Клэнг! Кланг!

Искры разлетались, когда Синдзи блокировал летящие в него клинки. Заблокировав, он провел контратаку, проворно вонзая копье в лоб скелетам. Прошло совсем немного времени, прежде чем он пробил каждый череп, принося ему по убийству каждые несколько секунд.

Он не обращал внимания на летящие стрелы, используя свою ауру для усиления ног, что позволяло ему с легкостью уклоняться от большинства из них. Тем не менее некоторые стрелы пробили его доспехи из-за его неопытности в управлении толпой.

Кланг!

Как раз в тот момент, когда он использовал свое копье, чтобы отразить одну из стрел, маленький скелет с парой кинжалов бросился на него. К счастью, инстинкты подсказали ему и он вовремя среагировал, ударив его острием копья.

Бам!

Быстрым ударом он мгновенно опустошил его очки HP до 0.

[Личное Сообщение] Широ: "Контроль, Синдзи-кун. Проверь и расставь приоритеты, с кем ты будешь иметь дело в первую очередь."

Увидев это сообщение, он кое-что понял и решил изменить свой стиль боя. Даже когда три скелета оказались в зоне его досягаемости, он не стал наносить им первые удары, а сначала прощупал врагов. Как только он увидел, что нет скелетов, которые могли бы быстро миновать его зону удара, он начал делать то, что делал раньше.

Пссс!

Он уклонился от надвигающегося на него длинного меча и парировал удар, оборвав его жизнь одним движением. Затем он внезапно взмахнул рукой вправо.

С помощью импульса и усиления ауры Синдзи удалось разбить ему череп.

"Это уже немного чересчур."

Подумал Синдзи, медленно отгоняя от себя монстров. По мере того как он это делал, он привлекал все больше скелетов, но в конце концов ему удалось выманить их так, чтобы больше не было новых монстров в этой схватке.

"Тридцать врагов... Я могу это сделать...!"

******

Широ смотрел на запыхавшегося Синдзи, пока тот шел обратно к месту старта. Поскольку это место служило своего рода безопасной зоной, они использовали его как место отдыха.

"Ты в порядке?"

"Да, все хорошо."

Синдзи сел на пол, пытаясь отдышаться.

"Как тебе сражаться с большим количеством врагов?"

"Это... трудно. Иногда их атаки проходят сквозь мою защиту. Бывают и неожиданные моменты, например, маленький скелет почти воткнул кинжалы мне в грудь..."

"В конце концов, дело в недостатке опыта. Не имея превосходной скорости реакции, ты можешь лишь стараться делать меньше ошибок."

При высокой скорости реакции запас на ошибки гораздо выше, так как они могут быстро среагировать и исправить ошибку. В то время как те, у кого его нет, могут лишь изо всех сил стараться делать меньше ошибок, поскольку их возможности для ошибок ниже.

Иногда на поле боя одна единственная ошибка последних может привести к смерти, в то время как первым удается избежать таких смертей благодаря их быстрой реакции.

Широ начал по очереди указывать на его ошибки, которые он видел по видеосвязи. Поскольку это подземелье слишком велико, он удалился от начальной точки боя более чем на сто метров.

"Широ".

"В чем дело?"

"Они исчерпали свою силу тьмы."

Широ уставился в ту сторону, куда она указала, и увидел огромный коридор с монстрами, которые уже должны были появиться.

"Серьезно... Это превратилось в обычное подземелье...?"

В тех подземельях, которые он проходил раньше, монстры появлялись только после того, как он один раз очистил их. Поэтому он обрадовался тому, что это подземелье не обычное.

"Похоже, оно говорит нам зачистить его как обычное подземелье. Доктор Кальцит."

"Мн...?"

"Может ли МонстЗр выступить в роли танка?"

" Да, можно."

"Тогда... Куронеко будет защищать фланг вместе с Синдзи. И, наконец, Шино будет в центре, выполняя роль дилера с большой дистанцией. Так пойдет?"

"Я не жалуюсь."

"Хорошо."

Куронеко и Шино согласились. Сформировав пати из пяти человек, они начали пробираться через подземелье. Теперь, когда их было пятеро, оно не представляло особой сложности.

Вместо этого это была просто резня...

