Глава 225  
  
  
  
Рана, оставленная без внимания, гниёт и проклинает  
  
— …Кх, ка-а-а-а-а-а-а…  
  
Это был вздох Биирак, полной души, после того, как она выслушала мой с Эмуль доклад: «Короче, мы тут Ктарниду наваляли!».  
  
— Я-то думала, ты дурак дураком, но… ха-а-а-а-а-а…  
  
— Ну что поделать, Эмуль?  
  
— Да, в Рулуиасе Санраку-сан был как обычно, но это точно был несчастный случай.  
  
— …И? Раз уж пришёл ко мне, значит, опять что-то знатно разломал. Показывай.  
  
— Семь дней без перерыва… Кроме «Клинка, Жаждущего Совершенства (Дуксрам)», всё в хлам.  
  
«Клинок, Жаждущий Совершенства» действительно отлично мне подходит, но я же не могу выдавать 100% критов постоянно. Если бесконечно рубить полурыб и русалок, как в зомби-игре, то криты иногда не проходят. К тому же, были напряжённые бои с рыбами-удильщиками, косатками и прочими.  
Кроме «Клинка, Жаждущего Совершенства» и «Кастетов Сияющего Скорпиона (Гильта Брилл)», которые были сильно повреждены в бою с Ктарнидом, всё остальное оружие изношено до предела. Биирак осмотрела оружие, которое я показал в окне интерфейса, и, как и ожидалось, скривилась при виде «сломанных» Кастетов Сияющего Скорпиона.  
  
— …Ну, раз уж ты с тем Ктарнидом дрался, понятно, что бой был насмерть, но опять ты всё знатно разломал.  
  
— Да они системно… по дизайну ломаются, похоже.  
  
— Так не выжимай такую мощность, чтобы ломалось!  
  
Ну нет, мужчина должен выжимать 100%… нет, 120%! Это романтика, романтика! Человек на тридцать процентов состоит из неё. Иначе в мире не было бы азартных игр и просто игр.  
  
— А ещё хочу заказать новое оружие. Материалов полно… нет, серьёзно, очень много.  
  
— Хм… Ладно, но деньги-то есть?  
  
— Этот человек выгреб все сокровища Рулуиаса…  
  
— Ого, столько, что можно замок построить.  
  
Элку лучше не говорить, а то ещё обдерёт по-тихому.  
Я достаю из инвентаря материалы, достаю материалы, достаю материалы, достаю материалы, достаю материалы, достаю материалы, достаю материалы, достаю материалы, достаю материалы, достаю материалы, матер-р-р-р-р-р… — Стой, стой, стой, стой!!  
  
— Эй, подожди!  
  
— Ещё есть.  
  
— Да сколько ж ты сражался?!..  
  
У людей… нет, у живых существ есть «число, вызывающее беспокойство». Конкретно, это то самое чувство, когда смотришь на материалы монстров и думаешь: «Хватит ли этого на оружие и броню? Может, собрать ещё?». Это не коллекционирование, это судьба жанра hack-and-slash, необходимость собрать «минимальное» количество, требуемое для создания всего существующего оружия и доспехов. До тех пор, пока это количество не собрано, игрок равносилен мяснику.  
Например, если есть враг, с которого падают дорогие материалы, его, вероятно, будут истреблять до тех пор, пока игра не будет отложена на полку до лучших времён. А если есть материалы, которые можно достать только в локации, доступной лишь семь дней, то нужно фармить изо всех сил… Такова природа (сага) геймера.  
  
— В таких случаях надо действовать наоборот. Какое оружие ты хочешь? Говори.  
  
— Какое… хм.  
  
Нужно обновить шлем и пояс… Сделать ещё один парный меч — неплохой вариант. Но хотелось бы попробовать и другое оружие. Хотя, учитывая мои скиллы, использовать сейчас молот или копьё бессмысленно… Так.  
  
— Шлем, пояс… кастеты, одноручный меч и… щит.  
  
— Щит?  
  
Понятно. Для Биирак, создавшей большую часть моего нынешнего оружия, это может показаться странным. Мои (Санраку) характеристики сейчас полностью заточены под уклонение. Ведь до боя с Ктарнидом я был в состоянии умереть даже от заблокированного удара. Хотя я и получил предмет для инверсии характеристик, что позволяет мне условно обрести прочность, в конечном счёте это не имеет большого значения.  
Раз уж в этой игре есть две системы — «скиллы» и «магия», — то как бы ты ни обвешивался снаряжением и ни компенсировал всё навыками игрока, ты всё равно будешь далеко позади профи, который не идёт на компромиссы ни в скиллах, ни в магии.  
  
