

Аид с интересом смотрит на полученный титул. Как обычно, такие вещи происходят неожиданно, так как списка титулов РПГ-оболочка не показывает.

Название: Идущий вопреки року

Описание: выдается тому, кто умрет 100 раз на пути к цели. Открывает доступ к уникальному навыку «Неподверженность року (ур.1)» и уникальной способности «Прикосновение неизбежности (ур.1)».

Юноша хлопает глазами на получение сразу двух уникальных умений. «Кто-нибудь вообще получал такой титул? Такой титул может быть только у того, у кого тоже есть способности к воскрешению, и этот кто-то будет продираться сквозь смерти». После Аид открывает новые описания:

Навык: Неподверженность року (ур.1)

Описание: пользователь получает иммунитет к воздействию на поля вероятности. Судьба владельца навыка закрыта от чтения кем угодно, а также не может быть предопределена.

Название: Прикосновение неизбежности (ур.1)

Описание: способность позволяет наводнить пространство вокруг образами мучительных смертей и предсмертного ужаса. Кого-то это деморализует, а слабых может даже убить от испуга.

На первый взгляд уникальные умения кажутся невероятными, правда, Аид совершенно не понимает смысла первого навыка. «А что такое моя судьба и как её можно посмотреть?», —

этого юноша не знает, поэтому решает не заморачиваться. Сейчас нужно продолжить путешествие по Бездне Финитума и разобраться с пещерными эльфами.

Точнее, Аид не собирается устраивать геноцид, хотя бросок ножа на попытку наладить контакт до сих пор вызывает раздражение. Юноша встает, берет в руку посох и начинает двигаться к месту последней смерти. Когда Аид доходит до туда, то пещерного эльфа уже нет, что вполне очевидно. Он так старался сбежать, что вряд ли бы остался на посту.

Аид продолжает двигаться вперед и скоро попадает в настоящий лабиринт. Страх заблудиться снова заползает в душу, так как тут столько ходов и ответвлений, что глаза разбегаются. «Так, перед тем, как туда лезть, мне все же нужно что-то для таких ситуаций». Так что не грех потратить еще пять очков навыков, чтобы взять «Продвинутое ориентирование (ур.1)», которое позволит не заблудиться даже в таких подземных хитросплетениях, не говоря уже о каких-нибудь лесах или чем-то похожем.

Навык сразу включается в работу, и Аид буквально начинает молиться на него. Сейчас ловит себя на мысли, что легко помнит каждый свой шаг, что он сделал на предыдущих участках. Настолько хорошо, что мысленно может построить схему уже изученных участков. По мере изучения ходов сразу понимает, куда поворачивает, и где это место находится относительно уже пройденного пути. Таким образом заплутать невозможно, как и ходить кругами.

Вот только навык не позволяет видеть то, чего еще Аид не видел, так что изучать подземелье все же придется. «Анализ мира» стал второго уровня, когда Аид продолжил с его помощью искать спрятавшихся врагов. Уже в курсе, что пещерные эльфы могут идеально сливаться с обстановкой, так что больше его не проведут. А навык анализа тем временем стал различать новые объекты. Например, может показать на едва заметные следы, правда, со скудным описанием: «Следы чьих-то ног».

На некоторых маршрутах следы есть, на других их нет. Аид решает идти по следам, чтобы прийти к лагерю пещерных эльфов или других созданий. Не то чтобы ищет неприятностей, но жизненно важно узнать как можно больше о том, что творится здесь. Значит, придется идти на риск. И это наводит на мысль о том, что ему самому не мешает навык скрытности. Если получится обходить особо опасных врагов, то это будет даже лучше. Даже если за это не отсыпят опыта, но умирать неприятно каждый раз, хоть навык повышенного болевого порога

теперь помогает очень здорово.

Как раз есть способность за четыре очка таланта из смежной школы Тени. Аид немного поколебался, но потом все же купил способность, так как следов становится всё больше, значит, скоро возможна встреча с противниками. Для начала он предпочтет оценить обстановку и придумать план, а не снова улетать к последнему дереву.

Название: Теневой колодец (ур.1)

Описание: способность может создать теневую область, в которую заклинатель может прыгнуть. Сам вход в область остается в виде тени, что может принимать любую форму и передвигаться на большой скорости. Пока маг Тени в колодце, то его с трудом можно достать и невозможно обнаружить обычными способами, хотя саму тень увидеть можно, поэтому лучше не двигаться противоестественно на ярком свету.

— Необычными, значит, можно будет. — Говорит сам с собой Аид, применяя заклятье. Тень в темном подземелье это, конечно, нонсенс, но юноша действительно видит на полу перед собой подрагивающую кляксу, будто кто-то чернила разлил. Осторожно трогает рукой, и конечность проваливается в какую-то прохладу.

Аид садится на землю и опускает ноги в тень, как в тазик с водой. Пока что ничего страшного не происходит, так что следующим шагом прыгает целиком. И вот это сначала показалось большой ошибкой, так как ноги дна не чувствуют. Аид летит в этом чертовом колодце, кажется, уже целую вечность, но потом силой мысли останавливается. Действительно кажется, что колодец бездонный, но потом Аид поднимает голову и видит, что до выхода из тени буквально протянуть руку. С дыханием здесь тоже проблем нет.

Следом приходит черед тренировки передвижения магической тени. Это тоже нужно делать мысленно, но что еще круто, так как сохраняющаяся возможность обзора. Аид действительно видит всё вокруг тени на полу или стене, но не дальше десяти шагов. Дальше всё заполнено непроглядной тьмой, но стоит высунуть голову из тени, то зрение начинает работать, как обычно.

