

Аиду пришлось задержаться на текущем месте на три дня, потому что нужный предмет стоит в магазине ассетов 303%. Пришлось три дня подряд заниматься тренировками и изучением всяческих наук, чтобы скопить на предмет, который, блин, тоже выдается на одно применение. Однажды Моргана позволила купить крутой доспех за 15%, но больше оказывать такой сервис не намерена, пока Аид не оплатит подписку более высокого уровня.

Сейчас Аид с удовольствием гладит сандалии, что позволят ходить по воздуху, как по земле. Именно полет является тем способом, что однозначно поможет преодолеть и море змей, и пауков. Причем эти монстры даже не думают успокаиваться. Некоторое время Аид думал, что через какое-то время твари снова уберутся в свои норы, но ничего такого не произошло. Еще одно проявление максимальной сложности.

— Пришла пора действовать. — После трех дней отсутствия прогресса Аиду уже не терпится продолжить преодоление подземелья. Если не идти вперед, то никуда прийти не получится. Снова перед юношей огромная равнина со светящимися кристаллами, змеями и пауками. Убрав собственные сапоги в рюкзак, Аид надевает волшебные сандалии и пробует активировать.

— Какое странное чувство. — Под ногами в воздухе действительно появляется невидимая опора. Причем достаточно подумать, чтобы задать расположение «ступеньки». Лишь одно смущает — отсутствие видимой поверхности. Шагать по воздуху над равниной из змей одновременно захватывающе и страшно.

Однако задумка работает, и пока Аид не обращает внимание змей на себя, те продолжают шевелиться в траве, не поднимая головы. Паукам тоже откровенно чихать на идущего под потолком человека, пока он не заходит на их территорию.

Таким образом получилось преодолеть пещеру, которая казалась непроходимой. У выхода снова спускается вниз и сразу заходит в темный коридор, заново активировав ночное зрение. Меч и щит в руке наготове к любой опасности, но удается дойти до следующего дерева без лишних приключений. Стоило дереву начать светиться, как Система вручила награду:

Повышение уровня: 8 → 9.

Получено 2 очка характеристик.

Чтобы не отходить далеко от кассы, Аид отправляет оба очка в характеристику Ловкости, что сейчас равна тридцати шести. Если догадка верна, то на десятом уровне Система выдаст еще очки способностей и навыков. С волшебными сандалиями пришлось распрощаться, хотя это просто невероятная вещь по мнению юноши. Но стоило увидеть цену покупки товара навсегда, стало немного плохо.

Теперь Аид видит перед собой развилку трех дорог. Разумеется, никаких указателей в Бездне Финитума не предусмотрено, так что остается лишь наугад выбрать следующий путь. Есть подозрение, что дальше подземелье может превратиться в настоящий лабиринт с тупиками и тайными комнатами. Так что самым страшным врагом может стать не сильный монстр, а отсутствие карты местности.

Сначала Аид решил пойти в левый проход, где примерно через пятнадцать минут ходьбы вышел в пещеру без выходов. Выходов, возможно, нет, но вот монстров тут хоть отбавляй. Причем это самые крупные создания, если не считать пауков, что встретились до сих пор. Похожие на горилл существа ростом могут стоять наравне с Аидом, а буйной силы скорее всего еще больше.

Бедный щит в левой руке разбивается на щепки от первого же удара, а рука вовсе онемела. Получив жесткий урок, Аид тут же активирует «Открытие каналов VCS (ур.2)» и комбо из заклятий магии Тьмы. Но даже так бой стал не настолько легким, как хотелось бы. Обезьяноподобные монстры начали махать кулачищами с утроенной скоростью, и Аид пропустил еще несколько очень болезненных ударов. Но боль лишь заставляла действовать яростнее и ожесточеннее. Вскоре пятнадцать «горилл» отправились спать вечным сном, оставив избитого победителя в собственной крови.

Повышение уровня: 9 → 10.

Получено 2 очка характеристик.

Получено 2 очка способностей.

Получено 2 очка навыков.

К тому же способности из раздела Тьмы прибавили по одному уровню. Пускай это было сложно, но награда того реально стоила. Причем это первый противник, который не отправил отдыхать к дереву после первого знакомства. «Похоже, я начинаю входить во вкус».

Пока что Аид вновь вкладывает очки в Ловкость, но покупать способности и навыки сразу не будет. Обшарив пещеру, юноша в который раз удивился Бездне Финитума. Это какое-то странное место, мало похожее на зону обитания всех этих монстров. Как будто просто игровой уровень, где движок сам раскидал монстров. Последние, правда, получились очень реалистичными.

Но Аид не верит, что это просто игра. Бездна Финитума не появилась здесь по воле геймдизайнера. Это место существует так же давно, как и сам Невеград, хотя тут Аид не уверен. Во всяком случае жители Невеграда хорошо знают об ужасах этого места. Да и незачем было тогда устанавливать стражу вокруг выхода.

Немного отдохнув, юноша возвращается к дереву и теперь решает попробовать путь прямо. Скоро кишка туннеля выводит на огромную ровную поверхность в форме каменного зала. «Комната для битвы с боссом?». — Впрочем, шутка бы удалась, если не сидящая у больших дверей фигура. Незнакомец одет в строгий деловой костюм полностью черных цветов, как будто только что пришел с переговоров с какой-нибудь корпорацией Сайд-сити.

Но вовсе не одежда привлекает внимание, а голова. Это явно не человек, выглядит настолько гротескно, словно это грим. Вместо лица на теле растут многочисленные щупальца, правда, не совсем похожие на осьминожки. Вместо присосок выглядят шипы, да и не выглядят влажными.

