В узкой комнате зазвонил мобильный телефон Соку.

"Кто это в такой поздний час?" - пробормотал Соку, протирая глаза.

На дисплее высветилось имя Юми, его младшей сестры на три года моложе.

"Привет, Юми".

"Опять всю ночь не спал? Ты что, сидел в интернет-кафе до утра?"

"Да нет, я дома. Просто немного задремал", - солгал Соку.

Он взял с полки коробку с хлопьями и насыпал их в миску. Залил молоком - и завтрак готов.

"И зачем ты позвонила так поздно?"

"Да так, хотела кое о чем спросить. Помнишь ту онлайн-игру, Аркас? Мои однокурсники решили в нее поиграть. А я ведь совсем не умею. Не объяснишь для начала основы?"

Юми всегда отличалась прилежностью в учебе. Она поступила в престижный столичный вуз и училась на отлично. Соку не удивился, что в университете увлеклись популярной онлайн-игрой. И Юми решила обратиться к нему за советом, как более опытному геймеру.

"А что отец об этом думает?" - поинтересовался Соку.

"Ему безразлично, лишь бы это не мешало учебе".

"Ладно, я расскажу тебе самое основное".

Соку с удовольствием стал обьяснять сестре базовые принципы игры. Юми была единственным членом семьи, кто его поддерживал. Благодаря ей отец пошел на компромисс и разрешил Соку снять отдельную квартиру, когда между ними произошла серьезная ссора.

"Хорошо, я не стану возражать против твоего хобби. Но заниматься этой ерундой под моей крышей ты не будешь. Я на такое просто не способен смотреть".

- Я всё записала! Спасибо большое!

"Зачем тебе записывать для какой-то игры!"

- Я же не такой запойный геймер, как ты. Мне так удобнее, вдруг забуду что-нибудь.

"Да-да, кстати, как у тебя дела в последнее время? Как поживаешь?" - последовал обычный разговор между родственниками, не видевшимися некоторое время.

Во время этой беседы Юми вдруг спросила:

"Кстати, брат, ты и на этот месяц не собираешься навестить родных?"

"...Я подумаю", - ответил Соку после паузы.

"Мама по тебе соскучилась".

"Ладно, я обязательно приеду, как только появится возможность. Пока!"

И на этом разговор закончился.

Вспомнив о семье, Соку понял, что уже несколько месяцев не навещал родителей и сестру. Хотя в прошлом году старался выбираться к ним хотя бы раз в месяц.

"Вроде бы дома все в порядке..."

У его семьи всё было хорошо, отец, к примеру, управлял небольшой фирмой. Но как сыну полагалось время от времени навещать родных.

"Раз уж решил поехать, то нужно сделать это по-человечески".

Для этого Соку решил сначала как следует прокачать своего персонажа в Аркасе и заработать, чтобы купить приличный подарок для семьи.

Вспомнив об Аркасе, он тут же подумал о вчерашнем инциденте с главой деревни, когда случайно получил бесполезный сломанный компас вместо ценной награды. При этом ему удалось обнаружить у старосты ключ от спрятанного где-то сейфа.

"И кто бы мог подумать, что у этого деда есть собственный сейф..."

В конце концов, попасть к старосте было непросто, не говоря уже о том, чтобы незаметно обыскать его вещи.

"Хотя из-за охраны войти к нему в дом тайком вряд ли получится".

Так или иначе, он первым выяснил, что староста прячет ценности где-то в сейфе.

"Главный вопрос - где этот сейф находится?"

Ведь именно местонахождение сейфа было ключевой проблемой.

"Хоть староста и ходит с охраной, но раз он носит ключ при себе, значит, сейф не может быть спрятан очень далеко", - предположил Соку.

Пока это было лишь его догадкой, не подтверждённой никакими фактами.

Значит, нужно было внимательно наблюдать за старостой и обстановкой вокруг него. К тому же, теперь под предлогом чаепития Соку мог свободно навещать его дом.

"Нельзя упустить такую ценную информацию, возможно, в том сейфе лежат и другие награды, которые я не получил".

И он решил воспользоваться ею по своему, воровскому, методу.

"Пора приступать к работе!"

Соку нахлобучил кепку и вышел из дома.

*[Вошли в Аркас!]

Из реальности в игру, Соку вновь превратился в Люка.

Он вернулся в начальную деревню, где уже достиг 9 уровня.

"Сегодня я планировал добить 10 уровень и покинуть деревню, но придётся немного задержаться..."

Ради ограбления сейфа главы деревни.

"Лучший вариант - вскрыть сейф и сразу уйти из деревни".

Хоть ему и разрешили навещать дом старосты раз в день, задерживаться там надолго было нельзя. Придётся проникнуть тайком.

А при выходе его могли заметить охранники у входа, жители деревни или сам староста.

"Значит, нужно тщательно подготовиться".

И раньше были игроки, пытавшиеся тайком проникнуть в дома NPC. Ради их ценных предметов, за что им грозило жестокое наказание в случае провала.

Но все попытки заканчивались неудачей, потому что NPC вещи или носили при себе, или прятали в надёжных сейфах и кладовых.

"Но у меня есть ключ от одного такого сейфа!"

http://tl.rulate.ru/book/75487/3608267