Глава 34

После того как Арго пришла в себя мы перекусили на первом этаже все той же гостиницы, а после отправились к нашей лодке.

Пусть Диабэль и смог немного разогнать толпу, но дежурить возле лодки на постоянной основе он не мог, а рядовые члены гильдии не обладают должным авторитетом для этого, так что совсем не удивительно, что мы наткнулись на кучу любопытно разглядывающих гондолу игроков.

Были даже некоторые смельчаки-энтузиасты забравшиеся на борт и пытающиеся отвязать лодку от причала, несмотря на то, что из толпы периодически выкрикивали предостережения. Судя по всему некоторые из игроков заставших Диабэля не ушли по своим делам, а остались посмотреть и сейчас вяло пытались одернуть излишне наглых товарищей... Я на всякий случай запомнил внешность каждого такого наглеца.

- У вас какие-то проблемы? - холодно спросил я, когда подошел вплотную к этой куче-мале.

Так вышло все присутствующие смотрели на лодку и подошел я к их спинам, но одного моего вопроса хватило, чтобы все резко повернулись.

Среди толпы не было "боевых" игроков. Разве что за тех кто пытался отжать мирно качающуюся гондолу, тем не менее мое вчерашнее выступление и речь на площади третьего этажа суммарно имела довольно много свидетелей, отчего меня довольно быстро узнали и толпа зароптала.

Под моим холодным взглядом игроки расступились, создавая нам с Арго проход к причалу.

- Черт, они тут! Валим!

Послышалось со стороны борта и наглецы сиганули в воду.

Умное решение... но я вас все равно запомнил.

Игнорируя любопытные и опасливые взгляды, Арго уселась на одно из двух свободных обитых кожей сидений, а я отвязал веревку от столбика и встал на весло.

Мы резво отплыли от каменной мостовой и устремились в сторону мастерской Ромоло.

Честно говоря, как уже можно было понять, я не любитель всех этих квестов. Я не буду отрицать их важности и интересности, но вся проблема в том, что будь САО обычной игрой, а не клеткой, то у меня бы банально не было достаточно времени, чтобы уделять всей этой сюжетке должного внимания. В нынешней же ситуации я предпочитал тратить часы на куда более ресурсозатратный, но эффективный фарм мобов. Всё-таки награда за квест на который ты можешь потратить пару дней не сравнится с опытом, добытым за эти же два дня безостановочного гринда. С другой стороны, за квесты можно получить разнообразное снаряжение (вспоминаем квест на получение моей нагинаты) и всякие ништяки, не говоря о коллах.

Вообще, если я правильно понимаю формулу ММО то вся лучшая снаряга как раз так и падает на квестах или же с боссов. Ну или игрок кузнец с максимальным навыком имеет мизерный шанс соорудить убервафлю из редких материалов.

Вот только этот уровень не слишком-то располагает к уже привычному мне игровому стилю, да и нагината моя помаленьку теряет в эффективности (босса третьего этажа было реально муторно ковырять.), так что я решил все таки приналечь на местный сюжет. Разумеется возможность побыть при этом с Арго тут совсем не причем... Почти... Ну разве что самую капельку, да.

Уже через пять минут виляния по каналам города, меня начало раздражать излишнее внимание игроков, плюс едкие комментарии от лодочников-NPC тоже настроения не добавляли и в один момент мне все это уже осточертело...

- Арго, держись крепче. Врубаю форсаж.

- А? Чего?

Умиротворенно рассматривающая виды девушка, явно находилась на своей волне и практически ничего вокруг не замечала.

Тем не менее я врубил тот самый "форсаж".

Весло наклонилось вперед на максимум, создавая с кормой идеальный угол в сорок пять градусов, а гондола созданная из лучших материалов этажа резко прибавила в скорости.

С этого момента все гневные комментарии гондольеров-NPC стали абсолютно заслуживающими...

Если бы в городе существовало ДПС, то я бы нахватал целую кучу штрафов.

Гондола с малость созвучным именем "Гондор" начала выписывать по каналу разнообразные зигзаги, а я во всю пользовался замороженной прочностью и, порой, расталкивал слишком медленно плывущие на встречу друг-другу гондолы.

