

Бой начинается с того, что Аид активирует магическую тьму в зале, усиливая себя и мешая противнику. Юноша рассудил, что если у монстра есть глаз, то зрение он использует, а значит, в темноте станет сражаться хуже. «Проводник глухой ночью (ур.5)» демонстрирует каждую линию на теле монстра, а также дает приrost к характеристикам.

Когда Аид сражался в составе группы, то не мог использовать это, так как эльфы бы тоже перестали что-либо видеть. «В будущем будет неплохо разработать тактику для боя в составе группы, а то навыки заточены на меня», — Аид делает мысленную пометку, отправляя во врага чародейские стрелы. Несмотря на то, что снаряды летят очень быстро, попасть в ловкого врага не получается.

Охотник за плотью резво скачет из стороны в сторону, хотя не должен видеть атаки. «Область Первородной Тьмы (ур.5)» создает такую темноту, что не получится увидеть, даже если светить себе фонариком прямо в глаз.

Но с другой стороны нельзя забывать, что монстр с третьего уровня Бездны может иметь особый глаз, который видит даже в колдовской тьме. Аид не спешит бросаться в атаку, так как хочет победить без повторного посещения дерева, что находится довольно далеко. Пока Аид снова будет добираться до сюда, противник может уже уйти, а навыков и способностей для выслеживания нет.

«Загустение Тьмы (ур.5)» исправно замедляет врага, но недостаточно хорошо, чтобы сделать легкой мишенью, а один раз рывок монстра чуть снова не отправил на точку респауна. Но что точно можно сказать, способность «Безмятежность» просто невероятна.

Адреналин в теле зашкаливает, сердце стучит, то есть организм адекватно реагирует на смертельную опасность, но в голове носится теплый ветерок на песчаном берегу, где Аид сидит в позе лотоса. Такое спокойствие могло бы испугать, если бы юноша сейчас мог бы испытать страх.

Отсутствие ужаса не делает безрассудным, даже напротив, позволяет анализировать без

оглядки на ненужные эмоции. Сейчас в голове нет мыслей о возможной смерти или гибели новых товарищей. Охотник за плотью Берра предстает не более чем ступенькой на вершину Олимпа, где однажды боги преподнесут нектар из амброзии, чего однажды удостоился Геракл, что вырос среди смертных людей. «И почему я об этом думаю?». — Сам себе удивляется Аид. Кажется, что выпил лишнего и мысли понесло куда-то не в ту степь.

Загнутое лезвие, похожее на крюк, пролетает в опасной близости от головы, но Аид уже готов перейти к блестящей контратаке. Противник несется вперед и проваливается с головой под землю. Точнее, не под землю, а в теневой колодец. Все четыре отростка вбиваются в камень, не позволяя уйти глубоко, а после веревки мышц легко выкидывают тело из пространственной ямы. Вот только Аид уже сам приблизился на расстояние удара.

Почти пришедший в негодность клинок, что был получен от Люкета, вонзается в глаз существа. Всё тело Аида покрыто усилением *vigori con spere*, так что сила удара должна быть достаточной для нанесения весомого повреждения. Оказалось, что большой глаз не такой уж хрупкий, оружие разлетается на куски, но обломок на рукояти все равно вгрызается в орган.

Охотник верещит от боли и отпрыгивает от Аида. Из глаза монстра обильно течет кровь, а юноша надеется, что это заставит сражаться хуже. «Лишь бы не убежал», — волнуется охотник на охотника, но чудовище слишком разъяренно, так что вновь бросается в атаку, бешено вращая щупальцами. Лезвия оставляют на камне борозды, это явно сверхчеловеческая сила и невероятная прочность оружия. А Аид продолжает отступать, чтобы вновь поймать врага в ловушку.

В нужный момент еще один теневой колодец распахивается под ногами, но монстр явно учится на ошибках, поэтому успевает зацепиться одним отростком и потянуть себя в сторону. Но именно этого и ждал Аид.

Прямо на месте приземления открывается еще один колодец, в котором монстр исчезает на полном ходу. Аид вновь бросается вперед, увеличив расход маны и выносливости. «Хорошо, что я вкладывался в выносливость и интеллект», — размышляет юноша, вызвав из магазина ассетов обычный стальной молот. Пришлось потратить заработанные за сегодня проценты, но ничего не поделать.

Сейчас Аид приближается к врагу чуть сбоку, и когда охотник за плотью вновь выпрыгивает из колодца, то со всей доступной силы бьет по рукояти меча, что так и остался торчать в глазу. Удар попадает точно по цели, забивая прежнее оружие глубже в глаз, будто ударил молотком по гвоздю.

И вот этот удар пронял чудовище намного сильнее. Монстр катается по полу, верещит, а после затихает. Аид минут пятнадцать смотрел на него и кидал камешки, думая, что противник притворяется и приглашает подойти поближе, но нет, враг окончательно мертв. Это же подтверждает Система.

Абсолютный мрак, что царил всё это время в зале, исчезает, а юноша оценивает результаты боя. Как и ожидалось, победа над монстром с третьего уровня Бездны принесла очень много опыта. Сейчас уровень становится сорок пятым, а восемь очков характеристик Аид вкладывает в Интеллект, доведя его до девяноста пунктов, не считая баффа посоха.

