Глава 27  
  
  
  
Форсированный марш двух кроликов  
  
————————————  
Имя НПС: Эмуль  
УР: 56  
КЛАСС: Маг  
Ворпал-кролик-путешественник  
ХП (Здоровье): 125  
МП (Мана): 655  
Вын (Выносливость): 80  
Сил (Сила): 30  
Лов (Ловкость): 71  
Скр (Скорость): 50  
Тех (Техника): 70  
Жив (Живучесть): 35  
Удч (Удача): 85  
Навыки  
・Лучший Шаг  
・Степ  
・Критическая Концентрация  
Магия  
・【Перемещение Координат】  
・【Врата Перемещения Координат】  
・【Перемещение Координат «Триумфальные Врата»】  
・【Случайная Встреча Ур.2】  
・【Магический Клинок Ур.7】  
・【Сложение Чар (Адд Спелл) Ур.5】  
  
Снаряжение  
Оружие: Мудрый Посох Путешественника  
Голова: Монокль Наблюдателя  
Торс: Кроличий Церемониальный Наряд  
Пояс: Кроличий Церемониальный Наряд  
Ноги: Кроличий Церемониальный Наряд  
Аксессуар: Тайное Кольцо Смертельного Кролика  
————————————  
  
Хоть это и игра, и удивляться тут нечему, но тот факт, что этот маленький кролик превосходит меня почти по всем статам, немного удручил. Ладно, скоро я её перегоню, вот и всё. Ага.  
Заметив мой унылый взгляд, который был виден даже сквозь маску, Эмуль удивлённо наклонила голову. Я махнул рукой, показывая, что всё в порядке, и она, удовлетворившись, снова оглядела малолюдную Болотистую пустошь.  
  
— Но что вы будете делать, господин Санраку? Это проклятие отпугивает других монстров.  
  
— На этот счёт у меня уже есть план.  
  
— Какой? О, вон там Грязевая лягушка… Ааа?!  
  
Грязевая лягушка, она же Мадфрог, заметила нас. Прежде чем я вошёл в её радиус агро, я рванул со всех ног.  
Ворвавшись в зону агро, я стремительно сократил дистанцию. Мадфрог, заметив меня, попыталась удрать, зарывшись в грязь, но… поздно. Я не зря вкачивал Скорость!  
  
— Получаааааай!  
  
— Геро?!  
  
Если зайти в болото, бежать будет невозможно, поэтому я прыгнул с края болота, преодолев расстояние до Мадфрог одним махом.  
Мадфрог как раз погрузила голову в болото, оставив тело снаружи. Я врезал ей коленом по заднице, компенсируя недостаток Силы инерцией от многометрового разбега. Игры с точной физикой (само собой разумеется) — это топ, запомните.  
  
Мадфрог, чьё бегство было прервано, а задница получила удар коленом, покатилась по грязи. Прежде чем она успела подняться, я подскочил ещё ближе и вонзил Озёрные кинжалы, по одному в каждую руку, вертикально вниз.  
  
— Гуэээ?!  
  
Я почувствовал отдачу в руках, сжимающих кинжалы. Мадфрог издала предсмертный крик. Я нанёс добивающий удар, и лягушка взорвалась полигонами.  
  
— Фух… Ну вот, как-то так. Я пришёл к выводу, что лучшая тактика на данный момент — «догнать и избить прежде, чем успеет сбежать».  
  
— У-уваа… Господин Санраку, вы были как настоящий монстр…  
  
— Невежливо.  
  
К счастью или к несчастью… нет, определённо к несчастью, но, к счастью, мне не нужно беспокоиться о замедлении из-за веса снаряжения. Используя грубую силу Скорости и Выносливости, я пресекаю попытки бегства и добиваю врага точными критическими ударами по слабым местам.  
Эта тактика, напоминающая поведение дикого хищника, — мой оптимальный вариант на данный момент. Проблема лишь в том, что такой метод боя неожиданно сильно выматывает.  
  
— После спринта приходится контролировать выносливость и целиться для критов…  
  
Ощущение, будто тебя заставляют играть в кэндаму сразу после финиша на 50-метровке. Стоит расслабиться, и концентрация может пропасть. Но, по крайней мере, доказано, что против монстров с низкой Скоростью эта тактика эффективна.  
  
— Итак, объявляю дальнейший план действий!  
  
— Ура-ура, шумим-гудим!  
  
— Прорываемся до босса локации, и всё!  
  
— Неожиданно просто?!  
  
Я же сказал, форсированный марш.  
  
— Всех рядовых мобов по пути игнорируем, кроме явно редких. Скрепя сердце, но нужно выбраться из Секандила, где новички наверняка \*застревают\*.  
  
Главное отличие таких фулл-дайв игр от игр предыдущего поколения с дисплеями — это то, что ты двигаешь собственным телом.  
Хотя реальные спортивные навыки не переносятся напрямую, всё же прирождённых VR-геймеров, способных сразу адаптироваться к игровой физике, не так уж много. Значит, большинство новичков \*скапливается\* в первом городе или, в лучшем случае, в следующем, который они с трудом прошли.  
Для города скопление людей — это, возможно, и хорошо, но если у всех примерно одна цель, то жди очередей в определённые заведения. Интересно, как с этим борются?.. Ладно, сейчас это неважно. В любом случае, если я собираюсь всерьёз взяться за уникальный сценарий, то лучше выбрать город с большей «вместимостью».  
Например, огромный мегаполис Сардрема, который в несколько раз больше Секандила.  
  
— Итак, нон-стоп до Сардремы. У тебя Скорость примерно как у меня, так что не отставай.  
  
— Я не очень хорошо бегаю…  
  
— Не те слова для кролика.  
  
Вперёд. За босса локации, в Сардрему!