

После небольшой спешки я наконец прибыл в гильдию, даже не опоздал, буквально только прозвучал звонок предупреждения. Я взволнованно подошел к стойке регистрации.

— О, Вы пришли! Спасибо за такую оперативность! Я вот только получила подтверждение на «Слезы земли». Сейчас расскажу в деталях.

— Хорошо.

Встретившая меня сотрудница выглядела так, будто и не уходила отсюда. Возможно, она не ушла из-за моего вопроса. Уверен, ничего нового не узнаю, но все же послушаю ее.

— Со слов моего клиента, сложность «Слез земли» должна быть не выше А-уровня, но есть вероятность, что уровень немного повысился вследствие долгого игнорирования проблемы.

Все верно. Хотя в моих воспоминаниях было тяжело, не думаю, что уровень действительно был таким уж сложным. Среди похожих подземелий с уровня А были по-настоящему тяжелые. Вполне возможно, что проблем в выборе, ведь из четырех я выбрал только два, а от этого и уровень проконтролировать я не мог.

«Будь они чуть сложнее, ничего для меня не изменилось».

Тестируемому никогда не дадут подземелье уровня А, что окажется слишком сложным. Даже при небольшом повышении оно будет терпимым для тестируемого. Беспокоиться об этом не стоило. Лучше послушать об остальном.

— Еще, если Вам не нужна подготовка и Вы уже готовы начать, то стартовать надо в течение двух дней. По прошествии их дело передадут другому Игроку.

— Ясно.

— И последнее, в случае зачистки награда делится три на два на пять, Вы с этим согласны?

В течение двух дней. Это очень скоро, но я в любом случае не собирался их тратить. Если гильдия позволит начать прямо сейчас, я пойду. Баллы распределялись, как и во всех случаях участия тестируемого Игрока, такой расклад неизбежен.

— Я согласен. И я бы хотел войти в подземелье прямо сейчас, если это возможно.

— Прямо сейчас... Минутку, пожалуйста.

Вместо каких-то дополнительных условий я всего лишь попросил начать прямо сейчас, но

администратора показался неуверенным. Обычно тестируемые брали один день отдыха, а потом начинали, но все же случаи как мой, когда я хочу начать сейчас, тоже были не редкостью.

— Простите за ожидание. Вот человек, что войдет с Вами в подземелье и оценит Вас, мистер Аикальте.

— Меня зовут Ладен.

Администратор, попросившая меня немного подождать, спустя некоторое время привела наблюдателя по имени Ладен. Он будет оценивать меня во время зачистки «Слезы земли».

— Пойдемте быстрее.

Раз надсмотрщик уже назначен, не стоит терять ни минуты. Я буквально выволок его из здания гильдии. Раз я побил все рекорды на вступительном тесте на S-уровня, почему бы не сделать тоже самое на реальном тесте А-уровня? Настало время воспользоваться всем, что у меня есть.

[Вы хотите войти в подземелье «Слезы земли»?]

[Рекомендуемое число участников 3-4. Максимальное число разрешенных участников – 5. Уровень А.]

«Подготовка шикарная».

Выйдя из здания гильдии, мы направились к подземелью, минуя мелкие деревушки. Обсудив все организационные вопросы по дороге, мы были готовы ринуться сразу в бой.

Огромная дыра посреди поля, ни травинки вокруг. Я посмотрел на Ладена, стоявшего у входа.

— До того, как я спущусь, я должен сказать тебе следующее: мне не разрешено вмешиваться, если только это не серьезная опасность, и мне также не разрешено делать что-либо, что может

причинить мне вред.

— Об этом не беспокойся.

— Хорошо. Все остальное на твое усмотрение, так что постарайся как следует.

Убедившись, что я знаю правила, он спустился. Я первым вошел в подземелье. Стоило нам обоим оказаться там, как ландшафт поменялся. Воздух изменился, и земля стала еще суше.

«Нужно сравнить карту и что я уже знаю».

Я знал, как примерно будет выглядеть это испытание. Наконец-то могу полно использовать свои знания из прошлой жизни. Я развернул карту Дэвида Картера.

«Особый рельеф этого подземелья?»

Все сходилось, хоть и рисунок был от руки. Тут нет мест, которых бы я не знал. Неплохая идея пройти, как в прошлый раз. Если использовать ландшафт, можно произвести зачистку быстрее и легче. Изучив и запомнив карту, я сунул ее обратно в пространство расширения.

— Тебе нужно время на подготовку?

— Нет, идем сразу.

Мы отправились дальше вместе с Ладеном. Я уже изучил карту и не нуждался в дополнительной подготовке. У меня нет напарника, который бы меня защитил, нужно рассчитывать только на себя.

«Это место работает по принципу механизма, позволяющего перейти на уровень босса, когда будет убито достаточно монстров».

Все, о чем стоило подумать, это какую тактику выбрать и как лучше атаковать. А для этого много времени не надо. У самой короткой дороги, что я помнил, появилось еще несколько тропинок на карте, но я побежал по знакомой мне.

«Убить трех песочных гоблинов, повернуть налево».