В нижней части спускаются несколько длинных толстых щупалец, а на голове их больше, но они тоньше и короче. «Как будто борода и волосы на голове», — Аид продолжает разглядывать чудное создание, которое может быть врагом. Когда юноша вошел в зал, сразу зажглось магическое освещение из неизвестного источника.

Вдруг создание открывает желтые глаза и смотрит на гостя. Несколько секунд ничего не происходит, а потом Аид просто бежит оттуда со всех ног. Нет, человекоподобный монстр не бросился следом, да и вообще не сделал никаких резких и агрессивных движений. Но почему-то юноша почувствовал, что не хочет там оставаться. После возвращения к дереву, Аид идет направо, но очень быстро доходит до тупика, где стоит большой сундук.

— Ага, вот и лут. С монстров тут ничего кроме их же трупов взять вряд ли получится. — Юноша осторожно открывает крышку сундука, в котором лежит всего один предмет — купон на покупку конкретного товара в магазине ассетов. «И стоило тащить такой большой сундук, чтобы положить внутрь одну бумажку?».

Аид сразу открывает магазин ассетов и просит Моргану принять купон. Обратно на руки получает волшебный посох. На ощупь сделан из темно-коричневого дерева высотой до подбородка. На вершине посоха есть выемка для чего-то, но в комплекте навершие не шло.

— Моргана, а этот посох что-то дает кроме возможности ударить им по голове?

— По описанию товара посох увеличивает показатель интеллекта на двадцать пунктов. — Незамедлительно откликается магазинный бот. — При этом обрати внимание на коллекцию наверший, которые можно использовать.

Фея сразу открывает список кристаллов, шаров, камней и брусков, что можно вставить в навершие. Разумеется, Моргана предлагает это не просто так, ведь сами себя товары не

продадут.

— Ладно, я понял. — Аид проверяет статьи. Теперь напротив характеристики Интеллекта указано 30 (+20). Похоже, именно посох был вручен в качестве награды, так как изначально Аид собирался качать мага. Хотя сейчас предпочел бы щит вместо посоха, хотя прибавку дает солидную, но только тогда, когда посох находится в руке.

— Что же, остается один путь, но сначала передохну.

Если верить часам, в Невегроде уже вечер. Аид видит, что еды становится меньше и неосознанно урезает рацион, хотя голодная смерть не грозит. Правда, придется питаться малоприятными вещами.

Посидев немного, Аид решает лечь спать, засунув рюкзак под голову. Сегодня никаких снов не было, да и спалось довольно отвратно. Аид вновь пробудился из-за того, что резко стало душно, хотя воздух в подземелье всегда довольно свежий по непонятной причине. Возникло ощущение, словно накатил приступ клаустрофобии, хотя юноша никогда в жизни не страдал от чего-то похожего.

Почесав голову, Аид достает флягу и понимает, что воды не осталось. Вот это плохо, так как без воды долго не протянуть. Выживать придется не только против монстров и подземелья, но еще из-за нехватки ресурсов. «Ладно, решу вопрос потом», — юноша встает на ноги, закидывает рюкзак на плечи и с посохом в руках направляется в зал, откуда вчера сбежал.

Странное существо теперь стоит, прислонившись к большим воротам. Вероятно, именно за ними проход в другую часть Бездны Финитума. Аид с удивлением смотрит на то, что незнакомец курит самую обычную сигарету, глубоко затягиваясь и выпуская табачный дым. Несмотря на внешний вид, выглядит как полностью разумное существо.

— Здравствуйте. Меня зовут Аид. А вас? — Сначала стоит представиться.

— Финитум. — Неожиданно отвечает курящий. — Значит, ты хочешь преодолеть Бездну?

— Меня, скажем так, сослали из Невегрода сюда. Так что мне не остается иного выбора. Получается, это ваше подземелье?

— Нет. — Собеседник бросает окурок на пол и тушит носком черных лакированных туфель. — Назвали в мою честь из-за того, что я больше всех исследовал её когда-то.

— Понятно. А за дверьми, значит, проход дальше?

— В точку. Я следил за твоими приключениями после прихода в подземелье и нашел их забавными. Если ты хочешь пройти дальше, то нужно выдержать небольшое испытание.

— А почему вы просто не можете пропустить меня?

— За воротами начинается настоящая Бездна. Если ты хочешь чего-то в ней добиться, то должен быть готов к преодолению сложностей, что ждут тебя.

— Я готов. — Твердо отвечает Аид.

— Докажи на деле.

— Хорошо, а что мне нужно делать? Ответить на загадку?

— Нет, справиться с ним. — Рука существа указывает в сторону, где раскрывается светящийся портал. Аид заметил, что из рукавов рубашки тоже выглядывают щупальца, а потом всё внимание забирает появившийся монстр.

Трехметровый гигант с красной кожей и невозможной мускулатурой смотрит по сторонам. У него три руки, одна слева, и две с правого бока. И только нижняя правая рука имеет привычную ладонь с пальцами. В левую руку вставлен огромный серп с многочисленными зазубринами и шипами, а в верхнюю левую руку — трехгранный длинный кол. Широкая пасть усеяна рядами желтых клыков, а на голове нет глаз, только костяной нарост в форме акульих плавников, направленных в разные стороны.

— Вы что, издеваетесь? — Аид оборачивается к собеседнику, но от Финитума след простыл, а вот новый противник издает громкий рык.

— Ну давай, иди сюда! Сейчас я тебе покажу! — Храбрится Аид, активируя все способности, какие только у него есть.