

Когда я пробился внутрь замка, ускользнув от приблизившихся ко мне вплотную скелетов, мое тело было покрыто мелкими ранами. В какой-то степени я даже легко отделался. Так как стат силы вырос, теперь моему крепкому телу нанести тяжелое ранение было не так просто.

— Фух

Выровняв дыхание, я решил проверить обновленную миссию. Перед глазами появились два скрытых задания. Миссия захвата, которая являлась основной и в которой был запрет на убийства и еще одна. Новая.

[Категория миссии: устранение]

[С помощью силы реликвии, вам удалось проникнуть внутрь замка. Чтобы спасти город, на которое было наложено проклятье, разберитесь с Личем - виновником этого происшествия.]

[*Лич является исключением, если вы убьете его, вы не провалите миссию с запретом на убийство.]

[*Если вы сначала завершите миссию по захвату, данная миссия будет автоматически провалена.]

“В этом месте есть Лич с приблизительно вторым или третьим рангом силы”

Миссия заключается в том, чтобы разобраться с особым врагом, в данном случае, с Личем. Я еще до конца не понимаю, что же приключилось на этой локации, но если исходить из объяснения, можно предположить, что по вине Лича обычный город с обычными жителями стал выглядеть именно так. Если учитывать уровень сложности, для меня по-прежнему оставалось непонятно, как Лич с приблизительно 2-3 рангом силы смог поставить вообще какие-то ограничения на входе во дворец.

Так как я еще не знаю, куда мне нужно идти, времени на то, чтобы думать об этом всем - у меня попросту нет.

Однако, в объяснении к миссии была подсказка, что даже если я устраню Лича, миссия с запретом на убийства провалена не будет. А это значит, что я смогу выполнить оба скрытых задания.

“Как-то слишком очевидно. Если посмотреть на то, как были расставлены скелеты, он явно должен быть на троне.”

Проникнув в замок, я немного перевел дыхание. Количество скелетов, стоящий на месте и стойко защищающие свое место не уступало количеству скелетов, которые гонялись за мной. Надо было поскорее найти Лича. Тихо стоявшие скелеты не просто так. Высока вероятность, что Лич появится, когда я доберусь до какого-нибудь труднодоступного места.

“Сюда”

Сколько же я раз уже побывал на локациях подобных этой — с замком? Так как я приблизительно понимаю его строение, мое внутреннее чутье подсказывало мне куда идти. В разгар того, как я продвигался внутрь замка, уворачиваясь и калеча скелетов так, чтобы они оставались живы, я добрался до огромной двери. Было странно, что перед дверью не было ни одного скелета, который бы охранял ее. Даже те скелеты, которые до этого меня преследовали, исчезли. Очень странно. Я не уверен, возможно, здесь есть еще какие-то ограничения. Но есть то, в чем я точно убежден. Лич находился за этой дверью. Подготавливаясь заранее к поединку, я намазал тело оставшимся зельем и выпил бутылку нового. Теперь можно не беспокоиться о серьезных травмах. До краев забить карманы зельем было чертовски хорошей идеей.

“Вероятно у него-то и сосуда жизни нет”

Со скрипом открыв дверь я зашел внутрь. Как и ожидалось от Лича, в помещении было темно. Если бы у меня не было сопротивления тьме, мне пришлось бы несладко. Лич, с мерцающим красным источником света в груди, восседал на троне. Как я и ожидал, сосуда жизни у него нет. Если бы он у него был, то и красный свет не сиял бы в его груди.

Сразиться с таким слабым Личем будет не очень сложно.

— Заходи, смертный. Я...

— Да плевать мне.

Как никогда, времени не хватает. Прежде чем закончить миссию по захвату, нужно устранить Лича. Я не знаю, сколько у меня оставалось времени для выполнения первой миссии, мне оставалось лишь действовать быстро и надеяться что я успею. В этой ситуации была на счету каждая минута. Оборвав речь Лича, которой хотел что-то сказать, я со всей силы замахнулся мечом. Лучшей стратегией было убить его до того, как он начнет пользоваться магией.

— Наглец, да я Дио Фон Дор III...

— Да мне насрать, что ты там базаришь.

Он отразил удар моего меча посохом. Кажется, уровень его боевых навыков превосходит его магические способности. Так может он на самом деле был рыцарем смерти? Кажется, он очень хотел о себе что-то рассказать, но в его болтовне не было ничего полезного, поэтому нет и никакого смысла терять и минуты. Надо будет, скажет во время схватки. Глупо тратить время и проявлять сочувствие, чтобы намеренно слушать его болтовню.

“Эффект усиления есть..”

Схватка проходила не так спокойно, как я ожидал. Лич, поняв, что и помереть недолго, если продолжать свои пустые разговоры, решил использовать магию и атаковать меня ею. В мою сторону полетела синяя сфера.

Он использовал магию, что увеличить расстояние между нами и затем пустил в ход заранее подготовленную магию. Для скрытого босса элитной локации это было ценными навыками. Увы, без предварительной подготовки я даже не могу сказать, опасна ли для меня его магия.

[Благодаря сопротивлению магии, эффект от ледяной сферы уменьшен.]

— О?

Экипировка у меня была что надо. И оружие выдержит, и от магии отпор даст. Лич просто зря потратил ману — я не получил большого ущерба, оледенел только щит, а кожу мою удар едва коснулся. В этой ситуации мне надо было только защищаться. Было четкое ощущение, что Лич успеет выдохнуться раньше, чем я. И все же, он показывал свои навыки боевых искусств.

