Глава 19  
 Полуголый, опять и еще хуже  
Сказал бы я себе недельной давности: «Эта работа займет первое место в категории дневного рейтинга и четвертое в общем дневном рейтинге», — поверил бы я?  
  
Благодаря всем вам моя скромная работа смогла добраться до четвертого места в общем дневном рейтинге категорий — места, где ее можно найти, даже не нажимая «посмотреть больше в дневном рейтинге»! Огромное спасибо!  
Пожалуйста, продолжайте поддерживать мою скромную работу.  
Так в чем, собственно, проблема? Все просто.  
  
\* Невозможность надеть броню на торс и ноги, что обрекает на полуголый вид.  
\* Мелкие мобы убегают, заставляя постоянно сражаться с противниками выше уровнем.  
\* Сопротивление проклятиям, которое потенциально может блокировать баффы от заклинателей или, в худшем случае, магов.  
\* И вот вопрос: к какой категории игроков я сейчас отношусь — новичок, средний или продвинутый?  
  
— Это… что, блядь, за игрошлак-развитие?  
  
Быть не может, неужели злоба накопившихся во мне игрошлаков, на которые мое тело среагировало отторжением от топ-игры, исказила причинно-следственные связи и наложила на РуШа проклятие, превращающее ее в игрошлак?.. Нет, спокойно, нужно сохранять хладнокровие. Кул, соу кул.  
Три важнейших правила при игре в игрошлак. Первое: терпимость к дерьмовому сюжету. Второе: несгибаемое терпение к тупому ИИ. Третье: хладнокровное суждение при внезапных багах.  
  
— Сперва нужно разобраться, что делать…  
  
Распределение статов, точно, оно самое. С 50 очками уже пора бы определиться с направлением развития персонажа. Сейчас я — везучий воин в картонной броне, ориентированный на криты, но нет гарантии, что дальше прокачка пойдет без проблем. К тому же, Проклятие Лукаорна — это не только чистый минус. Учитывая это, как распределить очки?  
  
— …Кстати говоря.  
  
А что в этой игре происходит с убежавшими монстрами? Обычно в таких случаях респавн работает так: монстры, отбежавшие от игрока на определенное расстояние, автоматически исчезают и появляются снова на своей начальной точке. Но как далеко они убегут от меня? Ведь это фулл-дайв VR без каких-либо загрузок, работающий практически по законам реального мира. Если мои догадки верны…  
  
— Ясно.  
  
Пошло оно всё. HP и VIT хватит и по минимуму, буду и дальше играть в стиле «один удар — труп». Если сейчас пытаться переделать билд под танка, получится только нечто среднее и бесполезное. Важнее всего — скорость ног, чтобы догонять (・・・・) убегающих монстров, и выносливость, чтобы эту скорость поддерживать… Вкидывать всё в одну стату как-то стремно, так что немного вложу в Технику, а остальное — в Удачу… Да, то, что я выдержал атаку Лукаорна Ночного Налётчика с 1 HP, наверняка как-то связано с Удачей.  
  
— Вот это…………  
  
————————————  
PN: Санраку  
LV: 28  
JOB: Наемник (Пользователь парного оружия)  
2,000 Мани  
HP (Здоровье): 30  
MP (Мана): 10  
STM (Выносливость): 50  
STR (Сила): 15  
DEX (Ловкость): 20  
AGI (Проворство): 60  
TEC (Техника): 20  
VIT (Стойкость): 6  
LUC (Удача): 65  
Навыки  
・ Удар-Рывок  
・ Спиральное Лезвие  
・ Кулачный Натиск  
・ Скользящее Движение  
・ Отталкивающий Контрудар  
・ Зацикленный Удар Ур.4  
・ Подъем по Грани  
・ Ускорение Ур.3  
  
Снаряжение  
Правая рука: Ворпальный Тесак  
Левая рука: Ворпальный Тесак  
Голова: Птичья Маска Пристального Взгляда (VIT+1)  
Тело: Проклятие Лукаорна  
Пояс: Пояс Отсекающего Клинка (VIT+4)  
Ноги: Проклятие Лукаорна  
Аксессуары: Нет  
————————————  
  
