Глава 8

- Ты уже открыл еще один слот для навыка?! - ошарашенно воскликнула Арго.

Пришлось постараться чтобы вытащить девушку с насиженного стула и доволочь до близжаешего трактира. Пройдясь на свежем воздухе и как следует перекусив, Арго вышла из состояния хорошо разваренной лапши и слегка приободрилась. А когда я еще и спросил про какой-нибудь скрытый навык в близжайших окрестностях, так и вовсе окончательно пришла в себя.

- Это не так уж и удивительно. - покачал я ей головой. - С тех пор как каждый, кто играет в эту игру находится в ней двадцать четыре часа в сутки все тайминги из бета-теста можно отбросить как недействительные.

- ...Логично. - кивнула Арго и задумалась. - ...Нууу. - протянула она через минуту. - Есть один навык на втором этаже. Но я не совсем уверена, будет он для тебя полезен или нет.

- И что за навык? - спросил я слюбопытством.

Вообще с этими скрытыми навыками отдельная история. На четвертом и шестом уровнях игроки отыскали побочные навыки. "Обнаружение" на четвертом и "Следопыт на шестом". Многие игроки предположили, что такие навыки появляются на каждом втором этаже и ломанулись обыскивать весь второй уровень.

К сожалению безрезультатано.

Ну вот Арго говорит, что она в курсе о существовании некоего навыка. Не то чтобы это было странно, скорее даже ожидаемо, вот только...

'...Почему она никому не продала информацию о нем?'

- Рукопашный бой.

Я застыл. От ошеломления я даже не заметил странных интонаций с которыми девушка произнесла название скрытого навыка.

- ...А что он делает? - спросил я нарочито спокойным голосом.

Но Арго заметила моё состояние и насторожилась.

- Я не смогла его получить по некоторым причинам, но согласно описанию, он позволяет наносить урон напрямую своим телом. Также идут дополнительные модификаторы на всякие атаки без использования оружия.

- И ты молчала о чем-то подобном?! - непроизвольно повысил я голос.

- ...Я не подумала, что этот навык может быть тебе полезным... да и ты не спрашивал.

- Я не спрашивал потому что думал, что если в САО и есть такой навык, то он достаточно высокоуровневый чтобы оказаться где-то в середине крепости Айнкрад! - я выдохнул, слегка успокаиваясь. - А по поводу полезности... если этот навык работает хотябы в половину так, как я на него расчитываю, то он повысит мою общую боевую эффективность на пятнадцать процентов.

Арго ошеломленно выпучила глаза, мол: "Ты можешь быть еще эффективнее?!"

- ...Ты не выглядел как человек, который испытывает недостаток в боевых навыках. - Сказала девушка после короткого молчания. - Честно говоря твои навыки обращения с нагинатой уже выглядят чрезмерно преувеличенными.

- То что ты называешь "чрезмерно преувеличенным" это лишь крайне урезанная версия боевого искусства, которому я учился. Мне пришлось вырезать большую часть элементов, которые заточенны под приемы, которые по своей большей части покрывает навык "Рукопашный Бой". - терпеливо пояснил я.

Пару минут мы молчали. Арго, судя по всему, активно восстанавливала картину вселенной, в которой может существовать кто-то настолько нечестно сильный.

'Это она еще сенсея не видела' - подумал я с какой-то гордостью, припоминая как Хамада-сенсей валяла меня по всему рингу как ребенка.

Сам же начал пересматривать все свои планы. Наличие такого навыка как "Рукопашный Бой" в корне меняет весь мой дальнейший билд. Придется из силовика три к одному с упором на системные навыки "защита оружием" и "парирование", переквалифицироваться в более сбалансированный два к одному билд с упором на "парирование".

Вспомнив взятые мной на первом уровне навыки я немного поморщился. Навык "защита оружием" уже достиг сто двенадцатого уровня прогресса, что довольно неплохо. Вот только с возможностью использовать свое тело для атак грубый и бесхитростный блок оружием станет слишком неэффективным.

К счастью я не настолько впечатлительный человек чтобы впадать в депрессию из-за одной ошибки.

Открыв меню, я забил в свободный слот навык парирования. Как доберемся с Арго до второго этажа, то я удалю навык защиты оружием. Пока же он будет мне полезен.

- Ты сказала, что не смогла получить навык "по некоторым причинам"... - вспомнил я слова девушки. - Не объяснишь?

- Мммм... - смущенно протянула Арго. - Поверь, ничего такого, что такой маньяк как ты не смог бы выполнить.

Уточнять значение слова "маньяк" вылетевшего из её уст я не стал. В бета-тесте для получения скрытых навыков нужно было выполнить соответствующие условия. Типо как для навыка "обнаружение" нужно было по несколько часов лазить по лесу и искать замаскированные камни и всё в этом духе. Так что скорее всего для "Рукопашного Боя" условием будет навалять кому-нибудь. Как раз то, что у меня лучше всего получается.