Например, те танки из SF-Zoo, которые ценой полной потери мобильности защитили тыл от Лукаорна… вот это настоящие танки. Универсал звучит хорошо, но это применимо только тогда, когда ты значительно превосходишь врага по силе. Если силы равны или меньше, то в народе это называется «мастер на все руки, но ни в чём не профи».  
Так не будет ли компромиссом для меня, специализирующегося на уклонении и позиционировании, брать щит? И есть ли вообще смысл брать щит, будучи полуголым?  
  
Заткнись, дурак, хочу использовать — значит, буду.  
  
И вообще, мне не нужен башенный щит. В последнее время я сражался только с огромными монстрами и сосредоточился на уклонении, но я ведь не то чтобы плохо парирую. Щит размером с тот, что можно держать одной рукой и отбивать им мечи и копья, не будет противоречить моему (Санраку) стилю. Он будет выполнять роль не рубящего меча (·····).  
В мире есть люди, которые играют с двумя башенными щитами ради абсолютной защиты! Например, я сам в другой игре от скуки. Щиты — это весело. Если немного изменить хват, он превращается в кастет…  
  
— Ладно, ладно, по твоей роже я примерно понимаю, что ты хочешь сказать.  
  
— Э, я же ничего не говорил.  
  
— Твоё лицо говорит: «Хватит болтать, я смогу это использовать, так что делай быстрее».  
  
Ну да, я подумал: «NPC-оружейник, хватит ворчать».  
  
— Так, шлем, пояс… кастеты, одноручный меч, щит. Значит, это, это, это… и вот это.  
  
Биирак ловко выбирала материалы из горы, но вдруг остановилась, увидев один предмет.  
  
— …Ха-ха, так вот почему ты «захотел щит».  
  
— …Спалился?  
  
— Увидев такой превосходный материал, даже я захочу сделать щит.  
  
Зеркальная Кость Короля-Косатки… Прозрачная дискообразная часть черепа, которую Атлантикс Лепнорка использовала как линзу для стрельбы лучом. Если делать из этого материала оружие или броню, то щит — единственный вариант.  
  
— Чувствую силу, сравнимую с Золотым Скорпионом-Одиночкой (Голди Скорпион)…  
  
— Неудивительно. Если бы друг не помог, меня бы тоже сожрали.  
  
— Тот, что пахнет рыбой?  
  
— Араба.  
  
В Рулуиасе он был чертовски силён как атакующий, способный плавать в воздухе… Наши места обитания не совпадают, но хотелось бы встретиться с ним ещё раз до того, как я заброшу эту игру. Но почему-то мне кажется, что система «Конверсии (Конвершн)» как-то с этим связана, а если так, то есть проблема.  
  
— Неужели я не смогу двигаться дальше, не победив Лукаорна…  
  
«Клеймо», оставленное им. Это развитие предыдущего «Проклятия (Маркинг)», но сейчас начало действовать ограничение, которое я отложил на потом при первой проверке.  
  
——— Запечатывание «Конверсии (Конвершн)». Судя по Кё-Ультимативной, конверсия — это изменение персонажа после создания.  
Вероятно, можно изменить аватар на расу с приставкой «-люд». Судя по её словам, зверолюди получают простое усиление физической силы. Но клеймо запечатало эту возможность.  
То есть, я не смогу сменить расу, пока не надеру задницу тому псу и не сниму проклятие. Вызов принят, пёс поганый. У меня такая натура (тати) — если что-то ограничивают без необходимости, это начинает меня дико интересовать.  
  
— Сколько примерно времени займёт?  
  
— Приходи завтра вечером, к тому времени сделаю.  
  
— Понятно.  
  
— Но.  
  
М?  
Биирак похлопала по ним… по треснувшим кастетам, утратившим свою изначальную силу.  
  
— Ремонт этой штуки — дело хлопотное. Не раньше, чем через неделю.  
  
— Хм, ладно, что поделать. Хорошо хоть, что вообще починить можно.  
  
Итак, я внезапно освободился. Чем бы заняться?  
  
\* \* \*  
  
\*Профессия «Кузнец» позволяет не только улучшать оружие, но и, естественно, создавать его.\*  
\*Однако существует два типа создания оружия: создание оружия, зарегистрированного в системе, и создание полностью оригинального… то есть, уникального оружия.\*  
\*В первом случае нельзя создать оружие или броню с выдающимися характеристиками, но можно сто раз повторить процесс и получить сто одинаковых мечей.\*  
\*Во втором случае можно создать оружие с уникальными характеристиками, зависящими от уровня и параметров, но даже из ста попыток редко удастся сделать два меча с одинаковыми характеристиками.\*