Вопли NPC в мою спины были просто музыкой для моих ушей.

Арго же никакого волнения не проявила.

Скорее наоборот.

Девушка весело кричала каждый раз когда мы миллиметр к миллиметру расходились с плывущими к нам на встречу лодками и проказливо показывала язык лодочникам, да ропочущим игрокам.

В таком темпе до подземного дока старика Ромоло мы добрались довольно быстро.

Вот только краткий допрос NPC ничего особого не дал, но хотя бы наметил нам следующую цель... Некая баржа с ящиками, которая каждый вечер отчаливает из города наружу. За ней надо проследить.

Супер. Стелс миссия. Просто обожаю... Это сарказм, если кто не понял.

До вечера же следовало чем-то заняться.

Час мы убили на встречу с Диабэлем и подробное разъяснение всех нюансов квеста (Арго) и слабостях короля медведей (Я). Заодно я передал все остатки благородной древесины и королевского жира. Потом купили кисть с краской у бакалейщика и использовали их на

Гондоре. Теперь на борту, справа от названия красовалась эмблема нашей гильдии.

- А лодочка-то постепенно обрастает деталями... - задумчиво прокомментировала Арго, когда на свободное место я установил небольшой сундук.

Ну, а почему бы и нет? Все равно плаваем мы только вдвоем, а лодка рассчитана на двух пассажиров и одного водителя.

Дальше мы отправились прочь из безопасной зоны. Нам все таки требовалось обкатать посудину в боевой ситуации.

Мне пришлось наступить на горло своим джентльменским повадкам и посадить за управление Арго, так как боец (даже в такой неудобной обстановке) из меня куда более эффективный чем моя девушка.

Арго не возмущалась, да и вообще всеми руками была "за", так как сама горела желанием порулить. Мне даже право владение передавать не пришлось, так как все игроки состоящие со мной в одной группе могут управлять гондолой, пусть и с некоторыми ограничениями.

Например, Арго не может пришвартовать лодку в городе и не может отплыть слишком далеко от меня. Если же она выйдет из группы, а я не передам ей право владения, то лодка встанет на "ручник" и двигать веслом будет невозможно. Ну и вносить изменения, как та же покраска, никто кроме владельца не может.

Все это довольно подробно было описано в той самой инструкции, что выдал мне старик Ромоло.

Первая же встреча с мобом прошла... разочаровывающе.

Арго просто протаранила здорового монстра, чем-то смахивающего на морского котика, и находящийся в носовой части под водой огненный рог выдал "БУМ", который почти обнулил здоровье тварюшки.

Ну а длины моей нагинаты хватало, чтобы без лишних заморочек сбить оставшиеся крохи.

Справа сверху моего поля зрения появилась небольшая иконка с изображением горящей коряги, которая в воображения умельцев из Аргуса, скорее всего, и обозначала тот самый рог.

Поверх картинки красовался круговой индикатор, который был полностью темным, но довольно шустро светлел по часовой стрелке.

- Судя по всему есть откат. - поведал я свои наблюдения Арго. - Минута... сложно сказать много это или мало.

- Тем не менее - эффективно. - пожала плечами довольная девушка.

Ну тут не поспоришь. Вложенный в рог скилл снес весьма неслабому мобу девяносто процентов хп, которые всецело засчитались системой как заслуга для Арго. Мой ластхит уравнял "очки" и в итоге мы получили по половине опыта и лута, что было довольно слабо для меня, но более чем приятно для Арго.

Да что говорить, её довольство заключалось как раз таки в том, что она подняла свой левел.

Мне самому оставалось не так много до заветного тридцать первого, когда я, наконец, смогу

экипировать в слот очередной навык.

Все-таки за ту десятку эльфов отсыпали не так мало, да и на тех же пауках и мобах лабиринты покачаться успел.

- У тебя есть индикатор готовности этой атаки? - спросил я у Арго, на что та отрицательно покачала головой. - Ясно...

Мы продолжили заплыв по окрестностям.

С каждым часом, Арго управлялась с управлением гондолы все лучше и лучше, без особых проблем маневрируя от атак монстров и чисто по внутренним часам отмеряя кулдаун способности в ситуациях, когда мобов было больше чем один.