Сначала мне попались три песочных гоблина. Гоблин, с тела которого стекал песок, выскочил из ниоткуда. Любой Игрок, впервые проходивший это испытание, бросится на гоблина в атаку. Но не я. У меня уже есть разработанная тактика, не подразумевающая прямую атаку. Мы пройдем мимо гоблинов, не убивая их. Нужный мне перекресток находится слева. Если пойти

направо, там не будет ни нужного ландшафта, ни монстров.

«Ладен... Думаю, все будет хорошо, и он спокойно последует за мной».

Даже если он и волновался, Ладен не сбавлял скорости. Для постоянного прогресса идеально иметь партнера по группе рядом. Тут повсюду встречается оборудование, способное не сработать без дополнительной помощи. Как например в комнате босса: дверь в нее не откроется, пока все члены группы не соберутся вместе.

— Раз, два!

Но волнение все же было. Ладен должен иметь по крайней мере уровень S, раз сопровождает новичка в подземелье уровня A. Хотя я зря беспокоюсь о нашем равном уровне навыков.

Изучив надвигающегося монстра и рассчитав расстояние, я начал обратный отсчет, а затем резко ускорился.

— Ку-у-у?

— Чьи-и-и?

Я сделал это, чтобы контролировать время появления монстров. Рядом с песочным гоблином теперь был водяной слизняк. Исходя из названия и состава монстров, можно догадаться, что вместе они будут только мешать себе.

«Они же поубивают друг друга».

Зачем сражаться с каждым по отдельности, если можно столкнуть двух монстров вместе? Еще немного продвинувшись вперед, я остановился. Три песочных гоблина и два водяных слизняка. Еще два слизняка появились по краям от тех. В итоге семь монстров.

— Ха-а-а!

Используя щит и меч, я бросился на них. Ладен безучастно глядел на происходящее. Используя навыки и физическую подготовку, я смел монстров, как ураган. Отпихнув песочного монстра, я пронзил мечом сердцевину слизняка.

«Еще одно преимущество Мастера».

Если их объединить или наоборот разъединить, они погибнут. Неважно, вода это или песок. Сам по себе класс Мастера не особо влиял. Были лишь несколько отличительных

особенностей. И вот почему.

«Сначала земляной голум, затем водяной человек. Мне предстоит столкнуться с водяными монстрами озера».

Монстры противоположных видов будут сменяться один за другим, не давая возможности подготовиться. Сейчас моя команда отличается от той, с кем я сражался в прошлой жизни. Нынешние Игроки меняли оборудование и бойцов каждый раз в зависимости от того, с каким видом сражались.

«Я этим займусь».

Я бросился в воду и ударил водяного змея и, разделавшись с ним, всплыл на поверхность. Хотя бой был в воде, я не менял оружие. Вот в чем преимущество битвы в воде и на суше с одним и тем же оружием – время сильно сокращается. К тому же...

— О боже, это вообще возможно?

Вокруг раздался шепот. Мои согруппники, что до этого молча следовали за мной, тряслись от страха. Я охотился с мечом, но они не знали, что в нем и во мне сокрыто, поэтому считали меня чем-то невероятным. Хватило разок показать, что я могу обращаться с мечом и щитом и все. Узнали бы они, что я могу пользоваться магией намного сильнее, с ума бы сошли.

«Я еще и короткие пути знаю».

Я мог стать лучше не только из-за этого. Я пользовался тайными путями и тропами, что обычно приходилось долго искать. Все благодаря карте Дэвида Картера.

[Рациональный защитник Вам аплодирует.]

[Любящий пошутить защитник Вам улыбается.]

[Любящий битвы защитник делает Вам комплимент.]

[Любящий трудности защитник говорит, что это было слишком легко.]

Сегодня защитники щедры на реакцию. Каждый раз, когда я с кем-то сражался, они что-

нибудь говорили. Итак, мы добрались до босса. Теперь не имели смысла ни головоломки, ни оружие, ни особые способы проникновения. Нужно уничтожить все засовы на входе, как только они появятся. Я быстро расправился со всеми четырьмя. Пара минут и все.

— Осталось только убить босса и готово.

— Хо... Хорошо. Заканчивай тут все.

Я вошел в уже знакомую комнату. Монстром боссом тут был полуэлементный монстр. Он словно призрак, но имеет характеристики воды и земли одновременно. Естественно было много вариантов.

«Но есть только один способ его остановить».

Пока он не набрал полную силу. Как только комната открылась, я ринулся прямо на монстра в центре.

[Человек. Слышны слезы земли...]

После первого урона начался первый тип атаки полуэлементного монстра. А именно атаковать как можно чаще. Почему бы не воспользоваться его очевидными слабыми местами?

«Убью его быстро».

Я собрал всю силу, чтобы продемонстрировать это Ладену. Меч, наполненный маной, разрубил воду и землю. Пол покрылся мутной водой. Полуэлементный монстр погиб. Быстро.

[До этого момента...]

Вот как можно уничтожить полуэлементного монстра, задавить его атаками до того, как он очнется. Это первый тест, для того, чтобы стать наемником уровня S.

«В этот раз набранные очки даже лучше, чем идеальны».

Я медленно повернулся к Ладену. Это оказалось круче, чем обычный успех. Все прошло идеально.

<http://tl.rulate.ru/book/21865/691127>