Аид вызывает список файлов и пробегается взглядом по тем записям, что еще не видел. Остановившись на видео с названием «Инициация великого воина», юноша начинает смотреть. Автор дневников вновь находится где-то далеко от цивилизации. Похоже, он был заядлым путешественником. Сейчас в кадре воет снежный ветер, а лицо человека скрыто шарфом и большими солнцезащитными очками.

— Буря не утихает уже три часа. — Человек залезает в трясущуюся под диким ветром палатку и кое-как устанавливает камеру. — А ведь вершина уже скоро. Мне уже несколько друзей сказали, что я сумасшедший, раз решил стать альпинистом и сразу начать с Эвереста. Да, я сумасшедший. А еще на такой высоте очень мало кислорода, поэтому извини, что с таким трудом говорю. Тут не то что подниматься, просто надышаться толком нельзя.

Автор видео-дневника переворачивается на другой бок.

— Ну и черт с ним. Я знаю, что дойду до вершины и благополучно спущусь. Это мой обряд инициации, который я сам себе установил. Ты спросишь, что это за шаманская ерунда, а я отвечу, что это важно в первую очередь с психологической точки зрения, а не мистической. В культуре многих народов, что проживали за тысячи километров друг от друга, существовали обряды инициации. Чаще всего они проводились для мальчиков и юношей, а показывали собой переход из детства во взрослую жизнь.

— Да, — продолжает человек на видео, — в древности не было подросткового периода. Как только юноша мог зачать ребенка, то уже мог считаться взрослым после инициации. Во многих таких обрядах мальчик разрывал какие-либо отношения с женщинами, в первую очередь с матерью. Только другие мужчины могли проводить инициацию. Переход во взрослую жизнь сопровождался тайными обрядами, что отличаются у разных народов. Но кое-что у них есть общее.

Человек смотрит прямо в камеру тяжелым и уставшим взором.

— Этот обряд не может быть легким. Даже не так — этот обряд обязан быть невероятно

сложным. Не так важна форма, как содержание. Обязан ли ты будешь убить взрослого волка одним лишь ножом или прыгнуть с обрыва, обмотав ноги лианой, почти всегда такие обряды несут риск для жизни. Древние люди считали, что так и должно быть. И знаешь, они были чертовски правы.

Говорящий замолкает и некоторое время лишь пытается восстановить дыхание, а потом с трудом поднимает голову.

— Знаешь, в современном обществе почти не осталось такого. Институт семьи очень сильно трансформировался. А нравы… О, это вообще отдельная тема. Я рос без отца, он ушел из семьи, когда я был маленьким. Я рос без отцовских наставлений, мой отец не провел для меня обряд инициации. Я безмерно люблю и уважаю свою мать, но она женщина и научить меня могла только тому, как быть женщиной. Вот только я сын, а не дочь. Сколько вокруг инфантильных, слабовольных мужчин, что выросли под женской юбкой, и становится страшно. И это вина не только этих людей. — Человек трет лицо. — Сейчас я поднимаюсь на Эверест и могу умереть. Мой окоченевший труп может навсегда остаться в снегу и льду, ведь сколько тут уже погибло! Но я уверен, что если пройду этот обряд, то спущусь к подножию уже совсем другим человеком. И если ты еще не прошел свой обряд инициации, то сделай это как можно скорее.

На этом видео резко обрывается. Аид смотрит на темный экран со смешанными чувствами. Как удивительно похожи их судьбы, ведь Аид тоже вырос без отца. «А прошел ли я свой обряд инициации?», — спрашивает себя юноша, а потом понимает, что нет. Ни разу в жизни он не бывал на краю бесповоротной гибели, за которой бы ожидала взрослая жизнь, мужество и уверенность.

— Возможно, монстр, что ждет меня перед дверью в Бездну Финитума, и есть мой обряд инициации? — Аид смотрит в центральный коридор. — Если так посудить, это невероятно сложно, хоть я и не могу умереть по-настоящему в этом месте. Что же, решено. Я открою те чертовы Врата и пошло всё най.

Таким образом будто открывается второе дыхание, что позволяет начать новый забег в этом бесконечном цикле смертей. Аид решает, что наступила пора для прокачки, но делать это нужно с помощью побед, а не поражений. Значит, придется вернуться на предыдущий участок.

Но просто так со змеями будет не справиться, поэтому начинается новых этап тренировок и обучения, других вариантов больше нет. В этом мире приложение перестало выдавать какие-нибудь задачи.

Сейчас Аид замечает, что стал намного сильнее физически, и это не связано с РПГ-оболочкой. Лишний вес давно ушел, а мускулы напротив проступили. Понятно, что дело в скудном рационе, тренировках и стрессе. Теперь Аид выглядит так, как мечтал очень давно, поэтому тренировки даются лучше, но и процентов за них капает уже меньше.

— Моргана, подбери, пожалуйста, все материалы, которые потребуются для строительства танка. — Аид нарезает круги вокруг дерева.

— Танка какой модели? — Фея не выглядит удивленной.

— Самой, блин, мощной.

— Например, такой? — Магазинный бот показывает картинку, от которой Аид обязательно бы поперхнулся, если сейчас пил воду.

