Глава 16  
  
: Уникальная тварь\*\*  
  
\*Случайно глянул рейтинг и увидел название своей работы. Перечитал раз пять. Спасибо всем, кто читает эту хрень.\*  
  
Гоблинские топоры — не вариант. Сделав такой вывод, я решил скоротать время до ночи самым эффективным способом — логаутнуться и поспать в реале.  
Вот теперь я точно устрою ночной марафон и зачищу тут всё к хуям!.. Но без нормального оружия это опять будет унылое долбилово.  
  
«Эй, старик, оружие готово?»  
  
«О, пришёл, парень в странном прикиде. Готово, держи.»  
  
Замечания по поводу внешности не принимаются. Мне, блядь, нравится эта птичья маска. Оружие он передал не из рук в руки, а прямо в инвентарь. Проверяю.  
  
\* \*\*Озёрный кинжал\*\*  
 \*Кинжал, в котором даже в мутной воде виден отблеск света. Созданный из лучшей руды болотных пустошей, он станет верным другом воина на долгие годы. Засияет ли этот клинок — зависит от владельца.\*  
 \*При успешной критической атаке временно снижает потерю прочности вдвое.\*  
  
«Это, блядь, божественное оружие, если скромно…»  
  
Для долгосрочного использования лучше варианта сейчас точно нет.  
У той второй пилы, Свирепой Парной Пилы, был эффект доп. урона при крите. Логично, ведь парное оружие и парные мечи как раз и рассчитаны на частые атаки и криты.  
  
«А, да, хотел спросить.»  
  
«А? Чего тебе? Я спать хочу уже…»  
  
«Оружие чинить как-то можно?»  
  
«А-а, вечно вы с этим вопросом лезете. Думаешь, профан может сам оружие починить? Хуй там. Пользуйся услугами нас, кузнецов. Мы ж кузнецы — создаём оружие, растим его. В оружии мы шарим, доверься нам — сделаем всё в лучшем виде.»  
  
«А? Растим оружие?»  
  
«Ты чё, не знал? Кузнецы вроде меня… те, кто владеет кузнечной магией, могут не только создавать оружие, но и усиливать его, делать крепче. Ну, для кузнеца оружие — как ребёнок. „Усиливать“ — слово бездушное, мы говорим „растить“…»  
  
Пока старик ударялся в сантименты, я задумался над этим «растить».  
Дело в том, что эта игра — просто кладезь скрытых параметров, элементов и условий. Настолько, что даже вики по ней сдалась. Обычный кач, конечно, делает тебя сильнее, но если ты находишь какой-нибудь уникальный класс, шмот или магию… то даже нуб, играющий пару дней, может стать звездой. Настолько «уникальное» тут влияет на всё.  
Значит, и с «ростом» оружия вполне может быть связано какое-нибудь внезапное преображение при выполнении определённых условий.  
  
«Спасибо, старик. Как соберу ещё материалов и денег — загляну.»  
  
«Давай, удачи.»  
  
Попрощавшись со стариком и получив новое оружие, я направился обратно в Болотистую Пустошь Четырёх Приводов и Восьми Приводов. План — фармить, пока инвентарь не лопнет.  
  
\* \* \*  
  
«Блядь, серьёзно? Это ж нечестно, сука!..»  
  
«Ге-кя-кя-кя-кя!!»  
«Гу-ги-ге!»  
«Гя-гя-а!»  
  
Звать на помощь — это привилегия слабых мобов, ублюдки!..  
К счастью, игра не погружает мир в полную темноту ночью, а делает её просто сумеречной, как сразу после заката в реале. Я стоял посреди этой пустоши и матерился про себя, глядя на гоблина в красной шапке, который только что позвал подмогу.  
  
В Болотистой Пустоши днём и ночью появляются разные монстры. Это я понял, но баланс этих ночных тварей явно какой-то ебанутый. Гоблины в красных шапках (Красношапочники) окружили меня, вооружённые не примитивными каменными топорами, а уже шлифованными, и ржавыми прямыми мечами.  
  
Когда я наткнулся на первого, он был один. Но даже так, его скорость была нетипичной для гоблина. Я уворачивался, но иногда его финты были настолько резкими и опасными, что по спине пробегал холодок. Было ясно, что это монстр, от которого игрокам без определённого уровня лучше бежать сломя голову… так называемый уникальный монстр. Попахивало чем-то вроде F.O.E. из других игр.  
  
Но это ж VR с полным погружением. Прелесть таких игр в том, что недостаток уровня можно компенсировать скиллом игрока. Это же и погубило многих крутых игроков старой школы, привыкших к играм на мониторах.  
И я не хвастаюсь, но если атака не ваншотит весь экран, не имеет 100% точности и не является багом, то я, скорее всего, смогу от неё увернуться.  
Новое оружие тоже било неплохо. По моим прикидкам, я снёс этому Красношапочнику около двух третей ХП, не получив урона… И тут эта красношапочная сволочь позвала друзей.  
  
В итоге, теперь меня окружают четыре Красношапочника…  
  
(Так, что делать…)  
  
Я не ставил себе цели пройти игру без смертей или не использовать респавн.  
Но по механике игры, когда ХП персонажа падает до нуля, он не сразу распадается на полигоны, а его аватар остаётся на месте ещё несколько минут.  
Более того, пока он не респавнился, любой другой игрок может открыть его инвентарь. Я слышал, что ПК (игроки-убийцы) в основном этим и занимаются — грабят трупы. Поскольку у меня нет друзей, которые могли бы меня прикрыть или воскресить, я бы хотел избежать того, чтобы кто-то копался в моём инвентаре.  
  
Значит, лучший вариант — бежать… Но, блядь, так хочется попробовать дать им бой. Это же игра, какой смысл играть, если не получать удовольствие?  
  
«Ну что, попробуем…»  
  
В этот момент один из Красношапочников с грохотом взлетел в воздух. Неужели какой-то добрый игрок решил помочь?  
  
«Гр-р-р-р-р………»  
  
Мои наивные надежды развеялись от явно хищного рыка.  
  
\*Вы встретили Уникального Монстра «Лукаорн Ночной Налётчик».\*  
  
Блядь. Вот оно что.  
  
\*Примечание автора-геймера: Кузнечная магия — это магия создания «оружия и ограниченного набора брони», которой можно обучиться, став учеником НПС-кузнеца. Для создания полноценной брони нужна ещё и магия портного, которой обучают НПС-бронники, поэтому большинство игроков-кузнецов специализируются на оружии. Поскольку можно создавать оружие собственного дизайна, многие игроки стремятся стать Оружейниками и продают свои творения новичкам. Поэтому сезон наплыва новых игроков — это золотое время для игроков-ремесленников, позволяющее им прокачать навыки и заработать.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*