

— Ой-йей! Что... Что нам теперь делать?!

— Оно треснуло!.. Треснуло!

Огромный водяной монстр Сильмерия, чье тело целиком, за исключением белых глаз, облачено в черный цвет. Чуть позднее Сильмерию перевели в категорию обычных, но сейчас она сродни тайного монстра, чей уровень сложности превышал уровень всякого игрока. И эта Сильмерия продолжала биться всем телом о стеклянную преграду, что защищала нас, игроков, он тонн воды. В самом деле, еще чуть-чуть и стекло лопнет. Это вопрос времени, когда оно треснет, ведь еще с самого начала эта конструкция не внушала никакого доверия. Все поддались панике и метались из стороны в сторону, пытаясь придумать, что делать дальше.

“Продержаться бы только...”

Среди всех паниковавших игроков я один смотрел на таймер, что повис в воздухе. Стрелка часов на нем шла очень медленно. Это таймер испытания. Другими словами, в ситуации, в которой ты практически не мог ничего сделать, необходимо просто продержаться установленное время. Но по ощущениям время с каждым мгновением шло медленнее. Я вглядывался в водную гладь, пытаясь оценить обстановку, но в темном море, кроме огромной Сильмерии, других монстров совсем не видно.

— Во... Вода! Вода начинает просачиваться! Осторожнее!

— Нам надо сражаться с этой тварью в воде? Придется сильно попотеть.

Сквозь трещину просочилась струйка воды, потом еще одна, аквариум постепенно начал наполняться водой. Такими темпами, этому монстру хватит и пары ударов, чтобы разбить к чертям этот стеклянный сосуд! Для игроков, что ни разу не сражались в воде, это не лучший исход событий.

Сильмерия снова направилась в нашу сторону. Я резко вытащил меч, занял подходящую позицию и со всей силы взмахнул им. Уже давно трещавший по швам аквариум тут же со звоном разбился.

— Это что еще за хрень?!

— Тебе жить надоело?!

Сильмерия, собиравшаяся последний раз ударить по аквариуму, отступила и быстро уплыла. Если бы не я, он сам разбил этот стеклянный купол и напал на игроков, находящихся внутри. Да даже если это не так, очевидно, что от игроков требовалось выдержать давление со стороны монстра. Вместо того, чтобы быть убитым, лучше первым выбраться наружу.

Убрав осколки, я первым выбрался наружу.

“Это был единственный способ пройти испытание...”

В глаза сразу бросились детали, которые невозможно было разглядеть изнутри. От пузырьков воздуха до плавников и ледяных кристаллов, плававших в воде. Чтобы проверить свои навыки, я поплыл и схватил пузырек воздуха, который был ближе всего ко мне.

[Пузырек воздуха получен.]

Одновременно с этим, возле лица появилась кислородная маска. Каждый раз вдыхая понемногу воздух, объем кислорода внутри уменьшался. Но этого должно хватить, чтобы сделать пару глубоких вдохов. Середнячки, даже если поймают пару пузырьков воздуха, и десяти минут не протянут.

“Должно быть что-то еще”.

Если здешнее пространство предполагает нахождение игроков с навыками ориентирования в воде, тут точно скрыто нечто особенное. И, могу предположить, если плыть вперед, то в конце концов можно на что-то наткнуться.

Посмотрев на часть игроков, которые, прыгнув в воду, неуклюже барахтались, но все равно продвигались вперед, я чуть успокоился. Утопающих не было, большинство в состоянии плавать. Когда у этих игроков увеличатся характеристики, хорошо, если среди них окажется и спортивные навыки. Возможно, если бы эти люди не попали сюда сразу после других битв, отдохнувшие, в воде они показали бы себя получше. Да, многим не понравилась идея такой вылазки из аквариума.

— Ку-у-уа-а-а!

