

Пока Рохан веселился ползая по мерзким пещерам с противными пауками (Речь не о Кирито и Хитклиффе...), Арго сидела и читала доклад от одного из её подчиненных.

'Да, у меня просто много работы. Поэтому я и не согласилась. Дело определенно не в том, что я терпеть не могу пауков... особенно огромных... это вообще не причем, да. Да еще и эта просьба Рохана...' - девушка смутилась вспомнив вчерашний вечер.

Вчера ближе к ночи парень написал Арго с просьбой поспрашивать насчет прошлого этого Хитклиффа. Тем более тот, можно сказать, сам дал контакты тех у кого это можно узнать.

Члены Вестника пробежались по всем жертвам ограбления ПКашников и довольно быстро нашли того типа с которым был знаком Хитклифф.

За небольшую сумму в несколько сотен коллов, парень без лишних вопросов расписал обстоятельства знакомства с седоволосым.

Это случилось через несколько дней после того как САО стало смертельной игрой.

Парень не был бета-тестером, в отличии от своего лучшего друга, который по нелепому совпадению не смог зайти в игру в тот роковой день. Но друг просто обожал игру и изливал на нашего знакомого целую кучу всякой информации.

Вот так вот, ведомый своей храбростью и имеющейся информацией парень довольно споро продвигался по первому этажу, пока не переоценил себя и не полез в лес маленьких непетов... где чуть не словил гейм овер.

Парня спас Хитклифф, который скорее всего собирал в том месте ингредиенты из которых в большой деревне могут за бесценок сварить исцеляющие зелья.

Парень был сверх меры благодарен благородному игроку, а тот был достаточно вежлив чтобы принять настойчивое приглашение в друзья.

Когда же случилось нападение ПКашеров, бедолага напугался до смерти, но еще больше разозлился и начал на каждом углу орать о случившейся несправедливости. Тут-то ему на ум и пришел сияющий образ его случайного знакомого и парень подробно расписал тому случившееся в сообщении и, удостоверившись в заинтересованности Хитклиффа в случившемся, наконец успокоился.

Что конкретно собирался делать с имеющейся информацией мужчина неясно, но судя по некоторым намекам от Рохана, тот смог выследить их лежбище и застал сцену расправы...

В остальном же он просто довольно умелый игрок-одиночка.

Вывод о его "одиночестве" Арго сделала из косвенных данных полученных как во время общения с самим Хитклиффом, так и по сведениям от потерпевшего игрока.

Подведя всю полученную информацию в своей голове под общий знаменатель, Арго быстренько настрочила сообщение Рохану.

"Насколько я могу судить, Хитклифф не опасен.

Конечно я не могу отрицать его подозрительный образ, но можешь немного поумерить градус паранойи.

Арго.

P.S. Тут Асуна нашла интересного кузнеца, как освободишься загляни ко мне."

Динннь~

Внутри головы прозвучал сигнал означающий, что мне пришло сообщение, но я его проигнорировал.

- Справа! Кирито, справа! Не слева!

- Не ори! Тут темно и нихрена не видно!

- Ориентируйся по бликам от ударов на тушках пауков!

- Я потому и воевал налево... тьфу ты! Ты меня понял!

- Я нихрена не понял, потому что стою в другой стороне!

- А... - я даже не прокачанным ночным зрением смог разглядеть как Кирито смущенно потупился.

То еще зрелище.

В одной руке держит меч, которым на голых инстинктах и моих подсказках отмахивается сразу от трех пауков, а другой неловко потирает затылок.

Хитклифф в трех шагах впереди нас сдерживает мини-босса не давая той пробиться к нам.

Сама же пародия на мордорскую Шелоб сейчас активно грызла жвалами обитые металлом края щита и вовсю призывала мелких пауков.

По хорошему тварину надо прибить первой чтобы не утонуть в членистоногих, но... это же такой абуз!

