

Первый этаж Айнкрада является самым объемным по своей площади, так что передвигаться по нему без навыка "Спринт" - довольно муторное занятие. Тем более в бета-тесте мы так и не наткнулись на каких-либо ездовых петов.

К счастью среди нашей пятерки не было тех кто бы этим навыком не обладал, но даже так, путь к лабиринту у Большой Деревни занял у нас немало времени и достигли мы его только к обеду.

Как следует перекусив, мы двинулись в сторону пещеры.

- Думаю нам нужно уже сейчас придумать название для гильдии. - заявил я, стоило нам выйти за пределы деревни.

Это была практически первая моя реплика с того момента как мы вышли из стартового города. Мои товарищи весь путь вели себя очень тихо, видимо, размышляя о всех неприятных вещах, о которых я им рассказал.

- А не рановато ли? Еще успеется. - ответил уже давно отошедший Диабэль. Ничего удивительного, он весь расклад понял одним из первых, да и является самым старшем в нашей группе.

- Не "рановато". - покачал я головой. - В тот же момент, как мы откроем путь на второй этаж, нам нужно дать знать игрокам, благодаря кому это случилось. Это даст нам первые очки репутации в сообществе.

- Думаю Рохан прав. - согласилась со мной Арго. - У кого-то есть предложения?

Девушка умела отвела мрачные мысли Кирито и Асуны в иное русло. Сразу же посыпались идеи.

- Как насчет "Рыцари Лазурного Неба"? - воодушевленно произнес Диабэль.

- Слишком пафосно. - ответил я.

- Отряд освобождения Айнкрада? - опять он.

- То же самое, только в другой плоскости.

- Пять Мушкетеров! - Арго.

- Нас уже сейчас куда больше пяти, а потом так и того...

- Просто "Мушкетеры"?

- Ты так фанатеешь по творчеству Дюма или что?

- Гильдия Восхождения? - решил добавить что-то от себя Кирито.

- Ммм... звучит неплохо. Возьмем на заметку. Еще идеи?

- ...А может просто "Восхождение"? - робко произнесла Асуна.

В этот момент мы наконец пересекли "дикую" часть пещеры и вошли в начало лабиринта.

- Звучит неплохо! Мне нравится! Поддерживаю Асуну-тян! - заявила Арго обнажая кинжал.

- Мне тоже. Довольно символическое название. - поддержал Диабэль снимая свой щит со спины и кладя ладонь на рукоять меча.

- ... - Кирито молча кивнул, вовсю осматривая коридор на предмет опасности.

- Значит решено. Гильдию назовем "Восхождение". - подвел итог я. - Кто будет главой?

Все остановились глядя на меня странным взглядом.

- Ты это сейчас серьезно, Рохан? - заявили хором Арго и Диабэль. Кирито поддержал их своим взглядом.

- Абсолютно. - спокойно ответил я, давая знак не стоять на месте. - Как уже говорила Арго "он выглядит довольно заурядным". Плюс мой возраст. Если мы хотим, чтобы нас воспринимали всерьез, то место главы должен занять кто-то достаточно представительный. - сказал я и замолчал, давая остальным осмыслить мои слова.

- Любой из нашей пятерки, за исключением меня и Кирито подойдут на роль главы куда лучше, без обид Кирито. - черноволосый парень просто махнул рукой, поддерживая мою идею не вписывать его во что-то столь напряжное.

- Поясни. - нахмурился Диабэль.

- Ты самый старший из нас. - повернулся я к парню, чем полностью остановил ход нашей процессии. - Плюс ты довольно харизматичный. Уж точно харизматичнее меня. - парень приосанился.

- Асуна - красивая девушка. Еще и геймер плюс ко всему. Идеал в глазах игроков мужчин, которых, напомню, здесь процентов девяносто. - Девушка смущенно покраснела на мой комплимент.

- Арго помимо того что симпатичная девушка, уже успела заполучить немалую известность и доверие за счет руководства.

- ...Я симпатичная? - укуталась девушка в капюшон, скрывая выражение своего лица.

- Ну да. - ответил я, искренне не понимая её изумления. - Что? - спросил я, заметив на себе странные взгляды остальных.

- Ничего. - заверил меня Диабэль с солнечной улыбкой на губах. - Мы тебя поняли. Вы с Кирито у нас просто мышцы, а мы с Асундой и Арго лицо.