Раздался рев Сильверии, перепугавшая всех не только криком, но и своим внушительным видом. И я даже не знаю, было это совпадением или нет, но все монстры, как по щелчку пальцев, ринулись к игрокам.

[Получен плавник русалки.]

Если буду немного быстрее, у меня получится избежать этой встречи с монстрами. В воде плавали и другие полезные предметы, например, пойманный плавник русалки значительно увеличивал скорость плавания. Причин и поводов попасть под атаку водных монстров у меня не было. Напротив, я не знал, стоило ли мне нападать на них? У кого-то из игроков опять поддался сильной панике и они забыли, как дышать.

— Успокойтесь! Сначала поймайте пузырьки воздуха! Если вы умрете раньше остальных от нехватки кислорода, никому легче от этого не станет!

— Черт возьми! Опять они плывут! Давайте сначала попробуем увернуться!

Большинство других игроков, из тех, кто внезапно прыгнули в воду, как-то приспособились к сложившейся обстановке, поэтому им было легче сообразить, как дальше действовать. Им удалось добраться до сюда, а значит, они на что-то да способны. Я спокойно ориентировался в водном пространстве, поскольку попадал в подобные передрыги, другие тоже старались показать себя. Например...

— Ой! А-а-ау!

— Я схватил за хвост! Посильнее вмажьте ему в бочину!

Не считая Сильверию, которую я видел впервые, оставшихся водных монстров мне доводилось встречать ранее. Игроки боролись с приближающимися монстрами, хладнокровно умерщвляя одного за другим. Они действовали не так складно, но, в целом, все равно довольно неплохо. Я расправился с мелкими рыбешками, преследовавшими меня, и собирал потихоньку плавники и ледяные кристаллы, окруживших меня, после чего направился к Сильмерии. С обычной скоростью я вряд ли смог ее догнать, но плавники русалки мне в этом сильно помогли.

"Вот она!"

Я плотно прибил к плывущей впереди Сильмерии, что размахивала плавниками вперед-назад. Крепко схватившись за ее чешую, я вонзил в нее меч и попытался удержать равновесие.

Моей целью было поймать тех, кто еще на свободе.

Но надо убить её как можно быстрее, ведь стрелка на часах таймера продолжала свой ход.

Каким-то образом то же самое произошло с Грифоном, и я чувствовал, что продолжаю ставить себя в ситуацию, когда мне приходится ловить несуществующих существ.

— Моя нога! Нога!

— Уа-а-а!!!

Как только я собрался напасть на Сильмерию, раздался дикий вопль, и я увидел игрока, чью ногу пожирал один из водяных монстров. В сравнении с Сильмерией, этот намного больше! Выглядело так, словно он хотел одолеть монстра, напав на него изнутри, как в каких-то фильмах или книжках. Он вообще адекватный? Такое проверить сложно. Скорее ты просто станешь кормом для рыбок. Ну даже если тебе и удастся попасть во внутрь, там с тобой быстро расправится желудочный сок. В случае сражения с Сильмерией особой опасности не было. Но чтобы одолеть её, потребуется время. Я проткнул мечом оседлатого мною монстра и повел его вверх. Целью я себе поставил не пасть чудовища, а другой кратчайший путь до его внутренностей. В подходящий момент Сильмерия глубоко вздохнула и открылись огромные жабры, и я без раздумий забросил внутрь некоторый предмет, похожий на кусок льда, – ледяной кристалл.

[Ледяной кристалл использован.]

— Кы-ы-ыха-а-а!..

Эффект от ледяного кристалла, близкий к эффекту от замораживающего зелья, заморозил жабры Сильмерии с одной стороны. Такие травмы должны привести как минимум к смерти. Но в отличие от обычных рыб, для Сильмерии это не было смертельным ранением. Я посмотрел на барахтающуюся в конвульсиях тварь, которая размахивала своими плавниками и всем телом, лишь бы отделаться от меня, все так же мешающего ей.

“Уже близко, но нужно быстрее!”