Широ возглавил отряд, используя <<Соединение умений>> - <<Внешнее умение>>, при котором игрок использует задержку движения, чтобы применить другое умение меча, что

позволяет ему использовать эти умения непрерывно. Кальцит расположилась рядом с ним, используя свою легкую рапиру, чтобы рассчитанным ударом убить сразу трех или более скелетов.

Тем временем Синдзи и Куронеко занимались теми мобами, которые могли пройти сквозь них. Иногда они помогали им спереди, используя бросок кинжала или клинок ауры.

И наконец, Шино натягивала свой лук, чтобы нанести им наибольший урон. С четырьмя стражами ей это было легко сделать, превратив ее в хорошо защищенную пусковую установку. К сожалению, в Айнкраде не было навыка <<Двуручный лук>>, что не позволяло ей усилить свои атаки.

Однако в качестве основного она взяла навык <<Метание клинка>>, чтобы компенсировать этот недостаток.

Прошло некоторое время, прежде чем они увидели площадь, похожую на плац. По углам ее расположились четыре факела, на корпусе которых были какие-то красные метки.

"Безопасная зона..."

"Это должно быть в глубине лабиринта." прокомментировала Куронеко.

В Sword Art Online есть два типа подземелий: лабиринт и субподземелья (которые часто называют "подземельями"). Первое представляет собой башнеобразное место, которое соединяет все этажи на своих концах. Когда игроки достигают ее вершины, они должны победить босса этажа, прежде чем перейти на следующий этаж.

С другой стороны, субподземелья похожи на обычные подземелья в ролевых играх, которые исчезают после того, как будут пройдены один раз. Есть также подземелья, которые не исчезают независимо от того, сколько раз вы их очищаете.

"Широ".

"Что..."

Как только Кальцит тихо позвала его, он почувствовал взгляд за спиной. По всей видимости, она это тоже почувствовала. Он перевел взгляд на Куронеко, и она тоже кивнула.

"Синдзи, ты можешь это сделать?"

"Да". Синдзи кивнул, чувствуя на себе пристальный взгляд. Выглянув, он никого не увидел, но после тренировок он больше доверял своим инстинктам.

Он ненадолго исчез из поля зрения, чем привел в замешательство Шино, которая не почувствовала ничего такого.

Наблюдавшая за ними со спины "особа" была озадачена, когда один из них исчез у нее на глазах, однако она почувствовала лишь холодное лезвие, направленное ей в шею.

"Не двигайся."

"Эх... Ты меня поймал."

Когда девушка отменила оптический камуфляж, ее внешность вскоре открылась им. У

преследовательницы лавандовые волосы, спускающиеся до шеи, с двумя длинными прядями по обеим сторонам головы.

Глаза у нее такого же малинового цвета, как у Куронеко, но с добавлением фиолетового оттенка. На ней было сиреневое платье без бретелек и замысловатое пальто поверх него.

В общем, из-за ее наряда ее нельзя было спутать ни с кем из игроков.

Вскоре они подошли к ней и Широ начал задавать вопросы.

"Кто ты?"

"Я? Можете звать меня... Стреа".

Стреа? Он попытался вспомнить это имя, но безуспешно. Он не помнил, чтобы читал о ней в каноне романов.

"Широ, у нее нет цветного курсора."

"Значит... она не игрок."

В тот момент, когда Широ высказал свои предположения, на лице Стреа отразился шок.

"Ты очень сообразительный!" Сказала она веселым тоном. Как будто она не возражала против того, что копье было направлено ей в спину.

Прочистив горло, она начала рассказывать о своей личности.

"Добрый день, игроки. Я - Strea-MHCP002, второй консультант по психическому здоровью, созданный для наблюдения за самочувствием игроков. Можете звать меня Стреа!"

*****

Факт №14: У Зараженных (Больных орипатией) бывают разные проблемы с психикой. Они варьируются от сильных головных болей до раздвоения личности (DID). Что касается причины, по которой у них такие проблемы? В каноне это не объясняется, но вы же знаете кое-что о Внешних Богах Лавкрафтианской эпохи , верно? Психическое загрязнение - это то, на чем они специализируются больше всего...

http://tl.rulate.ru/book/74171/3461187