Каждый мелкий паук имеет шестнадцатый уровень и непропорционально мелкое здоровье. И их даже искать не надо. Сами прут, по три-четыре тушки на рыло...

Настоящий аттракцион фарма!

Плюс ко всему с бешеной скоростью качаются боевые навыки. Нагината уже пробила восьмую сотню и уверенно тикала вверх. Боевая медицина тоже показывает себя самым лучшим образом, постепенно перебивая наносимый урон своим отхилом. Парирование и рукопашный тоже растут как на дрожжах, все таки приходится буквально расталкивать мобов руками и ногами.

- Да! Я апнул трехсотый! Дайте мне десять секунд! - раздался счастливый вопль Кирито.

- Щемись к спине Хитклиффа. Я займусь мелочью... Дядь ты там как?! - проорал я в сторону

седоволосого.

- Просто превосходно... - казалось бы в совершенно спокойном и даже мягком тоне мужчины плескались через край сарказм и раздражение. - Смотреть в десятки глаз огромной паучихи на протяжении получаса это моя детская мечта.

- У тебя странные фетиши! - задорно воскликнул я в очередной раз активируя навык мечника.

В темноте лезвие нагинаты засветилось синим светом, но его свечение ни капли не развеяло окружающий нас мрак. В следующее мгновение я нанес два молниеносных удара по горизонтали лишив хп сразу трех мобов.

- Я все! - цокот лапок пауков, каждый из которых был размером с собаку заглушал все звуки и Кирито пришлось орать.

- Подключайся! - проорал я в ответ и поморщился от мерзкого визга босса-паучихи.

- Сколько мы еще собираемся тут торчать?! - яростно врубился Кирито в толпу пауков.

- Что?! - не расслышал я.

- СКОЛЬКО МЫ ТУТ ЕЩЕ БУДЕМ ТОРЧАТЬ?!

- А... - я посмотрел на время в интерфейсе. Пол третьего. - Можем заканчивать!

Скриии~!!!! - раздался хоровой визг "мелких" членистоногих.

- Что?! - проорал Кирито.

- Хааа... - я сокрушенно вздохнул. - МОЧИ ТВАРЬ!!! - заорал я бросаясь в сторону мини-босса.

- ЧТО?! - очередного вопросительного вопля от Кирито я уже не слышал. Ничего страшного.

Пусть прикрывает спину...

- Фухх... было весело! - с улыбкой "тридцать два не предел" заявил я когда мы покинули пещеру.

- У тебя очень неверные понятия о веселье Рохан-кун. - вяло ответил мне Хитклифф.

- Кун? Ты серьезно? - приподнял я брови.

- Когда я просился в твою гильдию я представлял тебя куда более серьезным молодым человеком. - наигранно покачал головой мужчина с веселой улыбкой.

'Шутник.' - усмехнулся я.

- Вставай. - подошел я к развалившемуся на земле Кирито. - Пошли обедать.

- Хааа... хааа... дай мне минуту... хаа... - парень тяжело дышал.

- Да ты чего? Это ж игра. Тут не чувствуешь усталости.

- Хааа... я бы... хааа... на тебя посмотрел... когда два часа без зрения рубишься с кучей врагов...

- Отличная идея! - вспыхнул я. - В следующий раз отключу наблюдение!

- ...забудь. - покачал головой парень, после чего с кряхтением встал на ноги. - Я на мгновение забыл что ты чертов псих. - с мертвецким спокойствием сообщил он.

Я не стал как-то отвечать на этот гнусный поклеп.

Пока мы не торопясь шли в сторону города, я прочитал присланное мне в разгар боя сообщение от Арго.

'Понятно...' - метнул я на мгновение взгляд в Хитклиффа, который сейчас с веселой улыбкой рассказывал Киридо какую-то историю. - 'Надо бы разузнать больше о его мотивах...'

- Хитклифф... - вмешался я в их диалог, когда мужчина закончил. - ...Если не секрет, то с какой целью ты пытался найти тех пятерых?