- А кто у нас мозги? - спросил я с улыбкой.

- Нам не нужны мозги! - радостно поддержала тему Арго, сбросив с головы капюшон и открывая все еще красноватое лицо. - Мы тут впятером на босса этажа идем! Такие вещи как мозги, чувство самосохранения и осторожность нам не к чему!

Все весело улыбнулись её словам.

- ...И все же роль главы должна быть твоей. - решительно сказал Диабэль, качая головой. - В начале, конечно, могут быть небольшие проблемы, но в долгосрочной перспективе это куда выгоднее.

- Согласна. - поддержала Арго. - Без тебя бы нашей компании не было и гильдии тоже. Мы все собрались вокруг тебя и я практически уверена, что рано или поздно кто-то что-то заметит и появятся вопросы.

Я пожал плечами. Не то чтобы я действительно хотел откосить от места лидера. Просто не люблю сосредотачивать на себе все внимание.

- Ладно-ладно. Уболтали. Но теперь другая проблема. - все, за исключением Арго посмотрели на меня вопросительно. В который раз убеждаюсь в её проницательности. - Нам нужно больше бойцов. - осмотрел я нашу компанию. - Включая друзей Диабэля, нас сейчас четырнадцать. У Арго все относительно боевитые игроки имеют практически идентичный ей билд и навыки подходящие скорее для побега, чем для прямого столкновения.

- Да и отрывать их от дела было бы нецелесообразно. - добавила девушка.

- Ну... попытаемся завлечь кого-нибудь из бетеров. Ну и из тех, кто достаточно смел чтобы не сидеть в городе.

- Это само собой разумеется. - ответил я Диабэлю. - Но люди нужны вот прямо сейчас. А если быть точнее, то после того как поднимемся на второй этаж.

- А зачем? - с любопытством спросила Асуна.

- Кое-какие заморочки с созданием гильдии. Ничего интересного, но довольно важно.

Все задумчиво притихли.

- Эм... - привлёк внимание Кирито. - Есть у меня один знакомый... - неуверенно начал он. - Не бета-тестер. Просто привязался ко мне в первые часы игры и попросил рассказать, да показать основы. Судя по его словам он тут с друзьями.

- Ты его учил? Долго? - спросил я, уже понимая о ком идет речь и вспоминая первые серии аниме.

- С момента открытия серверов, вплоть до объявления от Каябы.

- То есть где-то есть парень, которого наш хмурый мечник тренировал как минимум три часа и, который уже, скорее всего, передал полученные знания еще нескольким игрокам? - с предвкушением спросил Диабэль. Кирито кивнул. - А что он за человек?

- Ммм... Прямолинейный и общительный прилипала. Довольно сообразительный и честный... довольно прост в общении... - положил руку на подбородок парень.

- Как выглядит? Игровой ник? - заинтересовалась Арго.

- Похож на побитого жизнью самурая, который встал на бандитский путь. - с веселой усмешкой заявил Кирито. - Еще он такой же любитель красного, как и Диабэль - синего. Имя Кляйн.

- Использует саблю да?

- Ага, но после собирается менять на катану.

- Знаю кое-что о них. Группа из шести человек. Лидер красноволосый парень, бандитской внешности. Одни из первых, кто вышли за пределы города. Двигаются аккуратно и осторожно, постепенно наращивая силу. - протараторила Арго, будто бы читая досье в своем уме.

- У тебя есть его контакты, Кирито? - спросил я, не найдя ни малейшей причины не приглашать Кляйна в гильдию.

- Да. Он у меня в друзьях.

- Можешь посмотреть где он сейчас?

- Секунду. - начал тыкать пальцем по воздуху Кирито. - Вот здесь. - сделал он интерфейс меню видимым и развернул к нам.

- Стоянка охотников в предгорье у Малой? - мгновенно сориентировалась по карте Арго. - Локация пятого-плюс уровня.

- Напиши ему, чтобы топал в стартовый город. Скажи, что он удивится. - сказал я.

- Ха, это точно. - улыбнулся черноволосый, наверняка представляя в голове лицо Кляйна, когда тот узнает что мы прошли на второй этаж.

