

[Вы продолжаете находиться в клетке]

[По истечении времени запускается 2 фаза]

[По истечении 15 минут фазы, вы получаете наказание]

Сколько времени уже прошло?

Некоторое время наблюдая за командой через планшет, я увидел эти сообщения.

Из-за паники одного из членов команды, тиммейты приостановили выполнение миссии.

“Ничего не поделать.”

Я взял меч и в течении оставшегося времени решил с ним попрактиковаться. Я пытался возродить свои скилы, которыми пользовался в прошлой жизни, но они никак не появлялись. Может потому, что я делаю это в одиночку? Или потому, что моих действий попросту недостаточно?

Сейчас мне придется полагаться только на свою физическую силу. Я атакую сразу, как только появится монстр.

— В этот раз он выйдет оттуда же.

Так как я уже видел появление хайлэвэльного зайца, в этот раз я не расстеряюсь, как в первый.

Из-за белой стены показался загривок бурого волка. Он смотрел на меня скалясь и брызжа слюной. Я отбросил свой щит, тот покатился по полу.

— Rrrrrrrrrr, — заревел волк.

Бурый волк изверг грозный рык, который добавил еще больше угрозы к его и так угрожающему облику, и стремительно бросился на меня. В отличие от хайлэвэльного зайца, волк, в момент появления и правда выглядел так, словно хотел на меня наброситься. Если бы скорость волка была чуть больше, я бы вместо того, чтобы положиться на уклонение и выкинуть щит, использовал бы его для блокирования атак.

— Grrrrr..rrrr, — еще злее зарычал волк.

Но, как и у хайлэвэльного зайца, у которого была лишь скорость и не было силы, бурый волк, за исключением его острых когтей на задних лапах, не мог ничего. Его невысокая скорость его и погубила. Даже до того, как повысился стат ловкости, мне не составило оказаться быстрее ушастого. А теперь, получив звание “Быстрее зайца”, моя ловкость стала ещё больше. С таким преимуществом я не мог не завалить бурого волка с его-то скоростью.

— Прости меня, волчонок

Битва стала достаточно легкой, так как один раз избежав атаки, не нужно было думать, что делать дальше, все было очень просто.

В момент, когда волк размахивая когтями в воздухе приземлился на пол клетки, я схватил свой меч и рванул в его сторону.

— Rrrrrrrrrраарrrr

Волк протянул когти ко мне навстречу — как раз этого я и хотел. Без когтей волчара потерял бы свою единственную силу - силу атаки.

С разбегу я отсек ему лапу. Так как когти были крепче костей, я решил отрубить именно ее. Волк завыл. И следом я вспорол ему брюхо. Благодаря тому, что повысились статусы силы, меч вошел глубже, чем я ожидал.

Убитый с одного удара бурый волк превратился в труп и исчез.

[Вторая фаза зачищена.]

[Бурый волк уничтожен в кратчайшее время.]

[Вознаграждение получено.]

[Звание “Сильнее волка” получено.]

[Сильнее волка: Сила + 2.]

“Разве это не то же, что и с зайцем?”

Я получил еще одно вознаграждение. Как бы то ни было, я превосходил других игроков в начале игры: по статам, способностям, снаряжению. Если так подумать, в сравнении с теми людьми, которые валили с голыми руками хайлэвэльного зайца или бурого волка, было логично, что я оказался быстрее их. А хобгоблин — первый монстр, т.е. после него, должны быть монстры сложнее. А я их убиваю в “кратчайшие сроки”.

“Ну лучше уж так”

Рядом с зельем силы среднего уровня, которое мне дали как вознаграждение после убийства зайца, после поимки волка появилось еще и зелье ловкости среднего уровня.

Награда, в которой кроме названия не было ничего толкового. Смешно, что крутые вознаграждения появлялись, при поимке самого первого монстра, но в принципе, я был и этим

доволен.

“Возможно, в моем положении, это будет даже полезно” - подытожил я.

Если я выпью зелья баффа на силу и ловкость, соответствующие характеристики ненадолго увеличатся, а это означает, что я смогу бросить вызов монстру, которому в обычном состоянии ничего бы не смог противопоставить. А это, наверное, особенно полезно сейчас, когда я понятия не имею, какое чудовище будет следующим.

