"Монстр? Я стал мишенью для потерявшего контроль матерого демона-зверя? От мелкой проблемы сразу до гигантской, такой отвратительный заговор мог произойти лишь со мной!"

Внимательно прочитав главное задание от начала до конца, Су Нан потерял дар речи. Теперь он понял, как именно выбор задания новичка влиял на основной квест. И его четырехзвездочное задание новичка было триггером для запуска основного задания очень сложного уровня.

"Согласно вводной части, этот монстр был связан с терявшим контроль парнем, и вполне вероятно, что он тоже трансформируется в нечто страшное при определенных обстоятельствах".

Эта игра называется "Мир демонов", поэтому существование таких существ вполне естественно.

Его беспокоило то, что, согласно описанию задания, демонические звери были гораздо страшнее обычных демонов. А увидев сложность задания, Су Нан задохнулся.

"Первое задание из всей цепочки - трехзвездочной сложности! Какого же уровня будет последнее задание? Оно точно будет не ниже четырех звезд...".

Согласно обобщенному опыту всех игровых миров, цепочки заданий обычно имеют возрастающие уровни сложности; и поскольку его первое задание уже имеет три звезды, то трудно представить, какой сложности будет последнее. Есть большая вероятность, что он просто не сможет его выполнить.

"Интересно, каковы будут последствия того, если я не смогу завершить квест?" - у Су Нана было суровое выражение лица.

Сам не зная почему, он вдруг почувствовал, что игра окончательно вышла из-под его контроля.

Если бы это была любая другая игра, игроки не только не возмущались бы сложными заданиями, но и радовались бы им. Постоянно пытаться выйти за рамки - это весело, и всем как правило нравится исследовать игру.

Но эта игра совсем другая.

Роковая особенность этой игры заключается в том, что у каждого игрока есть только одна жизнь в день, и после смерти он не может войти в игру до конца дня! В результате выполнение сложного задания может занять гораздо больше времени, чем ожидалось, а это очень сильно затягивает прогресс в игре и оставляет позади много игроков.

"Я должен найти способ получить максимальную выгоду от предстоящих заданий и быстро улучшить свою силу, иначе мне не удастся выполнить это задание" - Су Нан осознавал всю серьезность ситуации и не смел относиться к предстоящему ежедневному квесту легкомысленно.

Ежедневные задания - это ключ к обретению очков Силы Демона, и он должен каждый день следить за их выполнением.

"Так, есть три ежедневки. Второе - "Убить охранника", можно не рассматривать, потому что охранники этой тюрьмы, скорее всего, все уровня Духа и мне не по зубам. Третье задание - выследить и убить демона уровня Смертного. Успех этого задания зависит от того, удастся ли

вообще выбраться из тюремной камеры и просто отыскать его в этой тюрьме...".

"Похоже, что «побег из камеры № 19» является моей первоочередной задачей".

Су Нан быстро проанализировал три задания: очевидно, что побег из камеры требовал немедленного решения.

"Дверь тюремной камеры можно открыть только снаружи, а значит, у меня есть только один способ сбежать: Я должен поднять шум, чтобы привлечь внимание охранников, и воспользоваться возможностью, когда они придут.".

Он уже не тот, что был вчера; если он снова встретится со вчерашним демоном-волком, то его хоть не прихлопнут первым же ударом. А если он просто сможет покинуть камеру, то задание будет считаться выполненным, и смерть уже не будет иметь большого значения.

"Давай сначала спрогнозируем будущее и посмотрим, насколько вообще жизнеспособен план".

Он не стал предпринимать необдуманных действий, а использовал свой талант, чтобы предвидеть будущее...

[Дверь тюрьмы заперта, и вы понимаете, что для того, чтобы выбраться отсюда, вам придется спровоцировать охранников].

[Вы с силой ударяете по металлической двери камеры, что вызывает тупой грохот].

[К сожалению, шум, который вы произвели, был слишком тих и не привлек внимания охраны. Вам ничего не остается, как ударить по двери камеры во второй раз, совершенно не подозревая о том, что ваши действия разбудили демона, который заперт в камере вместе с вами. Он расстроился, и вы стали его мишенью].