Кирито потыкал по все еще видимому для нас меню и, закрыв интерфейс, кивнул.

- Отлично. Еще вопросы требуемые обсуждения у кого-нибудь есть? - на мой вопрос все дружно покачали головами. - Ну и хорошо. Пойдем. Нам сюда.

Я, как и Арго, совершенно не нуждался в карте для того чтобы ориентироваться в лабиринте, оттого шли мы достаточно быстро.

По пути представился шанс еще несколько раз проверить навыки всех моих спутников.

Кирито сражался так же как и в бета-тесте. Очень умело подбирал тайминг и технично использовал навыки мечника. Парень очень чутко чувствует бой и в любом столкновении сам задает темп. Раскачка у него, судя по всему, с упором на силу, но не пренебрегая и ловкостью. Где-то три на два.

Диабэль словно перечитал все книжки про средневековые бои и держался как по методичке. Четко и не торопливо тесня противников небольшим щитом и постоянно пробивая в создаваемые им бреши мечом. Он не стеснялся сделать несколько шагов назад для занятия удобной позиции и крайне умело разменивался ХП, не трясясь над каждой точкой столба здоровья. Раскачка статов ближе к моей. То есть где-то две силы на единицу ловкости.

Наши дамы же выделялись невероятной проворностью. Что Арго, что Асуна в своей прокачке предпочли вариант четыре ловкости на единицу силы. Тем не менее их способы ведения боя кардинально различались. В то время пока Асуна "танцует" в условном круге диаметром в метр-два и наносит десятки ударов за каждый шаг, Арго носится по всему доступному пространству. Миниатюрная девушка с легкостью запутывает алгоритмы искусственного интеллекта, буквально, сталкивая мобов лбами друг с другом, в то время как сама наносит многочисленные удары своим изогнутым кинжалом по всем до кого может достать. Пусть пока её стиль и слабоват, но после четвертого этажа, когда в её маленькие ручки попадет отравляющее

оружие и соответствующие навыки, она станет кошмаром для любого противника.

Вообще тут есть один интересный нюанс. Когда игрок в САО качает ловкость, он становится быстрее. Довольно просто не так-ли? Но есть проблема. Максимальная скорость которой может добиться игрок качая ловкость намного превышает скорость реакции обычного человека.

То есть такой вот перекаченный в ловкость игрок, без должной подготовки, во время боя будет постоянно путаться в своих же ногах и влетать во все препятствия. О нанесении противнику какого-то урона и речи не идет. Еще в бета-тесте Арго предположила, что ближе к сотому уровню персонажа соотношение сила/ловкость у всех игроков будет примерно одинаковое.

Честно говоря у меня был огромный соблазн сосредоточиться в своей раскачке на ловкости и узнать собственные пределы, но в таком случае мои боевые навыки и общая эффективность бы упали в разы.

Как-никак главный принцип нагинатадзюцу Коми-сенсея это "Если у тебя хватает сил на красивый затяжной бой, значит ты не вложил достаточно в самый первый удар".

Битва двух мастеров редко бывает красивой. Чаще всего все решается в течении нескольких секунд, на протяжении которых каждый из бойцов выходит за пределы своих умственных и физических сил.

На фоне этого спортивная система победы "по очкам" кажется такой глупой, что мои победы над учителем по этой системе сложно воспринимать в серьез.

Ко всему прочему сейчас у меня очень несбалансированная статистика, так как я изначально играл по системе "три силы, одна ловкость" и еще не успел перестроиться, отчего мои друзья могли лицезреть грубый и бесхитростный бой, где каждым своим ударом я обнулял здоровье сразу нескольких гоблинов.

- Это здесь. - повернулся я к следующей за мной группе.

- Мог бы и не говорить. - произнес мне в ответ Диабэль, задумчивым взглядом смотря на высокие створки дверей.

- Вы не заходили внутрь? - спросил Кирито, немного нервно притопывая ногой.

- Нет. - ответила Арго. - Я боялась, что вот этот вот тип... - ткнула в меня пальцем. - ...бросится бить босса в одиночку.

Я посмотрел по сторонам. Обернулся за спину. А после, вновь взглянув на Арго, с максимально невинным взглядом ткнул себе в грудь пальцем.

- Пфхахаха! - не удержалась девушка. - Убери это выражение со своего лица! Тебе не идет! - закончила она с подрагивающими уголками губ.