Странно, я вроде не собирался устраивать себе челлендж с ограничениями…  
Раз уж дошло до такого, придется идти до конца с этим билдом везучего воина. Картонную броню компенсируем уклонением, а недостаток урона — критами и количеством ударов. Кстати, новые навыки вроде карабканья по стенам с помощью парных клинков или буквального ускорения на время… смешно становится, когда думаю, насколько же отчаянно я дрался. Да и вообще, может, я слишком уж играл наобум. Увидев сильного врага, я сорвался с цепи, но если подумать, возможно, были какие-то предзнаменования появления Лукаорна Ночного Налётчика. И то, что я играю в онлайн-игру в одиночку, — это, скорее, относится к меньшинству, не так ли?  
В отличие от игрошлака, где почти нет игроков и приходится играть соло поневоле, в топ-игре, где постоянно онлайн тысячи человек, наверняка можно найти пати даже со случайными игроками.  
Нет, но раз монстры ниже меня уровнем убегают, для других игроков, качающихся в группе, я буду только помехой… Ах, блядь, сколько ни думай, все сводится к тому, что «придется справляться в одиночку».  
И вообще, найдется ли хоть кто-то, способный снять проклятие монстра, которого явно нужно убивать рейдом из десятков человек? Топовые игроки смогут? Да и какова вероятность, что такой высокоуровневый игрок забредет в этот город для новичков? Наверное, примерно такая же, как встретить того черного волка в случайной стычке.  
  
— Хаа…  
  
И хуже всего — эти похожие на следы когтей отметины… проклятие (метка), что черным пятном легли на мои ноги ниже колен и торс там, где укусил этот гребаный волк.  
Жилет и штаны Отсекающего Клинка были уничтожены, будто так и должно было быть, и сколько бы я ни проверял окно статуса, слоты снаряжения занимало лишь проклятое имя черного волка.  
Подозрительный тип, который раньше еще мог сойти за шутку, снова превратился в подозрительного типа уровня «вызвать полицию».  
  
— Но если вы думаете, что такие мелкие трудности заставят меня плакаться админам, то вы сильно ошибаетесь… ага.  
  
Сам удивляюсь, насколько меня затянула эта игра. С целью «одолеть Лукаорна Ночного Налётчика» в качестве топлива, я вновь твердо решил задрочить эту игру по полной.  
\*Авторское примечание:\*  
Что касается «проклятия», из-за которого главный герой вынужден бегать полуголым, в игре существует три его типа.  
Во-первых, «заклинание» (呪い, \*маджинаи\*) — атака, похожая на более злобные дебаффы или магию. Классифицируется как магия, основанная на системе, используемая классом «Заклинатель» или некоторыми монстрами.  
Во-вторых, «проклятие» (呪い, \*норои\*) как фактор сюжета — это сценарный механизм, который снимается игроком при выполнении определенного сюжетного флага. Например, «во время исследования дома с привидениями по квесту характеристики постоянно снижаются, но проклятие снимается по завершении исследования».  
И, наконец, особое «проклятие (метка)» (呪い, \*маакингу\*), которое могут накладывать только уникальные монстры. Это одновременно и злобный дебафф, вмешивающийся в игровую систему, и особый механизм, который несет в себе и преимущества, компенсирующие потерю слотов снаряжения.  
Впрочем, преимущества проявляются только при умелом использовании, так что в основном это все же недостаток (например, постоянное принудительное бегство монстров низкого уровня).  
Стоит уточнить, что получение двух меток не удваивает эффект! Однако есть исключение — модификаторы отношений с NPC, которые напрямую зависят от количества меток.  
Речь о том, как NPC (персонажи истории, не обладающие взглядом игрока) воспринимают того, кто носит «знак признания от монстра, которого в местных верованиях вполне могли бы почитать за божество».