[В тот самый момент, когда вы ударяете по металлической двери во второй раз, демон внезапно совершает подлую атаку на вас].

[Вы мертвы.]

"Что? В этой камере не только я один, но еще и какой-то демон?" - лицо Су Нана резко напряглось.

Он думал, что умрет от рук тюремных охранников, но не ожидал, что его убьет неизвестный демон в результате подлого нападения, которого он никак не ожидал.

Его камера была невелика, и он мог бы с первого взгляда увидеть всех ее постояльцев. Но, оглядевшись несколько раз окрестности, он так и не обнаружил ни одного демона. Если бы не информация от таланта, он бы усомнился в своих глазах.

Внезапно ему пришла в голову одна мысль: "Нет, есть одно место, которое я упустил из виду!"

Он резко поднял голову и посмотрел на верхнюю часть камеры. На первый взгляд, при таком тусклом свете, потолок камеры был абсолютно черным.

В голове у него мелькнула догадка, и сутра Горного Слона активировалась, прояснив его зрение; наконец он увидел огромное чудовище, висящее на потолке камеры!

У этого демона была человеческая голова, а тело - летучей мыши!

"Ну вот, я только что беспокоился о том, как выполнить задание, а тут ко мне подселили нужного демона" - Су Нан не только не запаниковал, но и улыбнулся уголком рта.

Он был практически уверен, что игра не стала заставлять его рыскать по всей тюрьме ради выполнения простенькой миссии, а значит, это и была его цель. Охота на демона уровня Смертного было заданием двухзвездочной сложности, а это значит, что демон-летучая мышь в данный момент не был особенно сильным, по крайней мере, не на том же уровне, что и вчерашний тюремщик демон-волк.

Таким образом, если он все хорошо спланирует, то убийство демона летучей мыши не станет чем-то невозможным.

Демон-летучая мышь, казалось, находился в глубоком сне и не пробуждался. Су Нан сжал кулак, ощущая в нем силу, и на его лице появилась холодная улыбка. Он передумал и решил пока не сбегать из камеры, а выполнить это задание, убив настоящего демона!

Однако перед этим он решил еще раз использовать талант.

Минутная перезарядка таланта как раз закончилась, и процесс предвидения начался.

[Вы обнаруживаете демона, спящего над вашей головой, и планируете атаковать его].

[Вы подходите к двери камеры, и ударяете по металлической двери тюрьмы; демон мгновенно пробуждается от этого грохота].

[Теперь вы знаете, что стали мишенью для демона, но делаете вид, что это не так, и снова бьете по металлической двери].

[Как вы и ожидали, во время второго удара демон внезапно нападает на вас; но вы, уже подготовившись, быстро реагируете - разворачиваетесь и концентрируете свою силу на нем].

[Демон, ошеломленный вашей внезапной контратакой, паникует и отлетает в сторону под действием вашего удара].

[После успешного первого удара ваша уверенность возрастает, и вы начинаете яростную атаку на демона; демон ошеломлен вашим натиском и может лишь пассивно защищаться].

[Благодаря родословной горного слона и сутрам уровня совершенства, усиливающим вашу силу, у демона нет ни единого шанса против вас; за несколько вдохов вы избили его до полусмерти].

[Видя это, вы вздохнули с облегчением. Однако стоит вам на мгновение расслабиться, как

демон использует эту возможность и издает резкий крик].

[Ваш разум подвергается атаке, вы спотыкаетесь и едва не падаете на землю].

[К тому времени, как вам удается немного прийти в себя, коготь демона уже распорол вам в горло.]

[Вы мертвы!]

"Этот демон-летучая мышь может совершать что-то вроде психических атак?!" - Су Нан почувствовал некоторое облегчение, узнав, что демон-летучая мышь обладает и такой способностью.

К счастью, он все предусмотрел; если бы он был самонадеянным и действовал напрямую, все бы закончилось катастрофой и он бы вернулся в реальный мир, в надежде повторить все через сутки.

Но пока он предвидел уловки демона, с ним было легче справиться.

http://tl.rulate.ru/book/103091/3696806