— А, нет! Я не могу, не могу!!

— Ну пожалуйста, м? Что ты будешь делать, оставшись здесь один? Пленный ждет нас, мы должны спасти его!

— Да кто знает, что с нами случится по пути к чуваку, которого мы даже не знаем! Хочешь спасти? Вон, иди, давай. Не приплетай меня!

Из планшета послышалась чья-то перепалка. Я не знаю сколько раз я уже слышал этот голос.

Парень, выполнявший роль командира, потерял всякую уверенность и никак не мог взять себя в руки. Двое других участников команды вернулись к начальному месту, чтобы уговорить его. Но похоже им это не удавалось.

Моей задачей сейчас было спокойно дожидаться начала фазы.

“Все равно других способов выбраться я не нашел. Пока вижу лишь два варианта...”

Я бросил взгляд на край двери клетки. Не было ни единого засова, куда можно было бы вставить ключ. Сначала я на это не обратил внимание, но чем больше я смотрел, тем более странным это казалось. Возможно, ключ с внешней стороны был уже вставлен в засов? Если бы это был стандартный способ захвата, возможно спасательному отряду нужно было добраться до этого места и просто повернуть ключ. Если так, то почему нет ключа с внутренней стороны?

“Наверняка способ есть”

Не знаю, стандартный это маршрут или нет, но было очевидно, что внутри клетки должен быть способ получить ключ.

Триггер после определенного времени нахождения в клетке и наступление неизвестной ключевой фазы — эти две вещи оставались моей надеждой.

“Думаю, меня ждет еще где-то три фазы.”

Если так подумать, помимо первых пятнадцати минут фазы мне заняться нечем.

Я не думаю, что спасательный отряд предпримет таки хоть что-то, чтобы спасти меня. Я был благодарен тем, кто сейчас хоть как-то пытается пройти миссию, но в других игроках я был разочарован. Такие в сефироте долго не протянут.

Впрочем, даже сильные духом в Сефироте не могли настолько медлить, это было сродни самоубийству.

“Продолжить тренироваться что-ли”

Во время прохождения фазы, не считая уничтожения монстров, заняться было особо нечем, только практиковать мастерство фехтования. Нужно было побыстрее получить этот скилл. Была ли у меня эта способность или нет, но мои навыки фехтования явно развивались.

Сильные Сефирота никогда не отдыхали, они всегда продолжали закаляться - в этом была их особенность. Промедлишь хоть немного и тотчас встанешь в ряд отстающих.

“Верно, одному тренироваться недостаточно”

Размахивать мечом в воздухе - не самый эффективный способ тренировки. В действительности, самый эффективный способ получить навык - это получить его в бою.

[Вы продолжаете находиться в клетке.]

[По истечении времени запускается 3 фаза.]

[По истечении 17 минут третьей фазы, вы получаете наказание]

“Вот опять”

Прошло много времени с тех пор как я, потеряв интерес к тому, что происходило с командой закрыл планшет и ни о чем не думая самозабвенно размахивал мечом. Нужно было подготовиться ко встрече со следующим монстром, он мог появиться в любой момент.

— Кууааа!

В этот раз это был Кобольд. Он был слабее хобгоблина, но сильнее бурого волка. Если на первых уровнях в элитной локации вы встретите Кобольда - вам повезло, но если в обычной локации - то это не самая приятная встреча, если можно так сказать. Как моем случае. Но у меня не было причин, почему бы я не смог разобраться с ним.

Он не должен мне особо навредить, в отличие от отчаянно дравшегося Хобгоблина.

— Ку, Кууээ?

Я принял его атаку топора щитом. Чтобы сберечь щит, я отразил его атаку железной частью щита. После этого я толкнул и повалил Кобольда, который был точно такого же телосложения как и Хобгоблин.

Всегда способ одоления противников, которые были схожи между собой, был равным счетом один. Чтобы разобраться с кобольдом, не было необходимости использовать зелье. Достаточно было использовать свою силу и вес, чтобы прищучить его. Улучив подходящий момент, когда он растерялся, я с первого раза перерезал ему глотку. Расстелившийся по полу труп исчез.

[3 фаза зачищена.]

[Кобольд уничтожен в кратчайшее время.]

[Вознаграждение получено.]

