Глава 716  
  
  
  
Следуя, преследуя, убегая  
Недостаток в виде фактического четырёхкратного времени отката… сразившись, я понял, что это фатально, но не смертельно… как-то так.  
  
Конечно, то, что навыки можно использовать практически только один раз, — это проблема, которую нужно решать срочно, но сами по себе навыки использовать можно. К тому же, есть характеристики, в которые я вбухал очки, полученные за уровни, уникальные и рейдовые встречи, а также за победы над Экзоординари.  
Даже без навыков я могу за счёт физической силы справиться с чем-то вроде чистокровного трицератопса — это хорошая новость, если так можно сказать.  
  
— Хм-м………  
  
— Ремонт нужен?  
— А, да, если бесплатно, то не помешает.  
  
Но что-то ещё не так. Какое-то странное чувство(・・・・・). Не в физической силе дело. Как-то рассеянно себя чувствую… Недосып?  
  
— Хм-м…?  
— Ремонт закончен. Понимаю, что это не производственное оружие, но чем больше смотрю, тем сильнее хочется превзойти этот дизайн… Как можно сделать клинок, который наносит микроурон одним касанием?  
— М, ага, спасибо.  
  
Прочность Арадвара восстановлена, можно двигаться дальше.  
В основном, прохождение этого Великого Леса Деревьев уже имеет определённый устоявшийся маршрут среди игроков. Будь я один и сменив навыки на специализированные, я бы смог пролететь(・・) его на предельной скорости, но сейчас мы идём группой, так что следовать шаблону — самый безопасный вариант.  
Хотя и этот безопасный вариант — это что-то вроде «при встрече с трёхголовым тираннозавром любого цвета, свойства и силы немедленно бежать со всех ног». Можно ли это вообще назвать методом прохождения?  
  
— Похоже, Дракулуса Диносауруса поблизости нет. Если бы тот красный(・・・) был рядом, в лесу не было бы так спокойно, верно?  
— Говорят, в последнее время и чёрный стал чаще появляться, так что это ещё больший рандом.  
— Чёрный… А, это тот, который Экзоординари, да?  
  
Присоединяясь к разговору Имрон и госпожи Кашу Натс, я вспоминаю образ того братца, чей рёв был немного перегрет.  
Судя по слухам, это довольно сильный экземпляр с сопротивлением к атакам, но поскольку я знаком с «Алым Шрамом», который становится тем крепче, чем ближе к смерти, Экзоординари-кун, который просто становится крепче по частям тела, не вызывает у меня чувства опасности… Братец, у него наверняка последние десять процентов здоровья настолько крепкие, что общее ХП фактически удваивается, тип босса такой, да?  
Не удивлюсь, если он выдержит даже полное пробивание защиты вроде Святого Копья Карандаша. Дело не в ВЫН, а в плотности ХП, когда даже 1 пиксель не отнимается. Пытаешься списать на накал сюжета, а всё равно раздражает — типичный представитель дерьмовых боссов.  
  
— Надо побыстрее выбраться из леса. В болотах ведь нет таких опасных тварей, как ЭТОТ?  
— Не безопасно, но… не так опасно, как ЭТОТ.  
  
Понятное дело. Этот Великий Лес Деревьев сейчас — место, где бродят довольно многочисленные обычные экземпляры, Экзоординари-экземпляр, который появляется снова через некоторое время после убийства, и тот самый братец — трёхголовый тираннозавр, царящий на вершине пищевой цепи.  
Если и есть опасения, то это тот странный одноглазый циклоп, которого я видел лишь раз во время битвы с Пожирающим Великим Красным… Наверное, рейдовый монстр. Его удар, хоть братец и был тогда «весь в шрамах», одним махом снёс девяносто девять и девять десятых процента жизни. Раз рейдовые монстры активно действуют, то высока вероятность, что и этот циклоп находится в лесу. Раз уж Великий Красный его зафиксировал, значит, скорее всего, он был в лесу.  
  
— Ну, нежелательных боёв хотелось бы избежать, так что пойдём быстрее.  
  
……  
  
…………  
  
Этот Великий Лес Деревьев, так или иначе, огромен, поэтому, как ни старайся пробежать его быстро, рано или поздно наткнёшься на одного из трёхголовых тираннозавров — такая вот неприятная зона. Но всё же бывает и свободное время.  
В этой игре, что страшно, монстры не появляются после определённого количества шагов, а действуют индивидуально, поэтому бывает, что стычка с одним привлекает монстров вокруг, а бывает, что столкновений нет вообще. Сейчас был второй случай.  
  