Аид потратил минут десять на освоение новой способности, которая, к счастью, ест не так уж много маны, а после отправился по следам дальше, чтобы через полчаса выйти к стальной решетке. Толстенные прутья расположены очень часто, чтобы через них можно было пролезть, а подъемный механизм находится на другой стороне. Вот тут-то и пригождается нахождение в теновом колодце, но Аид не спешит лезть.

Сначала пробует прощупать магию, потом анализирует, а не получив никаких интересных данных, решил просто подождать и посмотреть, что будет. В таком режиме прождал минут пятнадцать, но вокруг ничего не произошло, как и не появились пещерные эльфы или еще кто-нибудь. Только сейчас Аид пробует пробраться внутрь и вскоре уже скользит по потолку.

Теперь он на потенциально вражеской территории, значит, нужно быть вдвое внимательнее. Скоро ход приводит к еще одним огромным воротам, и вот они уже усиленно охраняются. Аид насчитал пятнадцать пещерных эльфов, что прячут лица под шарфами. Непонятно, с какой именно целью, но больше здесь ничего интересного не происходит. Правда, есть еще один интересный момент, связанный с освещением.

Аид понял, что пещерные эльфы прекрасно видят в темноте, как и сам путешественник, иначе бы не смогли нормально жить в таком месте. Но вот перед воротами горят многочисленные волшебные светильники, похожие на образцы из Невегрода. Но если в городе Люкета чаще всего используются разноцветные кристаллы угловатой формы, то здесь светильники исключительно формы шара. Других особых отличий выцепить не удалось.

А теперь нужно каким-то образом пробраться через охрану и ворота. Между перегораживающей конструкцией и полом есть щель, достаточная для тени, но ярко освещенный участок делает прохождение очень трудным. Да, самого Аида довольно трудно засечь в теновом колодце, но сама тень будет видна очень хорошо, поэтому нужно «приклеиваться» к объектам и эльфам, чтобы копировать тень естественной формы.

Так вторженец и поступает. Сначала заползает в тень столба, потом по стене перемещается в тень одного из стражей. Все эльфы молча несут службу, значит, постоянно начеку. На

преодоление зала ушел почти час неспешных и осторожных действий, а полоска маны уже приближается к критическому уровню. Последний переход, и Аид ныряет под ворота, чтобы очутиться в подземном городе.

«Вау», — только и подумал Аид, высунув макушку из тени. Это, конечно, не Невегрод, но длина пещеры явно больше десяти километров, да и в ширину примерно столько же. Весь подземный чертог ярко освещен тысячами ламп, а по улицам меж каменных домов, выдолбленных прямо в скале, бродят эльфы.

У них бледная кожа и тощее телосложение, и на этом никаких особенных отличий от обитателей Невегрода не попадает на глаза. Даже уши удлинены примерно так же. Аид перемещается в сторону и заползает в труднодоступное место между двумя постройками, чтобы полностью вылезти из тени и отменить заклятье. Сейчас навык автоматического восстановления очков маны начинает потихоньку восстанавливать резерв магической энергии.

А приложение вдруг решило дать за успешное проникновение 50%, правда, еще не закончились сутки с момента последнего получения ста процентов, так что награда улетает в трубу. «Ну и ладно, нужно подумать, что делать дальше».

Для начала Аид намерен восстановить ману, а потом двинуться изучать подземный город. Потом неплохо будет подслушать местных, благо они используют тот же язык, что и в Невегроде.

«Может, это тоже какие-нибудь изгнанники, что решили основать в Бездне город?», — Аид смотрит на каналы, по которым течет вода, и на засеянные чем-то поля. Даже домашних животных можно разглядеть, правда, не совсем обычного вида. Видать, знакомые коровы, козы и куры не слишком хорошо живут под землей, где нет пастбищ. «Хотя, на том поле со змеями травы было очень много».

Сейчас Аид очень хочет наладить с эльфами контакт. Он пока что не сделал ничего непоправимого в их адрес, так что они могли и выслушать хотя бы. В голове вертится мысль о

том, что тот разведчик мог просто перепугаться, поэтому и метнул нож. «До ужаса знакомая картина». — Юноша вспоминает приключения в Невеграде.

Но решительно непонятно, как преодолеть первый и самый сложный барьер. Если просто выскочить на улице с приветствиями, то результат может оказаться плачевным. «Вот бы переговорить с кем-нибудь, у кого не будет с собой оружия и возможности сбежать», — думает Аид, а потом в голову приходит дикая, но очень забавная идея.

Юноша дожидается, пока мана полностью не восстановится, а потом снова ныряет в колодец и устремляется в город. Недолгие поиски завершаются у одиноко идущего эльфа на какой-то узкой улице. Вокруг не видно других жителей, а сама жертва на первый взгляд не вооружена. «Поехали!».

Устало бредущий эльф вдруг проваливается в яму, в которой исчезает с головой без единого писка. После яма сама по себе заползает под какие ящики и сжимается в точку. Не сразу получилось понять, что тень так может. Внутри же колодца Аид смотрит на трясущегося от страха эльфа, который будто бы забыл, как говорить. Юноша зажег один кристалл из сумки и произнес:

— Я не причиню тебе вреда. Просто ответь мне на несколько вопросов, ок?

Эльф хлопает глазами, потом падает на колени с выкриком:

— Это не я украл те продукты. Спросите Макирана!

Аид хотел было что-то сказать, но реплика эльфа вывела из равновесия. Разговор сразу пошел не в ту сторону.

<http://tl.rulate.ru/book/66843/1834010>