Я ударил несколько раз по его посоху, от чего тот сломался и стал бесполезной палкой. Очевидно, без посоха скорость его каста уменьшилась. А затем, когда у него кончились все подготовленные заклинания, а скорость каста настолько уменьшилась, что было бесполезно что-то делать, он словно замер в оцепенении. Я пронзил мечом Лича, который даже был не в состоянии бежать. Место, в которое я метил, была грудь. Но он не сдавался и я отражал щитом его редкие атаки.

— Вот так.. вот так ничтожно уйти..

Он отличался от других скелетов. Лич, который до последнего вздоха пытался что-то сказать, внезапно замер и исчез.

[Миссия устранение выполнена.]

[Мастерство щита - Lv.1 получено.]

[Мастерство меча - Lv.2 получено.]

После того, как я, убедившись в том, что выполнил миссию и скилы мои возросли, осел на пол чтобы немного передохнуть. Перед тем как приняться завершать другое задания по захвату, я смог ненадолго расслабиться.

[Шестая локация зачищена.]

[Вознаграждение за зачистку локации получено.]

[Скрытый монстр “Трусливый король” одолен.]

[Вознаграждение получено.]

[Невинные люди убиты не были. Это замечательно достижение.]

[Звание “Оказывающий милость” получено.]

[Вознаграждение получено.]

[Оказывающий милость: сила +3, стат временно повышается только в случае обороны.]

[30 минут до принудительного выбора.]

Основная миссия по захвату была выполнена. Появлялись бесконечные сообщениями перед глазами. Так как в миссии я много чего сделал, поэтому их было так много.

Как и всегда из воздуха свалились кейсы с вознаграждениями. Всего два. И в дополнение к ним выпал еще один. И из-за этого появились еще сообщения.

[*Скрытая миссия, привилегия появившаяся в следствии с выполнением миссии по пути "устранение".]

[*Вы можете отказаться от посещения магазина на этой локации и основных вознаграждений и рандомно получить один из нужных вам предметов.]

У меня не было причины поступать по-другому. Как бы много очков у меня не было, ничего полезного для меня не будет, если я попаду в такую же шарагу, как тогда, с летучей мышью, у которой в магазине было шаром покати. Тоже самое и с основным вознаграждением. Даже если появятся хорошие предметы, не было понятно, будут ли эти предметы мне действительно необходимы, как таковыми их считает система. К тому же, других полученных вознаграждений за зачистку локаций мне было недостаточно, поэтому, я открыл все выпавшие кейсы.

[Первосортный инкубатор - В+ (1)]

Первосортный инкубатор, который поможет вам быстро вырастить яйцо.

[Выращивает яйца в лучших условиях.]

[Кинжал жестокого рыцаря - В (1)]

Кинжал - единственный предмет среди вещей покойного рыцаря, прославившегося своей жестокостью.

[Сила +8, увеличение эффекта дебаффов на противника.]

[Среднее зелье ловкости - С+ (1)]

Зелье ловкости, приготовленное из ингредиентов полезных для ловкости. Ингредиенты, которые помогли преодолеть неуклюжесть своему создателю.

[Ловкость +5, шоколадный вкус.]

— Инкубатор, Может быть..из-за того яйца?

Я догадывался о предназначении двух вознаграждений, которые я получил за скрытые миссии. Кинжал, даже если и был мне не так необходим, он был предметом высокого ранга. Зелье ловкости было просто ценным предметом, и только получив его, я сразу же его выпил. Однако относительно первосортного инкубатора я был в замешательстве. Я понятия не имею, стоит ли его использовать для выращивания яйца, хранящемся в моем кармане пространственного хранилища.

Но раз я получил его, нужно его задействовать. Я поместил яйца в инкубатор и вместе с кинжалом убрал все это добро обратно в свой карман. Так как меня избавили от посещения магазина, настало время переходить на следующую локацию и по традиции я взглянул на потертую карту Дэвида Картера.

[6-1] - элитная локация.

[6-2] - обычная локация.

“А элитные локации продолжают появляться, да мне везет!”

Элитная локация появлялась не часто. Особенно в моей прошлой жизни, у меня не было такой возможности выбирать куда я пойду, как сейчас. Надо продолжать в том же духе!

— Досрочный выбор. Локация 6-1.

У меня не было желания идти на обычную локацию.

Окружающее меня пространство начало меняться. Настала пора освободиться от невыносимых скелетов. В момент, когда я зашел на новую локацию, картинка окружающей действительности поменялась полностью.

[Локация 6-1 выбрана.]

[Маршрут обновлен.]

[Локация 6-1 - локация конкуренции-объединения. Вы должны сотрудничать и соперничать одновременно.]

— А, так еще кто-то будет.

Хм.

Я видел, как собираются десятки человек.

Освещая факелом путь, мы продвигались по темнице.

[3 минуты до вторжения.]

[Разделитесь на команды и зачистите подземелье. Минимум пять человек должны зайти в каждый вход.]

Вместо времени ожидания, выглядело так, словно дали время на то, чтобы разделить на команды. Люди переговаривались друг с другом. Три входа в подземелья были отделены от нас серой стеной. Видимо, нужно было распределить людей по направлениях.

“Подземный лабиринт Катума?”

Однако.

Эту локацию я видел своими глазами.

Подземный лабиринт Катума.

Локация, на которой нужно было жертвовать собой, ради спасения других. В прошлой жизни я мог лишь глупо следовать за другими игроками. Раз все повторяется вновь, удастся ли мне что-то изменить?

<http://tl.rulate.ru/book/21865/484284>