— Ну, рассказывай.  
— Что?  
— Награда за Оркестр. Не только же Книга Истины, верно?  
— …………  
  
На слова Имрон я покосился и отвёл взгляд. Я был готов к тому, что спросят, но сейчас это были воспоминания, о которых не хотелось бы вспоминать.  
  
— Ну, не дуйся так. Смотри, я, мягко говоря, среди игроков — кузнец, который на голову выше остальных, верно? Библиотека спрашивала моё мнение насчёт оружия из апокрифической награды.  
  
Поэтому ей и интересна награда за канонический путь. Я знал, что награды за апокриф и канон разные, но… хм.  
  
— Вот.  
— Что это, чумная маска? Гадкий золотой цвет.  
  
Это ты пока так говоришь. Если её надеть…  
  
БО-БО-БО-БОХ!!  
  
— Ува, какая мерзость!!  
— Не грубовато?  
  
Это сказала не Имрон, а госпожа Кашу Натс. Имрон же была поглощена интересом к неизвестному головному убору, поэтому, когда я надел золотую чумную маску на лицо, и из неё вырвалось пламя, в котором открылись огненные глаза, у неё были дела поважнее, чем кричать «Мерзость».  
  
— Всё-таки в этой игре, помимо высокой свободы в создании снаряжения, слишком много непроизводственного снаряжения, принцип действия которого непонятен…  
— Э-э, да это же почти трипофобия~. Может, у каждого из этих глаз своё поле зрения?  
— О, метко подмечено, госпожа Кашу Натс. Я тут色々 проверил, но если хоть один «глаз» не закрыт, то даже если основные глаза выколют, зрение не пропадёт.  
  
Можно стать непобедимым в игре «разбей арбуз» с этой маской, подумал я, но ослепляющие гранаты и прочие вспышки влияют и на огненные глаза, так что полной неуязвимости для зрения нет.  
  
— Ну, сейчас её немного неудобно использовать, так что не ношу…  
  
Око Наблюдения Истинного Мира (Квантумгейз) и Астральный Проводник (Астрал Лайн) тоже эволюционировали в новые навыки при достижении 150-го уровня, но вместе с увеличением времени действия увеличилось и время отката. То есть при нынешнем ощущении четырёхкратного отката «Перелётная Птица (Мигрант)», чья эффективность зависит от количества активаций зрительных навыков, бесполезна, так что пока она пылится в Инвентории.  
  
Пока мы разговаривали, деревья, составляющие лес, становились всё тоньше и ниже, а земля под ногами из мягкой перегнойной почвы незаметно превратилась в влажную, скользкую грязь.  
  
— Мои родные болота, мои любимые болота…  
  
Слушая сентиментальное бормотание господина Ладдера, я вдыхал пахнущий грязью сырой воздух, который для VR был воссоздан с невероятной точностью.  
  
— В эту сторону я впервые.  
— Я тоже…  
  
Бескрайнее болото, отражающее звёзды ночного неба. Пейзаж, ещё более обширный и влажный, чем Болотная Пустошь Старого Континента, — такое в реальности увидишь нечасто, он был фантастическим…………  
  
ЗАБАХ!  
  
Всю эту атмосферу разрушил гигантский краб, вылезший из грязи.  
Не смей, ракообразное отродье, портить мне эстетическое наслаждение! Даже с дебаффом от перевёрнутой позиции я сделаю из тебя крабовый суп, тварь!!!  
・Ладдер  
«Чёрный» драконид. Хотя и были трения с ящеролюдами, по сравнению с «красными» драконидами, Новарлинд была довольно снисходительной, поэтому его положение было на удивление хорошим. Психологически он был немного уставшим офисным работником.  
У «красных» драконидов старший брат Санраку (не брат), он же «сосковый джет», был таким дерьмовым драконом, что свекровь, изводящая невестку, показалась бы милой девушкой. Поэтому господин Ладдер, у которого там были знакомые, после Великой Драконьей Катастрофы беспокоился и хотел проведать их.  
  
Это уникальный сценарий «Чёрных» драконидов «Беспокойство о друге»… по сути, игровая система подталкивает: «Быстрее иди к вулкану».  
  
Никто не знает, что во время этого сценария вероятность встречи с трёхголовым тираннозавром значительно снижается.