- Ладно. - ухмыльнулся я в ответ. - Все помнят план? - задал я дежурный вопрос, оглядев товарищей. На их лицах не было следов неуверенности. - Тогда вперед.

Огромная металлическая дверь по своему виду должна весить больше тонны, но открылась она

от малейшего толчка.

Стоило нам сделать первый шаг внутрь, как по всему залу пронеслась волна света, преобразая это темное во что-то очень яркое, психоделических расцветок.

Стены покоев босса были оформлены в витражном стиле, только вместо множество маленьких деталей, состояли из неровных окружностей всех цветов и размеров.

От ворот далеко вперед вела выделенная довольно симпатичным узором дорожка. Она упиралась в возвышение на котором располагался Он.

- Сейчас начнется! - прокричал я выходя вперед.

Король Кобольдов не заставил себя ждать.

Его огромное красное тело одним мощным прыжком преодолело половину зала, а его приземление заставило дрожать стены.

- Ух. Внушает! - восторженно заявила Арго, впервые вышедшая против босса этажа.

Граааааа~!

Раздался по помещению чудовищный рев и в следующее мгновение в голубых вспышках появилось шестеро существ, будто бы сошедших с шахматной доски.

- У них другое оружие! Булавы! Следить за прочностью экипировки! - в ту же секунду осведомила всех девушка.

- Действуем.

Стоило словам сорваться с моих губ как мы все рванули вперед.

Пройдя половину расстояния до босса и его защитников, вперед выбежали Арго, Асуна и Диабэль.

Каждый уверенно взял на себя по два одоспешенных кобольда, мы с Кирито, тем временем вырвались дальше останавливая босса от прорыва.

Гъяя~

Дзинь~

- Я убрал стража! Засакаю время! - раздался в моих ушах голос Диабэля, подтверждая что никто не запаниковал и все идет по плану.

Я же полностью доверился моим товарищам.

Максимальная концентрация полностью отрезала все лишнее, оставляя в кадре только Кирито и бушующего Короля Кобольдов.

'Ненавижу сражаться с мобами гигантского типа' - за мгновение до того как я выкинул все лишнее из головы, пронеслось у меня в уме.

Босс хоть и выглядел внушающе, но его первая стадия была довольно простой.

Сколько бы он не размахивал своим топором и сколько бы не пытался блокировать наши атаки щитом, его здоровье постепенно опускалось.

На самом деле это было разочаровывающе просто.

Уже через две минуты здоровье босса упало до того уровня, когда любая атака срубит ему первую полоску ХП.

- Диабэль! Время! - выкрикнул Кирито, в то время как я филигранно и не особо напрягаясь парировал тяжелейшие атаки монстра.

- Пятнадцать секунд!

Шаг в право, легкий поворот корпуса и горизонтальный удар нагинатой прибавляет массивный топор босса к полу.

- Двенадцать!

Кирито полностью отстранился от боя доверяя мне сдерживание босса и готовясь в любой момент вмешаться.

- Семь!

Я уже даже не сражался с ним, боясь случайно сбить крохи здоровья и вызвать у тыловой команды неприятности. Просто бегал вокруг и уворачивался, пропуская зазубренное лезвие в сантиметрах от себя.

- Три!

Главное не отдалиться слишком далеко, иначе агро босса может перекинуться на кого-нибудь другого.

- Сейчас!

После выкрика Диабэля последовательно произошло три вещи.

1. В синей вспышке воскрес один из постоянно убиваемых стражей.
2. Асуна, Арго и сам синеволосый мгновенно добили уже порядочно вымотанных пятерых и все втроем бросились на последнего кобольда, буквально в несколько секунд сокращая его полоску здоровья до нуля.
3. Я перестал изображать из себя попрыгунчик и в резком рывке вонзил лезвие нагинаты в тело босса.

Вся последовательность несмотря на то, что мы ни разу её не отрабатывали, заняла у нас меньше десяти секунд.

Грааааа~!

Босс вновь взревел и за его спиной появилась новая шестерка кобольдов.

К счастью "команда удержания" уже мчались в ту сторону по дуге обходя босса.

- Кирито! Помоги им быстро разобраться с мелочью! Я могу держать его один!

