

- Итак... дальше в лабиринт? - спросил Кляйн довольным тоном.

Впрочем, его довольство я понимал. Сам поднял на этой черепахе уровень, наконец переваливая за долгожданный тридцать первый. Набор опыта с каждым этажом дается все труднее и труднее.

- Мне бы оружие обновить... - ответил я, разглядывая свою нагинату и вспоминая прохождение босса третьего этажа.

- Да и квесты бы в городе не помешало добить... не говоря уже о том, что слишком быстрое прохождение порежет нам прибыли.

- Ты о чем? - посмотрел я на Диабэля с любопытством.

- Да вот... - начал рассказ синеволосый.

Вот ведь хитрец. Наживается на трусливых игроках... уважаемо. С другой стороны все правильно. Босса третьего этажа мы прошли, что называется "на волосок" и рисковать сильно не хочется. Пусть лучше ребята пройдутся по городу и выполнят все возможные квесты, обновят экипировку, заодно может и уровень кто поднимет.

Сам же я в город возвращаться был не намерен. Куда больше меня интересовала деревня в пятнадцати минутах заплыва от этого озера. К сожалению никто не проявил особого желания сгонять туда со мной. Если с Диабэлем и с Кляйном все понятно (те так или иначе собирались набрать квестов в Ровии для собственного усиления), то Кирито, еще когда все ждали строительства, уже успел ухватить и выполнить парочку квестов и сейчас в нем горел тот самый геймерский перфекционизм не позволяющий покидать локацию до тех пор, пока хоть над одним NPC в ней будет висеть восклицательный знак. Асуна же, старалась не шибко разделяться с черноволосым парнем.

Кратко обменявшись прощальными рукопожатиями и махками, мы договорились списаться к вечеру и доложить о своих успехах, после чего я встал на весло и поплыл дальше.

Наверное я бы не рискнул двигаться таким образом в одиночку, все таки один рулевой и один боец на борту это необходимая для этого этажа тактика, но наличие огненного рога и знания алгоритмов спавна мобов на водных тропах, избавляли меня от необходимости этой тактике следовать.

Путь до нужного поворота занял больше чем я думал - двадцать минут. Наверное сказалось практически полное отсутствие удобного течения. С другой стороны, в обратную сторону мне не придется переть "против ветра".

Деревня Юска располагалась в заливе имевшему форму усеченного по центру полумесяца и, уже совсем не удивительно, крайне отличалась от бета-теста.

В частности, в бета тесте это была не самая богатая и красивая деревня, расположенная на холмистой местности. Доски из которых и состояли местные дома выгорели под горячим солнцем, а найти внутри хотя бы каплю воды было почти легендарным квестом.

Сейчас же... общая бедность обстановки почти не изменилась, но все это скрашивала некая

изюминка, которая из почти нищую деревеньку превращала в произведение искусства. Маленькие и легкие досочные домишки располагались на массивных платформах из плавучего дерева и мирно дрейфовали на водной глади. Сами же платформы соединялись беспорядочно разбросанными между ними досками, а в особо удаленных друг от друга участках в дело вступали платформы меньшего размера. При этом импровизированными мостами были соединены, порой, располагающиеся самым неудобным по отношению друг к другу плавучие дома, тогда как между соседями мог располагаться узенький водяной канал.

- Красиво... - не смог я не признать тяжкий труд дизайнеров этой деревни.

К сожалению сама зона деревни не была "безопасной" и прочность Гондора внутри нее могла уменьшаться, но большой проблемой это не было, так как игроки еще не успели обзавестись плавательными средствами, а те немногие, кто любопытства ради прошли на этот этаж через покои босса и обзавелись плавучими кругами, не горели желанием использовать их чтобы плавать так далеко, особенно с учетом стоящего на пути босса.

Проще говоря, ближайшие пару суток я могу не особо париться о сохранности своего имущества. А после меня уже тут не будет.

Привязав гондолу к первому попавшемуся причалу я сошел на "берег".

К счастью само расположение домов особо и не изменилось, однако переход между ними теперь превратился в самую настоящую головоломку. Порой было достаточно пройти по проложенному напрямик маршруту, а порой нужно было пристально вглядываться в водную гладь чтобы найти там, на глубине в пару сантиметров, слегка затопленные пути. Некоторые дорожки вели в тупик, тогда как другие были не настолько плавучими на сколько бы хотелось и резво уходили на глубину стоило только на них ступить, чтобы через десяток секунд всплыть на том же месте как ни в чем не бывало.

Местный рынок был выполнен в том же хаотичном стиле, если не сказать хуже. Продавались тут, в основном продукты, да всякие железяки средней паршивости. "Снаряжением" назвать это невозможно.

Однако именно одна из таких железяк меня и интересовала.

- Почем табличка, старик? - подошел я к одному из NPC.