[Мастерство фехтования: 1 уровень получен.]

“Наконец-то.”

Судя по силе и мощи предыдущей твари, высока вероятность, что в следующей фазе появится монстр уровня Хобгоблина. А в конечном итоге будет и правда 5 фаз, как я и думал. Я не могу предположить, насколько сильные монстры появятся дальше. При таком раскладе, появившийся скилл фехтования меня нереально спасет.

В сравнении с зельем, этот навык полезнее.

[Мастерство фехтования Уровень 1] [P]

- Способность обращения с мечом.

Изначально, эта способность не выглядела как что-то особенное. Но сейчас моей задачей было как-то её развить. Нужно постараться поднять ее до второго уровня. Способность только получить тяжело, развить же ее до определенного уровня не составляет такого большого труда.

— Кияяяяя

— Неет! Я отступаю, отсту..

Я даже звук планшета отключил, который не показывал ничего особенного. Я прождал довольно долго, было очень напряжно, что приходилось все слушать.

Так сколько так прошло времени?

Я тренировался с мечом, пот лился рекой. В разгаре тренировки появилось сообщение.

[4 фаза началась.]

Как только фаза началась я сбил с ног появившегося Нола - чудовища с волчьей головой и мускулистым телом. Нол был из семейства волчьих, и если так подумать, то с этим огромным телом, его было тяжело завалить с первого раза. Так как трудность миссии была выше, он был выше по уровню чем Хобгоблин. В результате, после того как я пропустил один удар, я прикончил его.

[4 фаза зачищена.]

[Нол уничтожен в кратчайшее время.]

[Вознаграждение получено.]

Из кейса с вознаграждением появилось ослабевающее зелье.

“Ослабевающее зелье, оно упрощает нападение”

Я выпил зелье крепости среднего уровня и пустую бутылку поставил на пол, а ослабевающее зелье забрал. Нол атаковал меня в бок, поэтому ребра еще больше начали ныть.

Зелье проникло в тело и залечило большую часть раны. Такой эффект было тяжело получить от зелья среднего уровня. В сравнении с зельем низшего уровня и его искусственным клубничным вкусом, этот был ничего такой.

“Теперь нужно подготовиться”

На этом я не остановился, выпил зелье для баффа на силу и ловкость.

[Сила увеличилась на 25 процентов на три часа.]

[Ловкость увеличилась на 25 процентов на три часа.]

Так как уровень сложности увеличивался, монстр, который должен появиться после Нола, не мог быть ни на толику слабее его.

Кроме того, должна быть причина почему место заточения - именно клетка. Даю руку на отсечение, должна появиться тварь, подходящая данной локации. И это было умное решение,

заранее закинуться допингом. К счастью, времени до начала фазы было много, но перерыв между фазами был невелик. Хотя, я переживу, если фаза начнется прямо сейчас.

[Вы продолжаете находиться в клетке.]

[Все время заканчивается. Начинается последняя фаза.]

[Если не уложитесь в ∞ вы получите наказание.]

— ..так, погодите-ка..что?

Снова началась фаза.

“Ну я же пошутил”

А почему промежуток такой маленький? Я конечно сказал, что даже если сейчас начнется, все норм, но черт, не так же. Кто знал, что действительно так будет?

Я поднял лежавший с пола щит и встал по направлению к белой стене.

Однако

“Что с полом?”

Пол окрасился в темный цвет и оттуда начал подниматься дым. С первого взгляда было понятно, что это дурной признак.

[Вы подвержены слабой тьме.]

[Вы не можете сопротивляться тьме, вы чувствуете усталость.]

[Особенность: из-за способности “Превозмогание” дебафф ослабляется.]

Даже дебафф на меня слабо действует. Несмотря на то, что это было компенсировано моим Превозмоганием, я и правда чувствовал себя немного уставшим, как будто долго не спал. Слава богу, что в боях я получил не такие уж сильные травмы.

Теперь я понимаю, почему для монстров установлены временные ограничения.

Это был монстр не для стандартной элитной локации.

Белая стена с грохотом повалилась.

Этот монстр был похож одновременно и на человека, и на ворона.

.....!

[Появление настоящего хозяина клетки.]

На его лодыжке висел ключ, который я искал.

<http://tl.rulate.ru/book/21865/461760>