Парень молча бросился к остальным и, пока я продолжал развлекать громадину, помогал Аргу, Асуне и Диабэлю разобраться со стражей.

С помощью Кирито они без проблем уложились в минуту и вернулись на старую позицию, ожидая респавна мобов.

- Отлично! - похвалил я всех и уже вместе с черноволосым врубился в босса.

Если бы это не была виртуальная реальность, где то ли ради экономии ресурсов сервера, то ли ради упрощения восприятия модельки противника, нанесенные раны не отображались достаточно долго, тело босса было бы уже невозможно увидеть от многочисленных красных полос.

- Подходим к концу второй полосы! - вновь выступил за меня Кирито.

Чисто на всякий случай мы повторили манёвр со стражами кобольдами, но босс каких-то особенных действий от потери второй полосы здоровья не предпринял. Только стал намного злее, что нам, в принципе, не мешало.

Мы продолжали методично сокращать здоровья босса пока...

- Третья стадия! - отпрыгнул от нас Король Кобольдов и яростно взревев, отбросил топор и щит.

У него оставалось где-то четверть полосы, когда он убрал руку за спину и резко вытащил иное оружие.

- Это не тальвар! Это...! - закончить Кирито не успел.

Разъяренный моими постоянными уколами за весь бой босс яростно кинулся в мою сторону.

'Как я и хотел'

Сейчас он двигался раза в два быстрее, чем до этого и для любого другого игрока это бы представляло нешуточную угрозу.

'Но не для меня.'

Чуть присев, я выставил правую ногу вперед и повернул корпус правым плечом вперед.

В моих глазах летящий в сумасшедшем рывке с нодачи в когтистой лапе босс был медленный как улитка.

К сожалению я особо скоростью тоже не блистал.

'Нужно будет добавить немного в ловкость' - с недовольством отметил я в мыслях, осознавая что скорость моего реального тела даже выше чем у игрового аватара.

Рукоять нагинаты легла на согнутое в локте предплечье правой руки.

Удар босса шел снизу вверх и его целью было подбросить меня в воздух.

Я жестко принял его на лезвие нагинаты и расслабив талию и ноги, но как следует напрягая

плечи начал выворачивать корпус вправо.

Оттолкнувшись ногами от земли я полностью изменил направление вложенного боссом в удар импульса с "вверх" на "вперед", отчего, раскручиваясь волчком, полетел в сторону группы удержания.

Стены, пол и потолок постоянно менялись в моих глазах местами, но вестибулярный аппарат с честью выдержал подобное испытание и я даже смог приземлиться на ноги.

Поймав взгляд ошалело смотрящей на меня Арго, я ей весело подмигнул и рванул обратно к боссу, которого сейчас во всю давил Кирито.

Честно говоря он мог бы и сам закончить.

Все таки своим маневром я прервал на середине навык мечника, которым меня пытался атаковать босс и тот на пару секунд застыл на месте.

Вообще любой босс этажа обладает завышенными показателями сопротивления, отчего отравить или оглушить его надолго практически нереально, но откаты от сорванных навыков мечника вводят его в ступор также, как и любого другого игрока.

Двухударный навык мечника "V-образный разрез" от Кирито, снял почти половину из оставшегося здоровья босса.

- Меняемся. - прокричал я, прямо на бегу принимая стойку для выполнения навыка мечника.

То, что я не использую их в бою, не значит что я не умею этого делать не так ли?

- Пронзатель! - предупредил я Кирито, на что тот отпрыгнул в сторону.

Одноударный навык для древкового оружия, вполне успешно применяется и на нагинате. Его главная фишка в том, что он позволяет сократить расстояние до цели в одном рывке.

Граааа~! - взревел король кобольдов у которого оставалось здоровья на один удар.

Так как мой навык достиг цели я замер не слишком на долго, но даже так приложил все усилия, дабы не стоять на месте, а одним ударом с разворота завершить этот бой.

Грааааааа~!!! - раздался по залу обреченный вой босса.

Дзинь~

"Congratulations!"

Огромная туша рассыпалась на полигоны, а зал наполнился звуком играющего оркестра.

- Ладно. Это было довольно весело! - с улыбкой во все тридцать два, повернулся я в сторону своих друзей.

<http://tl.rulate.ru/book/46145/1113208>