Я пытался выпытать у Арго еще какие-нибудь подробности, но на все свои вопросы получал крайне неопределенные ответы и обещание, что она лично доведет меня до нужного NPC и объяснит причины своего молчания на месте.

Лукавая улыбка на её лице немного настораживала, но насколько я уже успел узнать сидяющую передо-мной девушку, она не отправит на опасность человека просто так. По крайней мере не с таким выражением лица.

- Кстати... мне тут идея в голову пришла. - перевела Арго тему после очередной моей попытки что-то выпытать. - Почему бы нам не выпустить потом еще несколько томов руководства? Но уже более подробных и не забесплатно?

Я на секунду задумался, оценивая перспективы.

- И как я сам не додумался-то?

Не знаю почему я не понял чего-то настолько очевидного, но это ведь гениально! Уже через несколько дней, каждый игрок в САО будет таскать с собой в инвентаре книжку за авторством "Крысы" Арго и моим соавторством. Если мы выпустим еще один том по символической цене в, скажем, пятьдесят коллов, то используя советы оттуда они довольно быстро отобьют свои затраты и... заработают на покупку третьего тома. Подобным можно будет промышлять вплоть до седьмого уровня, до которого мы смогли дойти в бета-тесте. А после можно будет сделать что-то типа газеты, с небольшими заметками о найденных интересностях.

С учетом отстутствия конкуренции...

Это обеспечит нашу группу заработком до самого конца игры.

А даже если появятся игроки, которые попытаются отбить у нас эту нишу, то они ничего не добьются, так как имя "Крысы" Арго уже будет слишком известно.

- Гениальная идея! - не стал я приуменьшать предложение девушки. На что её щечки немного зарумянились. - Нужно только будет подобрать правильный момент, когда игроки более менее уверенно будут покидать город, но еще не познают на своем опыте вещи, которые мы опишем во втором томе руководства. Стоит немного ограничить выпуск тиража и пустить по городу слух что мы набираем игроков. Потом...

Пока я рассуждал вслух, глаза Арго наполнялись все большим неверием.

- Есть ли хоть что-то чего ты не умеешь?! - возопила девушка, когда я закончил свой монолог.

- Никогда не играл в гольф. - невозмутимо ответил я. - Еще рыбалку не очень люблю, а еще...

Как-то так получилось, что мой шутливый ответ перерос в полноценный разговор о том что мне и Арго нравится или не нравится. Я уже даже не удивлялся тому сколь много наших увлечений совпадает.

В таком духе мы проболтали пока солнце за окном трактира не начало садиться. На предложение Арго переночевать на халяву в церки я ответил отрицательно. Дух приключений звал меня за собой! А если быть точнее, то у меня уже руки чесались ворваться в башню. На предложение пройтись по "подземелью" со мной, Арго надолго задумалась, но в итоге покачала головой. Но все же пообещала, что через пару дней, которые ей понадобятся чтобы поднатаскать своих людей, чтобы они сами могли качаться за стенами, она обязательно присоеденится.

К удивлению для меня, я даже немного расстроился, что пару дней мы не увидимся, но с легким смущением задавил в себе это чувство. Все равно, за пару дней я босса точно не найду. Все таки на каждом этаже есть три таких колонны, и общая площадь одной такой равняется где-то шестидесяти-семидесяти процентам от общей площади превого уровня.

Говоря иначе: "Задолбаешься исследовать!".

В первую очередь я отправился к тому столбу, который располагался ближе всего к маленькой деревне. Поспав ночь в местном трактире я на утро отправился к своей цели.

Росла эта махина из скального образования и входом в неё служила пещера. Первые сотни три шагов отличий от любой другой пещеры еще не наблюдается, но потом происходит довольно плавный переход от неровного каменного мешка естественной пещеры к рукотворным коридорам с незамысловатой резьбойй на стенах и странного вида светящимися камнями. К счастью камни - не единственный вид освещения здесь, по всему подземелью были растыканы никогда не гаснущие факела.

Атмосферка весьма гнетущая. Не прошло много времени прежде чем я встретился с местными мобами.

Гоблины. Те самые любимые многими японцами фентезистами низкорослые зеленые уродцы. К счастью на игре САО не весит возрастной ценз 18+, так что приключений в духе Оркболга из моих воспоминаний прошлой жизни, опасаться не нужно.

Сами же коротышки довольно слабы. При столкновении один на один, более-менее квалифицированный игрок шестого уровня победит в десяти боях из десяти. Вот только гоблины не ходят по одному. И ситуация тут куда проблемнее, чем с теми же волками, ведь гоблины ходят всегда группой по шесть особей. Довольно-таки прозрачный намек, ведь максимальное количество игроков в одной пати как раз - шесть человек.

