Глава 5

Ожидаемый гость не явился, а я тут как варвар  
  
Смена сцены. Город Фастея — первая база для игроков, только начавших играть в «Рубеж Шангри-Ла».  
С наступлением летних каникул серверы были дополнительно усилены, подготовившись принять тысячи новых игроков. В этом ничем не примечательном городе, без каких-либо особых достопримечательностей, появилось \*оно\*.  
  
— Охренеть… По снаряге сразу видно, что хайлевел…  
— Я видел эту эмблему в сети, вроде бы у клана хардкорных рейдеров…  
— Разве в тот клан не берут только с девяностого уровня, даже на тестовое задание?  
— Тогда какого хрена такой хардкорщик забыл в городе новичков?.. Ой, на меня посмотрел!  
  
Полный латный доспех из платины, на развевающемся за спиной плаще — эмблема с волком, держащим в пасти меч. В отличие от новичков, цепляющих оружие в основном на пояс, у этого игрока огромный меч парил за спиной, будто приклеенный какой-то неведомой силой.  
Игрок в явно не новичковой экипировке пристально разглядывал только что залогинившихся, словно кого-то искал.  
Его принимали за сюжетного NPC, просили сделать скриншот — платиновый рыцарь отбивался как мог, но, прождав около двух часов реального времени, сдался и ушёл.  
  
\*\*\*  
  
— Вот засада… Такого я точно не ожидал…  
  
Похоже, сохраняться можно только в гостиницах или городах. Поскольку выходить из игры я пока не собирался, то продолжил бродить по лесу, вырезая монстров направо и налево. Но тут возникли две проблемы.  
Первая — вес снаряжения. Большинство предметов, если они не слишком велики, помещаются в инвентарь, но при превышении определённого лимита, похоже, накладываются штрафы на действия.  
Собрав двенадцать гоблинских топориков, четыре из которых я уже сломал, и подобрав ещё один, я запихнул девятый по счёту топорик в инвентарь и тут же почувствовал, что движения стали какими-то скованными, будто я напялил на себя кучу одёжек.  
Кроме гоблинов, я успел завалить рогатых кроликов (альмиражей), свиноголовых орков — монстров, не уступающих гоблинам в пантеоне «взрослого фэнтези», — и даже такую редкость, как двуногого кролика-головореза (Ворпал Кролика).  
Ворпал Кролик, похоже, все свои атаки нацеливал в шею, и они всегда казались критическими. Но раз цель у него всего одна, то, привыкнув к его повадкам, превращаешь его в лёгкую добычу. Хоть он и кролик.  
Однако оружие, которое падало с Ворпал Кролика с вероятностью примерно 5% — «Ворпал-тесак» — оказалось довольно полезной штукой.  
По сравнению со стартовыми Парными клинками наёмника, это был апгрейд почти по всем параметрам, да ещё и с дополнительным эффектом увеличения критического урона, что отлично подходило моему стилю боя.  
К тому же я поднял уровень. И по луту, и по опыту Ворпал Кролик оказался весьма жирным противником.  
  
————————————  
Ник: Санраку  
УР: 12  
КЛАСС: Наёмник (Мастер парных клинков)  
9,000 Мани  
ОЗ (Здоровье): 30  
ОМ (Мана): 10  
ВНС (Выносливость): 25  
СИЛ (Сила): 10  
ЛОВ (Ловкость): 15  
ПРВ (Проворство): 25  
ТЕХ (Техника): 20  
ВЫН (Живучесть): 1(2)  
УДЧ (Удача): 55  
Навыки  
・ Вихревой удар  
・ Скорпиус  
・ Кулачный натиск  
・ Степ-уклон  
・ Мгновенный контрудар  
  
Снаряжение  
Правая/Левая рука: Парные клинки наёмника  
Голова: Маска пристального взгляда (ВЫН+2)  
Туловище: Нет  
Пояс: Нет  
Ноги: Нет  
Аксессуары: Нет  
————————————  
  
Ворпал-тесак я пока решил приберечь до тех пор, пока Парные клинки наёмника не сломаются. В этой игре при повышении уровня можно распределять очки характеристик.  
Достигнув 12-го уровня, я получил 55 очков и решил вкинуть примерно половину в Удачу.  
По ощущениям, изменение шанса выпадения предметов было на уровне погрешности, но чисто по моим прикидкам лут стал падать немного чаще.  
  
Что касается навыков, два я получил за уровень, а ещё один выучился сам собой, когда я парировал атаку Ворпал Кролика и сбил его с ног.  
Похоже, навыки можно изучать не только при повышении уровня, но и выполняя определённые условия.  
Ощущения от использования навыков были такими, будто в голове появлялась уверенность: «этот скилл нужно использовать вот так».  
В некоторых старых играх тело насильно заставляли двигаться согласно анимации навыка, но этим часто злоупотребляли, поэтому сейчас мейнстримом стала… хм, «индукция мысли» звучит как-то стрёмно… скорее, «поддержка мысли».  
  
Два навыка, которые у меня были с самого начала, имели размашистые анимации. Против врагов моего размера или меньше они были малоэффективны, но зато имели высокий УВС.  
Из новых навыков Скорпиус активировался быстро, атака была компактной, а урон от одного удара — высоким… но его нельзя было спамить, так что он мне не особо зашёл.  
Степ-уклон — навык, дающий бонус к уклонению, а Мгновенный контрудар, наоборот, — бонус к контратаке после парирования.  
  
В общем, приходится признать, что на данный момент из всего этого полезен разве что Скорпиус, и то с натяжкой. Стартовые навыки слишком медленные и бесполезные, а навыки уклонения и парирования я вполне компенсирую собственным скиллом игрока.  
Эти мобы — просто сопляки. По сравнению с балансом многочисленного игрошлака, который иначе как дерьмовым и не назовёшь, тут уже не до вкусовщины, — здесь всё настолько щадяще, что аж плакать хочется от такой благодати.  
Мобы не проходят сквозь текстуры, не раздваиваются, нормально умирают. Именно потому, что они не могли выполнить даже эти сраные минимальные требования, баги игрошлака были нихуя не смешными.  
  
Но вернёмся к нашим баранам.  
Первая проблема — инвентарь забит под завязку. Это можно было бы решить, съев мясные припасы… но вот с их употреблением и заключалась вторая проблема.  
  
— Чёрт, не подумал… Кто ж знал, что сырое мясо есть нельзя.  
  
Похоже, в этой игре мясные предметы нужно как минимум пожарить или сварить, чтобы использовать их для утоления голода. Сколько бы я ни пытался съесть сырое мясо, оно просто не лезло в рот, вызывая лишь чувство отвращения.  
И главная проблема: у Санраку не было способа развести огонь.  
Единица ОМ, которая не менялась с первого уровня, красноречиво указывала на полное отсутствие магических способностей.  
  
— Так и сдохнуть с голоду недалеко… и реснуться.  
  
Уж лучше бы от монстра какого помереть, но и от гоблина подыхать как-то западло.  
С другой стороны, сдохнуть с голоду и реснуться — это пиздец как тупо. Пока я размышлял, что же делать, до меня донёсся чей-то голос — первый за время, показавшееся мне ужасно долгим.  
\*Примечание: Вообще-то, чтобы не иметь проблем с огнём, достаточно купить «Кресало» — предмет, который с некоторой вероятностью можно найти в любой лавке.\*