— Неплохо. — Хвалит сам себя победитель, ведь в пустой и холодной пещере больше никто не пожмет руку и не похлопает по плечу. «Безмятежность» выросла до второго уровня, как и «Теневой колодец». Разум вернулся в привычное состояние, так что резко накатывает странное возбуждение, где страх и адреналин будто бы бьют электричеством по обнаженным мышцам. Очень странное и неприятное чувство.

— Возможно, это синдром отмены. Пока действует «Безмятежность» в моей голове словно целая вселенная вращается, и на фоне прекращения способности обычные эмоции чувствуются намного сильнее. Возможно, стоит применять это в будущем с большей осторожностью. — Рассуждает Аид, смотря на труп поверженного врага, ведь с ним что-то нужно сделать.

Руководство Сетакрома наверняка захочет узнать, что произошло, поэтому монстра придется тащить с собой до города, по пути придумывая легенду произошедшего. Точнее, Аиду нужно скрыть лишь один факт — собственное бессмертие на территории Бездны Финитума. Если об этом кто-то узнает, то могут возникнуть проблемы. Аид не знает, какие именно, но лучше не распространяться об этом без большой нужды.

Поход назад в Сетакром оказался не очень веселым, ведь придется рассказать жителям о смерти еще девяти эльфов. Ладно хоть тащить на собственном горбу монстра не пришлось. Аид попробовал сбросить тело в теневой колодец, чтобы он следовал по пятам, как собачка, и всё получилось. Таким образом переносить грузы станет намного проще, правда, мана всё еще не бесконечная, даже «Автоматическое восстановление очков маны (ур.7)» с этим пока не справляется.

К концу дня Аид вновь стоит на внутреннем дворе казарм, демонстрируя всем охотника за плотью Берра. Эльфы жарко обсуждают нападение и гибель всего отряда, а вид монстра внушает ужас даже в мертвом состоянии. Капитан Варламейн осматривает труп со хмурым выражением лица, а потом поворачивается к Аиду.

— Хорошая работа, наемник. Вот только почему ты не спас хоть кого-нибудь из отряда?

— У меня не вышло. — Честно говорит юноша. — Он упал прямо нам на головы, а после заставил помутиться рассудок.

— Да, эти твари такое могут. Но удивлен, что ты выбрался из передряги невредимым.

— Все-таки я довольно силен и хотел бы кое о чем попросить.

— Говори.

— Могу ли я выполнять миссии в одиночку? Я долгое время был один, поэтому в составе отряда малознакомых бойцов не могу раскрыться на полную. Если я не справлюсь, то хотя бы никто из

жителей Сетакрома не пострадает.

— Что же, я учту это. — Кивает капитан.

Аид благодарно склоняет голову. Если будет действовать один, то сможет не опасаться раскрытия возможности воскрешения. А также будет получать бонус к характеристикам в бою, благодаря титулу «Независимый». В первой схватке с монстром он не дал бонуса, так как Аид шел в составе группы.

— На сегодня можешь быть свободным. — Говорит капитан. — Родным погибших я сообщу вести сам.

— С бронерогом ничего делать не будем?

— Ну, если ты сможешь его убить, флаг тебе в руки. Свободен.

Аид сразу направляется в гостиницу, где хозяин поделился нагретой водой и каким-то аналогом мыла. Юноша не мылся с момента изгнания из Невегрода, поэтому очень классно вновь почувствовать себя чистым. После этого купил себе на ужин кое-какой еды и отправился в комнату. Сначала появилась мысль потренироваться до отбоя, но накатывает дикая усталость, так что падает на кровать сразу после ужина.

Утром будит посыльный эльф с приказом явиться к капитану Варламейну. Аид уже привык рано вставать, так что быстро собрался и отправился к казармам, где выслушал новое поручение. Нужно разведать другой район, где разведчики видели следы монстров.

— Там проходит один из двух главных маршрутов с другими поселениями первого уровня, так что мы обязаны позаботиться о безопасности тех путей. Всё ясно? — Варламейн, похоже, никогда не расстается с копьем.

— Да, я понял. Могу получить копию карты?

— Зайди к моему помощнику, он выдаст запасной экземпляр. И отправишься ты один, как и просил. В последнее время мы потеряли очень многих, сейчас среди стражи и разведчиков ходят дурные слухи.

— Дурные слухи? Надеюсь, не обо мне?

— Что? — Эльф, кажется, не понял, причем тут Аид. — Нет, это из-за проблем Сетакрома. Как ты, наверное, заметил, город переживает сильный упадок. Еды не хватает, как и денег остается мало. Рядом с нами нет рудных жил, которые мы могли бы разрабатывать, а потом продавать гномам. Если ничего не изменится, то мы даже не сможем оплачивать твои услуги.

— Всё настолько плохо?

— Уже лет восемь как. Раньше наш город был куда богаче и оживленнее, но убыль населения только растет. Воины погибают в Бездне, а мирные жители от болезней. Я даже слышал, что... Хотя, это не для чужих ушей, извини.

— Ладно, я тогда к вашему заместителю, потом на задание.

— Ага. Докладывай каждый час о происходящем мне. — Варламейн кладет на стол кулон. — Это магический артефакт для дальней связи. Достаточно сжать в руке и говорить.

— Я понял. До скорой встречи. — Аид подхватывает амулет и выходит из кабинета навстречу новому заданию.

<http://tl.rulate.ru/book/66843/1843541>