В бета-тесте именно в башне мне впервые пришлось вплетать в свой боевой стиль "навыки мечника" дабы быстрее разбираться с отдельными мобами. Сейчас же я пришел сюда с куда более высоким уровнем, дополнительным навыком и куда более хорошим оружием, так что не изменяя себе резал уродцев без всяких спецэффетков.

Следующие два дня я занимался только тем, что резал гоблинов и картировал область башни. Даже ночевал внутри, в безопасных зонах, а питался прихваченным с собой хлебом, да водой. Но каких-то трудностей с таким режимом я не испытывал. Да и как я мог? Я наконец могу проявить свои навыки обращения с оружием где-то кроме как в спаррингах с сенсеем.

Ну и тот факт, что гоблины это один из немногих гуманоидных мобов на первых шести этажах разумеется сыграл свою роль. Все таки я учился сражаться против людей, а не зверей и в бою с гоблинами я могу развернуться куда лучше.

С завтрашнего утра ко мне обещала присоединиться Арго, так что вечером вместо того, чтобы как обычно залечь на каменном полу безопасной зоны я пошел на выход из башни.

Впервые за последние два дня проведя ночь на комфортной кровати я сбросил с себя даже те крохотные капли усталости, которые волей не волей накопил в себе. Чувствовал себя так, будто могу забуриться в башню еще на неделю.

Когда пришла Арго и я поведал ей о своем режиме дня она пришла в непритворный ужас. Своей аккуратной, но, без сомнений, железной ручкой она принялась ставить меня на путь истинный или что-то в этом роде.

В ходе долгой словесной битвы, где я пылая праведным возмущение по-мужски отстаивал своё право спать на каменном полу и жить на хлебе и воде, мне удалось отвоевать право не уходить на обед в деревню, так как это слишком долго. Отстоять же вечернее время у Арго было непосильной даже для меня задачей.

Тем не менее время в её компании потекло довольно-таки резво.

За то время, что я бегал по местным коридорам я уже знатно наловчился мочить зеленых, но с появлением Арго в моё идеальное уравнение фарма затесалась новая переменная. Тем не менее всего через пару стычек я вернулся на прежнюю эффективность и за счет умело оказывающей мне поддержку Арго, даже стал эффективнее.

С каждым часом на карте башни было все меньше и меньше белых зон и как раз к полудню мы дошли до центральной безопасной зоны.

Я уже разложил на скатерть нехитрый обед, но Арго продолжала хмуро стоять и оглядываться.

- Ну да, не пятизвездочный ресторан, но свой шарм имеется. - веселым тоном сказал я.

- Тут что-то не так. - все еще хмуро сказала Арго. - Орнамент отличается.

Я взглянул вокруг. Центральная безопасная зона этой башни была обильно украшена настенными орнаментами в стиле пещерных людей или даже чего-то ближе к египетским художествам.

До этого момента я был в этой зоне всего раз и то просто закинулся едой и сразу бухнулся спать. Стены не разглядывал. Но когда Арго сказала, что здесь что-то не так я тут же ощутил похожее чувство.

В голове мгновенно всплыли запомненные до мельчайших деталей орнаменты безопасных зон бета-теста. Быстро найдя ту, которая максимально соответствует той, что у меня сейчас перед глазами и сравнив, я ткнул пальцем в явно отличающийся участок.

- Вот здесь. Рисунка вот этого здорового гоблина тут точно не было.

Арго вопросительно посмотрела на меня.

- Идеальная память. - потыкал я указательным пальцем в свой висок, на что Арго закатила глаза пробурчав под нос "кто бы сомневался".

Отличие от бета-теста немного поумерило мое желание перекусить и я подошел к отличающемуся участку. Высокий гоблин был экипирован в пусть и потрепанную, но кирассу. По рисунку материал сложно определить, но скорее всего это кожа.

Гоблин стоял в необычной позе, будто бы указывая рукой в какую-то сторону. Я провел воображаемую линию от его руки и мой взгляд уперся в пока еще не исследованный проход.

Я посмотрел горящим энтузиазмом взглядом на следящую за моими действиями Арго.

- Мне тоже интересно. Пойдем. - сказала она.

Быстро собрав разложенную скатерть мы вошли в темный проход.

Пока мы медленно продвигались сквозь наполняющих коридор гоблинов мы то тут, то там на перекрестках находили гравюры с тем самым гоблином, который указывал на направление.

- А этот никуда не показывает. - сказала Арго когда мы дошли до тупика, где на гравюре высокий гоблин сидел на каменном троне в окружении обычных, сложив руки на подлокотники.

Я молча оглядел весь тупик, но не найдя ничего интересного, положил свою руку на гравюру. Неожиданно даже для меня рисунок засветился, а нарисованный гоблин сидящий на троне встал и махнул рукой в сторону.