Над его головой не было вопросительного знака и адекватного способа узнать, что у морщинистого лысого дедка есть квест - почти нереально. Если конечно не обратить внимания на то, что в всплывающем меню продающихся товаров нет одной металлической таблички с потертым гербом, которая лежит чуть ли на самом видном месте прилавка. Большинство игроков бы не обратили на это несоответствие внимания, но Арго, в свое время, подобное заметила и не могла пройти стороной.

- Ммм? Заинтересовало? - улынулся скудной на зубы улыбкой старик. - Семь сотен коллов!

- Чегооо?! Да ты никак ограбить меня решил! - возмутился я цене. - Простая медянка с потертой "хрен разобрать" картинкой! Да тут крайняя цена двести!

- Ох! - притворно схватился за сердце ушлый дедок. - Да как так можно-то! Я эту хр... бесценную вещь вот этими вот руками... - потряс он в воздухе означенными конечностями. - ...из брюха здоровенной черепахи вытаскивал! Она чуть было мою лодку не перевернула! - решил добавить трагичности к своему рассказу NPC. - Шестьсот! - о, наконец-то дошли до сути

разговора.

- Ты еще расскажи как героически эту тортиллиlу перевозмогал. И насколько она здоровенная?

- Очень большая! - чуть отвел взгляд дедок.

- Да? На пару кастрюль супа-то хоть хватило?

- Да не... - разочарованно махнул рукой дедок, но после замер осознавая что только что сделать. - У нас очень большие кастрюли! - нашелся он с ответом спустя секунду ступора.

- Настолько большие чтобы вместить вот ЭТО? - спросил я, вытаскивая из инвентаря цельный панцирь одной из забытых еще с Арго черепаш. Дедок на это зрелище выпучил глаза. - Может сойдемся на пяти сотнях, да я пойду?

- ...давай. - хрипло ответил старик, не отводя взгляда от панциря.

Я быстро подтвердил платеж и из моего инвентаря исчезли обозначенные пять сотен коллов.

На самом деле весь этот торг не был обязательным для квеста. Я просто решил посмотреть на уровень проработанности рядовых NPC. Что могу сказать... я удивлен. Очень. Я и до этого замечал уровень очеловеченности некоторых из них, но возможности пообщаться углубленно как-то не выдавалось. Сейчас же... искусственный интеллект практически мгновенно обрабатывал поступающую информацию, соотносил её с ситуацией и обстановкой, после чего формировал ответ основываясь на типе NPC. Без всяких преувеличений - это невероятно.

Я закинул черепаший панцирь обратно в инвентарь и, отойдя от все еще ошалело смотрящего в мою сторону старика, залез в журнал квестов.

"Таинственная пластина.

В ходе приключений вы обнаружили неизвестную загадочную пластину из непонятного металла. На ней изображен почти стершийся от времени герб. Выясните откуда она.

>Посетите рыночную площадь после захода солнца и поговорите с загадочным незнакомцем."

Общие тезисы этого квеста мне уже известны от Арго и, несмотря на то, что я опасался каких-то изменений по сравнению с бетой, все прошло на удивление гладко.

Ждать вечера сидя на одном месте у меня особого желания не было, Арго была занята основным квестом, а ребята еще, скорее всего, даже не доплыли до города, так что я набрал все имеющиеся в деревне квесты на добычу и отплыл на основной канал.

Отсутствие течения благоприятно сказывалось на маневрах и добычу лута с мобов я выполнял на раз-два. Еще были задания по типу "у моего мужа сломалась лодка и он не может добраться до деревни", где надо было посадить мужика к себе на борт и доставить в Юску. Если же выполнить скрытый квест с отбуксировкой обломков его лодки, то щедрая семья с радостью передаст вам синий кристалл телепорта, назначения которого они не знают, но уверены что "храбрый, щедрый и скромный авантюрист" обязательно найдет ему применение. Еще была пара квестов на доставку всяких товаров в Ровию, но я их пока отложил, так как пока не горел желанием так далеко плыть, что с учетом дополнительного груза может затянуться больше чем на час.

Так и провел весь день. Шинковал на полигоны мобов, собирал травки растущие низко растущие на стенах основного водного канала, да лазил по некоторым пещерам, которые обнаружил по чистой случайности.

К условленному часу я уже несколько раз отбил потраченные на квестовый предмет копейки и ожидал на пустой рыночной площади "загадочного незнакомца".

Я специально спрятался с видного места и когда прибыла высокая девушка в черном плаще она меня не заметила. Незнакомка без лишних колебаний двинулась к небольшому ларьку, в котором я и приобрел пластину и начала там рыться. Конечно же там ничего не было. Старик убрал на ночь все свои товары на полки под замок, что конечно же не помешало таинственной незнакомке проникнуть к ним, но именно того, что она искала там нет.

Именно момент, когда девушка осознала этот печальный факт и начала тихонько ругаться сквозь сжатые зубы я и выбрал, чтобы выйти из тени.