— Из какого технофэнтези ты вытащила этот лэндрейдер? — Юноша останавливается. — Нет, мне потребуется какой-нибудь модульный каркас, который я смог толкать своими силами. Главное, чтобы змеи не смогли плевками попасть по мне. А также мне нужен волшебный огнемет.

— Думаю, я поняла. Дай мне пару минут, я подберу. — Моргана исчезает, а Аид продолжает

тренировку. Магазинный бот возвращается даже быстрее и с улыбкой демонстрирует полностью собранную кем-то модель советского Т-34 в масштабе один к одному. Правда, он не стреляет и не совсем металлический, да и приводить в движение придется самому, но стоит всего 202%.

— А пойдет. А что по оружию?

— Могу предложить «Орган Десяти Драконов (эпич.)» всего за 505% на один бой. — Моргана демонстрирует волшебное оружие, которое действительно похоже на трубки духового инструмента. «Хорошо, что рояль к ним не прилагается. Или как там называется нижняя часть органа?».

— Итого 707%. Неделя работы? В целом не так плохо, но придется поголодать. Я ведь могу оплачивать таким образом, чтобы в последний день внести остаток сразу по двум покупкам?

— Конечно-ня.

На том и порешили. Пришлось потратить восемь дней из-за покупки еды в магазине ассетов, что резко превратился в магазин тысячи бытовых мелочей и продуктов из-за действий Аида. В итоге труды окупились тем, что Аид устанавливает на башню «Орган Десяти Драконов (эпич.)», а после ныряет во внутренности танка. Их, правда, совсем нет, все же это макет боевой машины. Но тут есть пол и педальная система, крутя которую можно приводить колеса в движение.

— Начнем змеиный геноцид. — Зло улыбается Аид, а Моргана тут же переоделась в военную форму и выхватила маленькую сабельку. Конструкция начинает двигаться по равнине, где змеи приходят в движение и начинают плеваться ядом. Вот только их попытки тщетны, так как люки задраены. Из-за этого, конечно, Аид не видит, куда едет, но заранее рассчитал ход таким образом, чтобы остановиться перед змеями. К счастью, волшебным оружием можно стрелять дистанционно, главное — вертеть башенкой.

Эпическое вооружение, имеющее в названии упоминание драконов, наверняка очень мощное. Так и оказывается: струи невероятно жаркого и яркого пламени проходят по морю змей, моментально убивая десятки отвратных созданий. Линия огней может достигать пятидесяти метров, если верить описанию товара в магазине ассетов. Аид руками поворачивает башню в разные стороны, чтобы охватить как можно больше противников.

Повышение уровня: 14 → 15.

Получено 2 очка характеристик.

Получено 2 очка способностей.

Получено 2 очка навыков.

Дело сразу пошло на лад. После танк начинает продвигаться вперед и снова жечь всё вокруг. Через несколько этапов Аид все же рискнул выглянуть из башни, чтобы оценить успехи. По бешеному количеству получаемого опыта выходит, что умерло уже очень много противников. В целом, так всё и выглядит, правда, пришлось зажмуриться, так как огромная пещера заполнена ярчайшим драконьим огнем, будто бы попал на поверхность солнца.

Аид возвращается внутрь и в таком режиме достигает противоположного конца пещеры. Потом решает не останавливаться, так как всё купленное рассчитано только на один бой.

Теперь ведет танк к скалам, обмотанным паутиной. Пауки горят даже лучше змей и опыта дают намного больше. Потом Аид продолжает кататься по равнине, стараясь истребить вообще всё живое. И у этого есть причина. Если кто-то выживет, а Аид вздумает сюда вернуться, то монстры могут адаптироваться к этой тактике.

Через пару часов Аид возвращается к точке, откуда начал, и весь красный и потный вылезает из танка. Оказывается, перемещение посреди пожаров драконьего огня довольно быстро превращается в баньку. Но Аид слишком воодушевлен, так что не обращает внимания на такие неудобства. Вернувшись к дереву, осушает разом последние полбутылки воды. А итоги боя таковы:

Уровень: 30

Очков талантов: 10

Очков навыков: 8

Очков характеристик: 32

За один жаркий бой поднял больше уровней, чем за всё прошедшее время. Страшно представить, сколько тысяч врагов было убито. Конечно, каждый по отдельности вряд ли дает много опыта, но здесь именно количество позволило раскачаться.

Для претворения в жизнь дальнейшего плана все очки характеристик Аид вкладывает в характеристику Интеллекта:

Физическая сила: 30

Ловксть: 38

Выносливость: 53

Интеллект: 62

«Если взять в руки посох, то Интеллекта сразу станет 82. То, что надо», — Аид просматривает уведомления и видит у себя еще один титул.

Название: Дирижер геноцида

Описание: выдается только тому, кто убьет за один бой более 20000 врагов, а также тщательно будет преследовать спрятавшихся. Присуждает уникальный навык «Одинокий бог войны (ур.1)», что дает бонусы в битве против врагов, превышающих численностью. Рост бонусов зависит от количества противников и наличия союзников.

— Неплохо, хотя против «краснокожего» не пригодится, так как он один. — Аид закрывает окно и открывает панель талантов. Именно сейчас настал черед способности из смежного раздела магии Космоса, что требует аж десять очков талантов. Это заклятье будто специально создано для Аида, и теперь-то он точно пройдет собственный обряд инициации.

http://tl.rulate.ru/book/66843/1832759