Седоволосый моментально понял о чем я.

- Честно? Не уверен... Наверное хотел спросить "почему?"... - задумчиво посмотрел в никуда Хитклифф.

- А если бы напали?

- ...наверное все же отступил. - неуверенно протянул он. - А после бы собрал группу игроков с которой прижал бы их.

'Понятно... Не худший вариант.' - мысленно прокомментировал я слова Хитклиффа.

Вполне логичные действия для игрока с подобным характером. Таким образом он привлек бы внимание людей к угрозе ПК. Дп и по своей сути тюрьма это не настолько плохой способ решения проблемы.

Но только в краткосрочной перспективе.

Сейчас у игроков еще нет свободного доступа к кристаллам телепортации, но уже на седьмом этаже для игроков это не будет особенной редкостью.

С этого момента просто поймать или застать врасплох опытную группу ПКшников будет почти невозможно.

Какое-то время мы продолжали двигаться молча пока не подал голос Киридо.

- ...как ты чувствовал себя в тот момент? - парень не уточнил к кому он обращается и что имеет в виду, но все было ясно и так.

- ...я был зол. - проанализировал я свои эмоции того дня. - Они так беспечно обсуждали как убили невинных своими же руками. Даже наигранного раскаяния не было... я старом сдержал свою ярость и желание зарубить их без всяких разговоров, но все же решил выйти к ним и дать шанс... ты замечал что отображение эмоций в САО несколько гипертрофированно?

Кирито был немного ошеломлен резкой сменой темы, но после недолгого молчания все же ответил:

- Замечал... это связано с тем, что эмоции на лицах игровых аватаров отображаются напрямую из мыслей пользователя... контроль мимических мышц не поможет так как их механика не реализована.

- Так и есть. Чтобы все твои чувства не показывались прямо на лице нужен сильный контроль за собственным мысленным состоянием... я пытался увидеть на их лицах раскаяние. Хотя бы жалость к тем игрокам или страх наказания... но его не было. Только настороженность по отношению ко мне и готовность применить оружие.

Молчание было мне ответом.

Кирито, судя по всему, глубоко погрузился в свои мысли, тогда как Хитклифф не показывал осуждения или чего-то подобного.

Судя по всему мужчина понимал все мои мотивы и не имел ничего против. Разве что сам не собирался становиться мстителем и лично убивать ПК игроков.

Оставив своих боевых товарищей обедать в кафешке я отправился на городскую площадь, вошел в марево городского телепорта и выбрал во всплывшем окне стартовый город первого этажа.

За эти два с половиной часа непрерывного фарма пауков я смог неплохо подкачаться и сейчас уже являюсь гордым обладателем двадцать шестого уровня, что сильно приближает меня к капе третьего этажа.

Оказавшись на городской площади стартового города я заглянул в меню друзей и ткнув по строчке с ником Арго, отследил её текущее местоположение по карте.

'В церкви...'

Прогулка до нашего "штаба" никаких новых встреч или знакомств не припасла и прошла максимально спокойно.

У ворот церкви тусовалась парочка лениво переговаривающихся игроков без обозначенной принадлежности к гильдии, но их лица были мне знакомы.

Парни из Вестника.

Игроки смерили меня взглядом, после чего подорвались и, уважительно поклонившись, разошли в стороны.

'Ого...' - мысленно прокомментировал я ситуацию, но не тормозя вошел в любезно приоткрытые ворота...

- Ау!

...где чуть не столкнулся с Арго.

Девушка чуть отстранившись подняла взгляд на мое лицо.

Её нахохлившаяся мордочка вызвала у меня непроизвольный приступ умиления, который незамедлительно отобразился на моем лице.

- Р-рохан? - смущенно заикнувшись Арго отступила еще на пару шагов, после чего глубоко вздохнула успокаиваясь. - Уже закончили?

