Глава 16  
 Уникальные  
Случайно глянул рейтинг, увидел там название своей новеллы и раз пять перепроверил глазами. Пожалуйста, продолжайте поддерживать мою скромную работу.  
Гоблинский топор того не стоил. Решив так, я решил скоротать время до ночи, поспав в реале.  
Раз так, устрою себе марафон и зачищу тут всё к чертям собачьим!.. — решил я, но без оружия опять придется играть в эту унылую барабанную игру.  
  
— Эй, старик, оружие готово?  
  
— А, пришел, пацан в странном прикиде. Готово, держи.  
  
Замечания по поводу внешнего вида не принимаются. Мне начала нравиться эта птичья башка. Я проверил предмет, который передали мне не из рук в руки, а прямо в инвентарь.  
  
\* \*\*Озёрный клинок\*\*  
 Клинок, в котором даже сквозь муть проглядывают искры блеска.  
 Созданный из качественной руды Болотистой Пустоши, он станет долгим спутником воина.  
 Сумеет ли владелец разжечь в этом клинке сияние — зависит только от него.  
 При успешной критической атаке снижение прочности на некоторое время уменьшается вдвое.  
  
— Скромно говоря, это просто божественное оружие…  
  
На данный момент, пожалуй, нет более подходящего оружия для длительного использования.  
У другого варианта, Парных Пил, был эффект дополнительного урона при крите, но это, вероятно, потому, что стиль с парным оружием или парными клинками сам по себе рассчитан на большое количество ударов и криты.  
  
— Ах, да, хотел спросить кое-что.  
  
— А? Чего тебе? Я вообще-то спать собирался…  
  
— Есть способ восстановить прочность оружия?  
  
— А-а, многие об этом спрашивают. Ты думаешь, профан может что-то сделать с оружием? Положись-ка лучше на нас, кузнецов. Мы — кузнецы, мы создаем оружие и растим его, понял? Доверь нам всё, что касается оружия, и мы сделаем всё в лучшем виде.  
  
— Хм? Растите оружие?  
  
— Что, не знал? Кузнецы вроде меня… те, кто владеет кузнечной магией, могут не только создавать оружие, но и усиливать его. Ну, для кузнеца оружие — как дитя. Усиление — слишком бездушное слово, мы говорим «растить»…  
  
Пока старик ударялся в сантименты, я размышлял над его словами о «росте».  
Дело в том, что эта игра — просто кладезь скрытых параметров, скрытых элементов и скрытых условий, настолько, что даже攻略Wiki (игровая вики) сдалась. Конечно, обычная прокачка делает тебя сильнее, но если заполучить какой-нибудь уникальный класс, уникальное снаряжение или уникальную магию, то даже новичок, играющий всего несколько дней, привлечет всеобщее внимание — настолько сильное влияние имеют «уникальные» вещи.  
Значит, вполне возможно, что и «рост» оружия может вызвать внезапную мутацию при выполнении каких-то условий.  
  
— Спасибо. Соберу материалы и деньги — приду снова.  
  
— Ага, старайся.  
  
Попрощавшись со стариком и получив новое оружие, я направился в Болотистую Пустошь Полного Привода. План-минимум: «Пока инвентарь не забьется до отказа».  
  
\*\*\*  
  
— Ты серьезно? Это же нечестно, блядь!..  
  
— Ге-кя-кя-кя-кя!  
  
— Гу-ги-ге!  
  
— Гя-гя-а!  
  
Звать подмогу — это же привилегия слабых монстров, вашу мать!..  
В Болотистой Пустоши, где из-за игровых условностей было не кромешно темно, а скорее как сразу после заката в реальности, я невольно выругался, увидев, что гоблин в красной шапке позвал на помощь.  
  
В Болотистой Пустоши днем и ночью появляются разные монстры. Это я понял, но баланс силы у этих явно какой-то неправильный. Редкапы (красные шапки) — эти черти сменили каменные топоры на шлифованные и ржавые прямые мечи и окружили меня.  
  
Когда я столкнулся с ним, он был один. Но даже тогда его скорость была не гоблинской — я уворачивался, но иногда от его финтов с явно высоким уровнем смертоносности по спине пробегал холодок. Явно монстр, рассчитанный на то, что игроки ниже определенного уровня будут просто убегать… так называемый уникальный монстр, или, выражаясь терминами других игр, с аурой F.O.E.  
  
Но это же фулл-дайв VR, и прелесть таких игр в том, что недостаток уровня можно компенсировать скиллом игрока… хотя это же и погубило многих умелых игроков эпохи дисплейных игр.  
И, не хвастаясь, могу сказать, что если это не атака с мгновенной смертью для всех, не атака с гарантированным попаданием или не багованная атака, то я могу увернуться почти от чего угодно.  
Сила атаки нового оружия тоже была неплохой, по моим прикидкам, я снес Редкапу две трети HP, не получив урона… но тут этот красношапочный ублюдок позвал подмогу.  
  
В результате сейчас меня окружили четыре Редкапа…  
  
(Ну и что делать…)  
  
Я не то чтобы играю без возрождений или поставил себе цель ни разу не умереть.  
Но по игровой механике персонаж игрока, даже потеряв все HP, не взрывается полигонами мгновенно — его аватар остается на месте еще несколько минут.  
Более того, пока эти несколько минут не пройдут и персонаж не взорвется полигонами и не возродится, посторонние могут открыть инвентарь игрока. Я слышал, что игроки-убийцы, ПК, в основном нападают на игроков именно ради грабежа. Поскольку рядом нет союзников, которые могли бы прикрыть меня или воскресить, я хотел бы избежать того, чтобы кто-то рылся в моем инвентаре.  
  
Значит, оптимальный вариант — бежать… но, с другой стороны, хочется попробовать рискнуть. Это же игра, в конце концов, если не получать удовольствия, то зачем вообще играть?  
  
— Ну и что же делать…  
  
И тут один из Редкапов с грохотом взлетел в воздух. Неужели какой-то добрый игрок сжалился и решил помочь?  
  
— Гррррррррр………  
  
Эта слабая надежда была развеяна явно хищническим рычанием.  
  
『Вы встретили Уникального Монстра «Лукаорн Ночной Налётчик».』  
  
Ох, бля, значит, вот так.  
\*Авторское примечание:\*  
Кузнечная магия — это магия создания «оружия и ограниченного набора доспехов», которой можно обучиться, став учеником NPC-кузнеца. Для доспехов, помимо кузнечной магии, требуется еще и магия портняжного дела, которой можно научиться только у NPC-бронника, поэтому большинство игроков-кузнецов специализируются на оружии.  
Поскольку можно самому разрабатывать дизайн оружия, многие игроки стремятся стать оружейниками, а некоторые продают свои творения начинающим игрокам. Поэтому сезон наплыва новичков — это шанс для игроков производственных профессий разом поправить и свои навыки, и финансовое положение.