Со временем, я даже перестал испытывать особые неудобства от сражений на неустойчивой поверхности, а Арго и вовсе всеми силами старалась править лодкой так, чтобы мне было максимально удобно атаковать.

И у нее неплохо получалось.

Ближе к вечеру мы чувствовали себя на воде более чем уверенно и решили помаленьку закругляться.

Я отвоевал управление гондолой и направил её в сторону города.

После прошедшего в довольно странной атмосфере ужина, мы, наконец, заняли позицию у... выезда? Или выплыва...? Короче, заняли позицию и начали ожидать ту самую квестовую баржу.

- Как думаешь в чем весь сыр-бор? - завел я разговор, чтобы не сидеть в тишине.

- Сложно сказать... - потерла подбородок Арго. - Но если собрать все что мы знаем... Некая "Гильдия Перевозчиков" монополизировала весь транспортный сегмент в Ровия. Работают они только внутри города и не предоставляют квестов на приобретение собственного транспорта... при этом, если верить Ромоло, каждый вечер они посылают груженную какими-то ящиками баржу неизвестно куда с непонятными целями...

- ...Выглядит как узаконенная контрабанда... - Арго кинула на меня странный взгляд. - Звучит мозговыносяще, но впечатление именно такое. - пожал я плечами. - Гильдия всеми силами блокирует перемещение игроков вне города. Возможно затем, чтобы те не обнаружили... что-то.

- Ха. Действительно. "Что-то". - весело усмехнулась девушка.

- Думаю, сейчас узнаем...

Все это время, мы дрейфовали в небольшом отнорке у главного канала. Заметить его со стороны довольно сложно, если не знаешь что искать, но с этого места основной водный канал проглядывается весьма неплохо. И сейчас на него встало ожидаемое нами судно.

Мы пропустили его чуть вперед, после чего встали на след, двигаясь достаточно далеко, но при этом не теряя из виду.

Лодка эта, кстати, была реально не маленькой. Даже больше десятиместной городской

гондолы, но стояло, при этом, на ней всего четыре широкоплечих вооруженных NPC. Остальное пространство занимали многочисленные деревянные ящики, накрытые брезентом.

Минут тридцать мы следовали за ними по извилистым природным каналам, пока те, в конечном итоге не приплыли к красивому водопаду и не прошли прямо сквозь него.

Я переглянулся с Арго и мы, синхронно пожав плечами, двинулись следом.

Нас окатило прохладной водой, отчего длинная обычно зачесанная набок и скрепленная заколкой-невидимкой челка Арго закрыла собой половину её лица.

Я с трудом сдержал смех, глядя на насупленную девушку, которая всеми силами пыталась уложить волосы во что-то более удобное.

Из-за нашей заминки перед водопадом мы немного отстали от цели, а когда наткнулись на местного моба - краба переростка, то и вовсе потеряли баржу из вида.

Выбора не было. Пришлось постепенно исследовать темное пространство.

Благо пещера была не особо богата на отнорки, но это компенсировалось огромным количеством дверей в стенах.

Мелкие комнаты и чуланчики были натыканы столь часто, будто здесь обитает больше сотни человек, а Арго в приступе природного любопытства, не могла спокойно пройти мимо ни одной из них.

Мало ли там сокровища или еще что-то интересное?

Однако большинство "сокровищ" оказались ржавыми от влаги и неухода клинками, да потрепанными кольчугами. Изредка везло на ремесленные материалы (к сожалению не особо редкие) и те сразу же отправлялись в наш сундук. Тем не менее, несмотря на отсутствия адекватного улова, Арго не унывала и выруливала Гондор к каждой такой двери, приговаривая что-то типа: "Чем больше ненужного хлама мы встречаем по пути, тем лучше вещички нас жду в конце!"

Неуверен чего там было больше... Реального статистического опыта или какого-то бесшабашного азарта?

В любом случае, я не возражал. Пусть развлекается, если ей это действительно нравится.

Когда Арго в очередной раз направила лодку к мини-причалу я что-то услышал.

- Чш! - шикнул я на девушку, прикладывая палец к губам. - Там голоса...

Арго притихла и с сосредоточенным выражением лица начала вслушиваться.

