Глава 19  
  
: Снова полуголый, только хуже\*\*  
  
\*Если бы неделю назад мне сказали, что эта писанина займёт первое место в дневном рейтинге категории и четвёртое в общем дневном рейтинге, я бы поверил?\*  
\*Спасибо всем вам, моя работа попала на такое видное место, что её можно найти, даже не нажимая «Посмотреть больше»! Реально спасибо! Продолжайте читать эту хрень, пожалуйста.\*  
  
Итак, в чём проблема? Всё просто.  
  
\* Тело и ноги нельзя защитить бронёй — \*\*принудительная полуголость\*\*.  
\* Рядовые мобы будут убегать — \*\*придётся постоянно сражаться с врагами сильнее себя\*\*.  
\* Сопротивление к проклятиям может блочить баффы от заклинателей, в худшем случае — даже от магов.  
\* И главный вопрос: к какой категории игроков я теперь отношусь — \*\*начинающий, средний или продвинутый?\*\*  
  
«Это… похоже на развитие сюжета в говноигре, не?»  
  
Блядь, неужели моя плоть, пропитанная обидами на топ-игры и тоской по говноиграм, исказила саму причинность и наложила на РуШа проклятие, превращающее её в игрошлак?.. Нет, спокойно, Санраку, спокойно. Кул, соу кул.  
Три главных правила при игре в говно: первое — терпимость к дерьмовому сюжету, второе — несгибаемое терпение к тупому ИИ, третье — хладнокровное принятие внезапных багов.  
  
«Надо составить план…»  
  
Распределение статов. Да, статы. У меня 50 очков, пора определяться с билдом. Сейчас я — бумажный крит-воин с упором на удачу, но нет гарантии, что я смогу нормально качаться дальше. Проклятие Лукаорна — это не только минусы, надо учесть и его плюсы. Как распределить очки?  
  
«…Кстати.»  
  
А что происходит с убежавшими монстрами в этой игре? Обычно в таких случаях мобы, отойдя от игрока на определённое расстояние, исчезают и респавнятся на своей начальной точке. Но это же VR с полным погружением, без загрузок. Если тут всё работает почти как в реале, то мой расчёт должен быть верным.  
  
«Ага.»  
  
Похуй на ХП и ВЫН, оставлю их на минимуме. Буду играть как камикадзе. Сейчас перекачиваться в танка — получится хуйня какая-то недоделанная. Главное — это скорость, чтобы догонять (\*\*\*) убегающих монстров, и стамина, чтобы эту скорость поддерживать… Вкидывать всё в СКО стрёмно, так что немного в ТЕХ, а остальное — в УДАЧУ… Да, я уверен, что выжил с 1 ХП после атаки Лукаорна именно благодаря удаче.  
  
«Вот это…»  
  
```  
----------------------------  
Ник: Санраку  
Ур: 28  
Класс: Наёмник (мастер парного оружия)  
2,000 Мани  
ХП (Здоровье): 30  
МП (Мана): 10  
СТМ (Выносливость): 50  
СИЛ (Сила): 15  
ЛОВ (Ловкость): 20  
СКО (Скорость): 60  
ТЕХ (Техника): 20  
ВЫН (Выносливость физ.): 6  
УДЧ (Удача): 65  
Навыки:  
- Режущий Натиск  
- Спиральное Лезвие  
- Кулачный Натиск  
- Скользящее Движение  
- Отбивающий Контрудар  
- Циклический Удар Ур.4  
- Восхождение по Лезвию  
- Ускорение Ур.3  
  
Снаряжение:  
Правая рука: Смертельный Тесак (Ворпал-тесак)  
Левая рука: Смертельный Тесак (Ворпал-тесак)  
Голова: Взгляд Хищной Птицы (ВЫН+1) - \*Эй, тут VIT+1, а в прошлый раз было VIT+2. Может, проклятье снизило? Или я что-то пропустил? Проверю Ch13 и Ch17. Ch13: VIT+2. Ch17: VIT+2. Ch19: VIT+1. Похоже, ошибка в оригинале или какой-то незаметный эффект.\* \*\*Оставлю VIT+1, как в тексте.\*\*  
Тело: Проклятие Лукаорна  
Пояс: Кожаный пояс Разделяющего Клинка (ВЫН+4)  
Ноги: Проклятие Лукаорна  
Аксессуары: Нет  
----------------------------  
```  
  
Блядь. Я же не собирался играть с какими-то самоограничениями…  
Ну, раз уж так вышло, придётся идти до конца с билдом на удачу. Бумажную защиту буду компенсировать уворотами, а урон — критами и скоростью атаки. Кстати, новые скиллы — карабкаться по стенам с помощью клинков, буквально ускоряться на время… Пиздец, аж смешно, насколько отчаянно я дрался. Хотя, может, я просто слишком безрассудно играл. Увидел сильного врага и полез на рожон. Если подумать, может, были какие-то признаки появления Лукаорна? И вообще, играть в онлайн-игру в соло — это скорее исключение, чем правило.  
Это ж не говноигра, где игроков почти нет, и ты вынужден играть один. В топ-игре, где постоянно онлайн тысячи человек, можно найти пати даже с рандомами.  
Хотя… раз мобы ниже меня уровнем будут убегать, для других игроков, которые качаются, я буду только помехой… Блядь, сколько ни думай, всё сводится к тому, что «придётся справляться в соло».  
И вообще, существует ли кто-то, кто может снять проклятие монстра, рассчитанного на рейд из десятков человек? Топ-игроки могут? Да и какова вероятность встретить такого высокоуровневого игрока в нубском городе? Примерно такая же, как случайно наткнуться на того чёрного волка.  
  
«Ха-а-а………»  
  
И самое главное — эти чёрные отметины, похожие на следы когтей, на моих ногах ниже колен и на туловище, там, где меня укусил этот ёбаный волк… Проклятие (Метка).  
Мой Кожаный жилет Разделяющего Клинка и штаны просто исчезли, будто так и надо. А в слотах снаряжения теперь красуется это ненавистное имя чёрного волка.  
Подозрительный тип, над которым ещё можно было посмеяться, снова превратился в подозрительного типа, при виде которого хочется вызвать копов.  
  
«Но если вы думаете, что я из-за таких трудностей побегу плакаться разрабам, то хуй вам.»  
  
Сам удивляюсь, как сильно меня затянула эта игра. Цель — «Завалить Лукаорна Ночного Налётчика» — стала моим топливом. Я твёрдо решил задротить в эту игру по-серьёзному.  
  
\*Примечание автора-геймера: В игре существует три типа «проклятий». Первое — «заклинания» (магинаи), это атаки, похожие на дебаффы или магию, но более злоебучие. Используются классом «Заклинатель» и некоторыми монстрами, классифицируются как системная магия. Второе — «проклятия» (норои) как часть сюжета. Снимаются выполнением определённых условий сценария. Пример: «При исследовании дома с привидениями на вас накладывается постоянный дебафф к статам, который снимается после завершения исследования». Третье — уникальные «проклятия» (норои/метки), которые могут накладывать только уникальные монстры. Это злоебучие системные дебаффы, которые блокируют слоты снаряжения, но при этом могут давать и некоторые плюсы. Хотя плюсы эти обычно ситуативные (вроде принудительного бегства слабых мобов), так что в основном это минус. Кстати, если получить две метки, их эффекты не суммируются (кроме влияния на отношение НПС). Для НПС (персонажей истории, не знающих об игроках) метка — это «знак признания от монстра, которого в некоторых регионах могли бы почитать за бога». Так что их отношение к носителю метки меняется соответственно.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*