- Не это-ли ищешь красавица? - помахал я в воздухе железякой.

Девушка резко повернулась на месте, отчего её капюшон спал с головы, а моему взору предстали аккуратные эльфийские ушки и темный оттенок кожи.

Темная эльфийка.

- Кто ты такой? - спросила она у меня угрожающим тоном, всеми силами стараясь не смотреть на пластинку которой я игрался.

- Меня зовут Рохан. Больше и сказать-то нечего. - я задумчиво дотронулся рукой с зажатой в ней железякой до подбородка, отчего эльфийка не смогла удержаться и, все же, прицепела к ней взглядом. - Сама-то кем будешь?

В девушке явно боролись желание не раскрываться и врожденная эльфийская благородность, которая требовала назвать свое имя в ответ.

- Филариэн. Мое имя. - отрывочно произнесла она, когда я убрал пластинку от её взгляда сцепив обе руки за спиной.

- Красивое имя. - улыбнулся я, внутреннее все больше поражаясь тому, что ИИ способен реагировать даже на такие тонкие психологические трюки. - Но ты так и не ответила на мой первый вопрос. - решил я отложить на потом восхваление программного гения Каябы Акихико.

- ...да. Мне она нужна. - девушка с намеком положила свою ладонь на рукоять меча, как бы показывая на что она готова, ради достижения своей цели.

- Не расскажешь что это такое? - полностью проигнорировал я непрозрачный намек на угрозу, усаживая пятую точку на один из расположенный рядом прилавков, как бы показывая, что я готов к долгой истории и продолжая исследовать реакции NPC.

Вообще я уже был вкратце знаком с её историей. Эта девушка была последним выходцем из своего клана и не имела какого-то отношения к основной эльфийской компании. Пластинка же была чем-то вроде их древней утерянной семейной реликвии и не представляла для меня какой-то особой ценности. Именно это и поведала мне кратко девушка, не особо горя желанием развязывать конфликт.

- Ясно. - ответил я когда она закончила свою историю. - Я готов отдать тебе это. - приподнял я руку с железякой, отчего эльфийка ощутимо расслабилась. - Но не за просто так...

- И чего же ты хочешь? - вновь напряглась остроухая.

- Добудь мне оружие получше этого. - я достал из-за спины свою нагинату, отчего эльфийка напряглась еще сильнее.

- Это хорошее оружие... - осторожно начала она, разглядывая мою нагинату издалека. - На этом этаже нет ничего подобного.

- Я знаю что эльфы могут путешествовать между этажами. - отмахнулся я от последней реплики девушки. - Добудь мне нагинату с пятого и я сразу же отдам тебе пластинку.

Да. Награда за этот квест не была четко обозначена. Это не оружие, не опыт и не какие-либо ресурсы. Конечно можно просто перепродать эльфийскую реликвию по неплохой цене, но куда полезнее возможность добыть почти любой доступный в лавках предмет со следующего этажа.

- ...Хорошо. Я вернусь сюда же завтра в обед...

- Даю слово, что никуда отсюда не уйду. - заметил я сомнения на лице остроухой.

- Лучше бы тебе его сдержать. - выдохнула она и растворилась в темноте.

'Супер.'

Я был очень доволен. Пофиг, что я потрачу больше суток на квест за который не получу опыта. Главное, что я наконец обрету оружие получше.

Наверное некоторые фанатики японских боевых искусств могут возмутиться такому моему отношению к своему оружию, но я никогда не испытывал особого пиетета к такой философии. Куда больше любой отдельно взятой нагинаты я ценю свои собственные руки, в которых я держу рукоять. Конечно это не значит, что стоит мне заполучить оружие получше, то я выкину свою нагинату на помойку. Просто закину на дно инвентаря и, однажды, если приобрету собственное жилище в Айнкраде, повешу её на стену в гостиной.

Я списался с Диабэлем, который кратко изложил, что они выполнили большую часть квестов и что остальные игроки начали резво раскупать запасенные материалы для создания лодок. Сам я, ответил что задержусь в деревне еще на какое-то время и чтобы Диабэль, как они закончат, сам пригонял остальных ко мне и мы поплывем в лабиринт прямо отсюда.

Ночь я провел в своей лодке на причале. Пусть тут и не безопасная зона, но спавна мобов внутри залива нет. Да, место для сна не самое удобное, но игровые условности работают мне на пользу, ибо когда я проснулся утром, то должной ломоты во всем теле не испытывал, а был вполне бодр. Конечно же это не сравнится со сном на мягкой постели в обнимку с Арго, но основную усталость убьет.

---

Меня обижают мой орфографический онлайн редактор. Требуется деньги. Пришлось пихать текст в фикбук и использовать их алгоритм нахождения ошибок, а тот не исправляет мои корявые запятые и прочие знаки припенания... короче простите за ошибки.

<http://tl.rulate.ru/book/46145/1225806>