До того, как закончится эффект от плавника русалки, я переплыл на противоположную сторону и заморозил Сильмерию еще целые жабры. Если так и оставить, она просто спокойно умрет, но...

“Как только она ослабеет, нужно нанести решающий удар”.

Оставшегося времени на таймере недостаточно, чтобы просто ждать, когда Сильмерию покинут силы. Поэтому я выжидал подходящий момент для последнего удара.

Когда время было на исходе, Сильмерия закрыла глаза. Ее тело начало с еще большей силой биться в конвульсиях. Да, момент настал. Я быстро взобрался ей на голову, которая стала значительно мягче. Невероятно, что она еще не умерла. Собрал все силы, я заехал ей по самому уязвимому месту. Меч вонзился в нее намного медленнее, чем я рассчитывал – чертова вода! Еще бы чуть-чуть и у меня точно не получилось ее добить.

“Ух, потная катка”.

Да, в первый раз за испытание в таких условиях высоких результатов ожидать от игроков не стоит. Что уж, я с трудом смог убить Сильмерию! Этого достаточно, чтобы понять – мне еще пахать и пахать. Я посмотрел на сообщения, всплывшие передо мной.

[Первое испытание превосходно пройдено!]

[Вы приблизились на один шаг к истинному испытанию.]

[Вы получили первый элемент ключа.]

Я убрал в пространственное хранилище элемент ключа, который просто в какой-то момент незаметно появился у меня в руке. Отодвинув на второй план время на таймере, подошедшее к концу, я обратил внимание на одну довольно многозначительную фразу. “Вы приблизились на один шаг к истинному испытанию”. Неужели это намек на скрытую миссию? Слова о том, что первое испытание превосходно пройдено, значит, что Сильмерия относилась именно к нему, к

этому первому испытанию. Большинство игроков собрались и сражались с простеньким монстром. Понять их тоже можно было.

— А-а-а! Рехнуться можно! И это только первый? Мы чуть не подошли здесь! Представьте, что тогда дальше будет?

— Надо постараться выжить...

Как только время истекло, место сразу изменилось. Раз первое испытание закончено, логично, настало время для второго. Отовсюду доносились нытье игроков, которые не смогли адаптироваться даже к первому испытанию.

“Что после воды? Может, пустыня?”

И...

Как в воду глядел! Передо мной повисла табличка, указывающая направо, по направлению к пустыне с палящим солнцем. Были нарисованы стрелки. И больше ничего.

— В сравнении с первым испытанием, нет таймера, так что нужно просто продолжать идти направо?

— Другие направления, кажется, закрыты. Да и вариантов больше не видно.

Но, если сказать, что другого пути нет, это не всегда сработает. Человеческая природа немного другая, всегда найдется хотя бы один человек, который начисто проигнорирует основной путь и пойдет другим направлением.

Дорога перекрыта невидимой стеной, поэтому как далеко ты бы не намылился, есть определенные пределы, дальше них ступить не удастся.

— Справа ведь нет никаких ограничений, да?

— Похоже на то... Мне кажется, нам нужно пойти в определенном направлении.

Не видно ни конца ни края дороги со стрелками, которая вела направо. Казалось, что она просто упирается в горизонт. В тот момент, когда игроки, переведя дух, начали двигаться по указанному направлению, один из них внезапно произнес:

— Погодите-ка, куда делся тот парень, который только что был здесь?

— Вы же шли вместе?

— Да?

Пустыня с палящим солнцем.

До того, как игроки успели выдвинуться, я рванул по направлению стрелок и разрушил все препятствия, появившиеся на моем пути.

[Песочный крот уничтожен в самое короткое время.]

[Вознаграждение получено!]

Убив налетевшего на меня монстра-крота, я получил вознаграждение. Скрытая миссия с истинным испытанием и элементом ключа. Нельзя расслабляться, если хочется это получить!

<http://tl.rulate.ru/book/21865/557076>