Стена тупика медленно рассеялась в голубой вспышке.

- Тайник? - напряженно спросила Арго.

- Лучше. - ответил я с широкой улыбкой, без всякого трепета проходя в новый проход. - Мини босс.

В каменном мешке располагался тот самый трон с сидящим на нем высоким гоблином. По бокам от него стояли два деревянных сундука, и всё это было сдобрено стандартной шестеркой уже привычных для меня зеленых карликов. Правда уровень их был повыше.

- Арго, назад. - сказал я чувствуя как по моему лицу расплывается предвкушающий оскал.

- С тобой все будет в порядке?

Я предпочел не отвечать на очевидный вопрос.

***

- С тобой все будет в порядке? - спросила Арго рефлекторно.

На самом деле она прекрасно понимала бесполезность этого вопроса. Пусть девушке и не часто доводилось видеть в бета-тесте как сражается Рохан, а до сих пор он гонял только мелочь, но того что она видела... было более достаточно чтобы она даже в своем воображении не могла представить сцену проигрыша её друга.

Стоило Рохану войти в зал, как над головой Хобгоблина появились две полоски здоровья и имя.

Вождь Диких Гоблинов.

Глядя на вошедшего парня высокомерным взглядом, вождь лениво поднял руку и показал на него пальцем. Тот час же повинуясь его жесту вперед кинулось четверо мелких уродцев.

'Фатальная ошибка' - заключила в своем уме Арго.

'Если бы они накинулись на Рохана все разом вместе с хобгоблином у них был шанс хотя бы создать тому трудности, а так...'

Не успела Арго додумать свою мысль как Рохан рванул вперед.

В мгновение ока оказавшись перед бежавшими квадратом гоблинами, он без особых финтов и прикрас пнул ногой вперед. Гоблин даже не успел подставить древко своего копья.

По залу раздался смачный звук.

'Теперь понятно зачем ему навык Рукопашный Бой' - подумала девушка, глядя на отлетевшего гоблина сияющими глазами. Запущенный по прямой коротышка врезался точно в идущего позади него гоблина и они оба повалились на землю.

Пусть подобный удар и не нанес им урона, но дал пару секунд, чего для Рохана было более чем достаточно.

Он плавно, но очень быстро перетек из положения пинка в стабильную стойку и продолжая движение, нанес удар в шею ближайшего гоблина.

Выделенные на ИИ зеленых коротышек ресурсы, были не очень велики потому изменившуюся ситуацию они обрабатывали где-то секунду.

Достаточно чтобы лезвие нагинаты разрезала шею гоблина.

'Это точно был крит' - подумала Арго. - 'А, еще и эффект обезглавливания'.

Не обращая внимания на упавшее на камень безголовое тело, Рохан каким-то непонятным движением полностью перенаправил импульс от удара и, крутанувшись вокруг оси, опустил клинок прямо на макушку второго стоящего коротышки.

Завороженно глядя на идеальный полумесяц оставленный ударом нагинаты, Арго вздохнула. Сколько бы раз она не видела как сражается её друг, девушке не надоедало.

За мгновение до столкновения клинка с головой гоблина, Рохан неуловимым движением сместил руку, превращая грубый рубящий удар в резкий режущий. Через мгновение поперек гоблина прошла красная полоса и он распался на двое.

Парень же все еще не останавливая движения, вывернул тело и клинок едва-едва не касаясь камня пола понесся к следующей цели. Гоблин который шел позади того, которого пнул Рохан, оклемался быстрее и уже начинал вставать, стаскивая с себя тело все еще оглушенного товарища.

Зря. Клинок вошел ему прямо в шею, нанося очередной крит и обрывая еще одну цифровую жизнь.

Парень, наконец, остановил свое комбо и одним простым движением пронзил голову последнего из четверки прямо через глаз.

Звуки от разрушения тел гоблинов на полигоны произошли почти одновременно, накладываясь друг на друга. Вождь гоблинов даже не успел опустить руку. Прошло секунды три.

Хобгоблин, в ярости, спрыгнул со своего трона и рыча бросился на Рохана вместе с двумя оставшимися коротышками.

Парень оставил его на десерт, практически мгновенно уничтожив двух мелких гоблинов, после чего какое-то время игрался с их вождем, но уже через секунд двадцать закончил бой тремя движениями, даже не дав тому перейти во вторую фазу.

- Я надеялся, что будет интересней. - с выражением обиженного в лучших чувствах ребенка повернулся Рохан к девушке.

Что самое страшное, Арго не могла понять, насколько он серьезен. В его словах совершенно не чувствовалось посыла "легче легкого".

'Ну и чудак' - подумала девушка всеми силами стараясь не назвать стоящего перед ней парня "Монстром".

http://tl.rulate.ru/book/46145/1104746