- Ничего не разобрать... Надо подойти ближе.

Кивнув головой, Арго аккуратно надавила на весло.

Мы медленно двигались огибая излишне освещенные места. Сам я замер на носу гондолы, готовясь отреагировать на случай вылезшего резко моба или еще какой агрессии.

Тем не менее, нам повезло.

Проплыв что-то около ста метров, мы почти в плотную подобрались к большому открытому пространству, которое выглядело как полукруглый зал, в котором сошлась целуя куча маленьких каналов.

Мы с Арго находились как раз таки в той самой полукруглой части, тогда как практически ровно напротив нас была ровная отвесная стена с лестницей, уходящей наверх, по центру. К самой же стене прилегали причал к которому была пришвартована квестовая лодка.

- Бинго. - прошептала Арго, которая навалилась на пригнувшегося меня всем телом. - Эльфы отступники? - чуть нахмурилась она, глядя на принимающих ящики NPC.

- Отступники? - переспросил я, не поднимая головы.

Я буквально затылком почувствовал, как Арго закатила глаза.

- Кто бы сомневался, что ты не в курсе... Они появляются в ходе прохождения сюжетной ветки эльфов на третьем этаже. - начала пояснять она. - Фракция откололась от светлых, но воюет и с теми и с теми.

- Нах...зачем?

- Не вникай. - махнула та рукой.

Я чуть внимательнее пригляделся к остроухим.

От любых других лесных эльфов их отличали только серые форменные накидки на тело и гротескные маски на лицах.

'Ну, это кое-что объясняет...'

Я уже задумывался об этом на третьем этаже.

Почему лагерь лесных эльфов, после того как мы нарушили равновесие и потрепали темных, не выдвинулся на них?

До этого я грешил на наличие подкрепления с других этажей... но наличие третьей, враждебной ко всем фракции все меняет.

По сути, мы своими действиями не сломали равновесия между сторонами, а лишь сместили процентные соотношения сторон. При этом две из трех фракций равны друг-другу, тогда как последняя стала слабее лишь на самую малость.

- Интересно, как так вышло что эльфы отступники, которые по определению - ксенофобы, связались с людьми... - спросила Арго в воздух.

- Этого не было в бете?

- Вообще, насколько мне известно, вот этой вот пещеры в бете не существовало... так же не могу припомнить чтобы отступники контактировали с человеческими NPC или игроками как-то иначе, чем в контексте "битва на смерть".

- Хммм...

В этот момент один из эльфов-отступников на причале, подхватил один из многочисленных

ящиков и поднося по лестнице, скрываясь за дверью, расположенной на самом верху.

- ...Нужно узнать что в ящиках. - продолжил я после задумчивого мычания.

- ...Надеюсь, ты не собираешься прорываться силой?

- Хотелось бы, конечно... но нет. Придется делать стелс.

А вообще, да. Хотелось бы.

Не будь тут со мной Арго, то я бы непременно навалился на кучу ушастиков. Их тут куда меньше чем в том же лагере темных эльфов, да и я силенок поднабрался. Плюс ко всему, ландшафт тут не ровный и имеется множество препятствий. Самое оно, чтобы "один против всех" устраивать. Ну и глава этих эльфов отступников.

Я кинул взгляд на высокого крепко сложенного эльфа.

Над его головой вращался бурый кристаллик.

Тут стоит немного пояснить за этот кристаллический индикатор.

Дело в том, что чем сильнее моб, тем более темный оттенок красного имеет кристаллик над враждебно настроенными NPC и мобами.

Вот только тот же Магнатериум, по мнению системы был для меня не особо опасен и имел самый стандартный тускло-красный индикатор. Мобы будут таким обозначаться даже если это одна из белок у стартового города, а ты уже убер-воЙЕн девятитысячного уровня.

А глава эльфов отступников имел насыщенный темно-бордовым цветом индикатор... это интриговало. Очень. Но все же я, к сожалению, не идиот. Раз уж даже я сомневаюсь в силовом варианте прохождения этого квеста, то он тут и не предусмотрен.

Нашел картинку, которая по большей части соответствует моим представлениям о внешности гг

http://tl.rulate.ru/book/46145/1213221