- Да. - на моем лице продолжала красоваться умильная улыбка.

- Кхм... ты читал мое сообщение? - еще пуще покраснела девушка.

- Дааа~.

- ...черт Рохан! Либо ты сейчас же уберешь это выражение со своего лица, либо я...!

- Ладно-ладно. - рассмеялся я и положил свою ладонь на макушку Арго. - Не кипятись. - провел я успокаивающе своей рукой по её волосам. - Куда-то собиралась?

- ...не совсем. - ответила мне насупившаяся Арго, не скидывая тем не менее мою руку с головы. - Просто надоело сидеть в четырех стенах.

- О... - в моих глазах вспыхнул озорной огонек. - ...рыцарь прибыл дабы спасти тебя из плена! - приклонил я колено и приложил руки к груди.

- ... - лицо Арго взяло невиданный до этого оттенок красного и, схватив меня за шкурку, девушка потащила мое брренное тело на выход.

Я не сопротивлялся, только помахал рукой провожающим нас веселыми взглядами членам Вестника, которые наблюдали всю сцену с самого начала.

Через пару минут такого вот молчаливого передвижения, когда слышались только недовольные "пыхи" Арго, я вывернулся из коварного захвата и перехватил девушку за руку.

По сути, даже несмотря на мой зашкаливающий по сравнению с девушкой показатель силы, внутри безопасной зоны Арго без всяких проблем может освободить взятую в плен конечность из моих цепких ручонков. Так уж устроена игровая механика.

Но нет.

Девушка лишь посмотрела на мою руку странным взглядом, после чего покачала головой, но продолжила идти прямо... а куда мы кстати идем?

- Куда идем? - не замедлил я озвучить всплывший в голове вопрос.

- Помнишь... черт ты же сто пудово помнишь... короче в сообщении про кузнеца писала. К ней и идем.

- Понятно... - значит "к ней...", да? - И чем же она так интересна?

- Почти шесть сотен в кузнечном навыке в соло...

- Фьююю~. - присвистнул я. - Действительно интересная.

Тут наверно стоит чуть более подробно расписать навыки и способы их прокачки...

Умения игроков делятся на четыре вида:

Общие - Кузнечное ремесло, торговля, рыбная ловля и прочее.

Боевые - Одноручный меч, Легкая(тяжелая) броня, Изогнутое оружие, Владение щитом и все в этом духе.

Пассивные - Обнаружение, боевая медицина, спринт и так далее.

Редкие - Скрытность, Рукопашный бой и все редкие скиллы падающие с квестов. Как правило, такие есть на всех четных этажах.

И эти виды отличаются как раз-таки по способам прокачки.

Таким образом Общие навыки могут прокачиваться где угодно, хоть в безопасной зоне, но для развития нужны материалы.

Боевые навыки качаются (как не удивительно) только во время сражений. Прокачать в безопасной зоне нельзя даже во время дуэли, дабы избежать нахождения каких-либо эксплойтов.

Пассивные навыки качаются, в большинстве своем, тупо находясь в слоте активных навыков. Ну кроме всяких мелочей типа получение урона для прокачки медицины или частого бега для спринта. Тоже не качаются в безопасной зоне, но как правило имеют предусмотренный системой способ форсированной прокачки. Типо как я коцал себе здоровья для усиления регена или как Кирито дрался в абсолютно темной пещере, а навык обнаружения рос куда быстрее.

Для редких навыков нет какой-то системы, так как там очень варьирующиеся эффекты.

Вернемся к нашему кузнецу. Тот факт что она в одиночку без чьей либо поддержки докачала кузнеца до шести ста это круто. Это значит что она сама выбиралась из безопасной зоны за всеми материалами и самолично собирала все требуемые инструменты, плюс находила время конкретно на развитие навыка... а это, скажу я вам, нифига не дешево и не просто.

<http://tl.rulate.ru/book/46145/1174994>