

На следующий день мы прибыли в близлежащий лес.

Что касается нашего местоположения, то это был лес, куда мы прибыли после прохождения обучения, так что не было необходимости слишком нервничать.

- Эээ... здесь как-то сумрачно и страшно, не так ли?

Ао-тян в страхе прижалась ко мне, пока мы осторожно шли.

- Это кажется ещё более жутковатым, чем сама игра.

Её грудь прижималась к моей руке, когда она придвинулась ко мне, не давая возможности сосредоточиться на поиске врагов.

Неужели нельзя что-нибудь сделать с этой грудью?

Мысли о том, как я прикасался к ним вчера, только ещё больше отвлекают.

- Если появятся враги, давайте сражаться в соответствии с планом, который мы обсуждали сегодня утром.

- Да. Я надеюсь, что смогу привыкнуть к этому...

- Всё будет хорошо.

- Минато-кун, на тебя действительно можно положиться.

- Мы... Ну, вы немного крепко держитесь...

- О, ты краснеешь.

Когда меня хвалит красивая учительница, прижимаясь грудью к моей руке, любой бы покраснел.

Вот тогда-то это и случилось.

- А-а-а-а!

Когда кто-то закричал, мы услышали рычание зверя.

Тут же к нам подбежал мужчина средних лет с бледным от страха лицом.

- В-вы, ребята, должны бежать!"

- Грррр!

То, что преследовало этого человека, было волшебным зверем, Диким кабаном.

Дикий кабан

Уровень: 6

HP: 46

SP: 0

Я знал его размер по игре, но, увидев его в реальной жизни, он довольно огромен. Это похоже на небольшую гору в движении.

Он несется на нас с невероятной скоростью. Дикий кабан ломал своим телом ветки, пинал опавшие листья и отбрасывал в сторону надоедливые камни своими клыками.

- Уровень 6!? Минато-кун, давай убежим. Такой большой враг...

- Давайте сразимся.

- Но нас всего трое! Удвой это!?

- Нет, мы можем победить. Если мы победим его, нам не придется искать других врагов, и это

будет более эффективно.

Несмотря на то, что это не отображается, у меня в голове есть статистика Дикого кабана из игры.

С вором и колдуном в качестве комбинации у нас есть хорошие шансы на победу.

Кроме того, этот парень определенно такой.

- Мы сделаем это! Учитель, пожалуйста, следуйте плану!

- Уф... хорошо, но будь осторожен! Если это станет слишком опасно, убегай! Я серьезно!

- Да.

Даже обладая такой информацией, мы не можем отрицать недостаток разницы в уровнях.

Я не являюсь удобным классом на передовой, так что, если вражеская атака поразит меня, я определенно помру.

Я никогда не думал, что моё оружие на поясе будет казаться таким ненадежным.

- Рооооооааррр!

Дикий кабан продолжает приближаться к нам.

Человек, который предупредил нас бежать, пронесется мимо нас, а затем бежит к выходу из леса.

Я хлопаю себя по щекам обеими руками, чтобы снова сосредоточиться. Я выхватываю кинжал обратным хватом и оказываюсь лицом к лицу с атакующим диким кабаном.

Я ничего не скрываю.

Я подаю сигнал рукой, и Ао-тян, которая наблюдала за происходящим, использует свой навык «Проклятие».

Что-то похожее на черную сажу ненадолго окутывает монстра. Теперь, когда уровень её мастерства повысился, эффект выглядит немного по-другому.

- Руооооар!

Дикий кабан, заметив наше присутствие, меняет свою цель на меня.

Без промедления я активирую «Кража».

Чинг! Раздается звуковой эффект.

«Украден клык зверя»

Я могу сделать это еще раз...

С повышением уровня навыка «Кража» время восстановления для следующего использования уменьшилось.

- Руоооооар!

Я уклоняюсь от стремительной атаки дикого кабана, как будто обхватываю его. Я приближаюсь к врагу и использую «Кража» ещё раз.

На этот раз звучит другой звуковой эффект. Именно такой звук раздается при краже редкого предмета:

«Украден пронзающий клинок»

Пронзающий клинок

Атака +8

Он наносит 1 урон в секунду к НР владельца, когда экипирован.

Его также можно использовать в качестве материала для ремесла.

Есть недостатки, но сила атаки выше, чем у кинжала. У меня нет другого выбора, кроме как использовать его. Я немедленно меняю своё снаряжение.

Несмотря на то, что я мог совершить ошибку из-за нервозности, я оставался спокойным, даже когда враг собирался атаковать меня напрямую.

- Руоооар!

Враг взмахнул своими клыками.

Я ловко избежал этого и подал знак Ао-тян для следующего действия.

Бледно-фиолетовый эффект немедленно окутал дикого кабана. Это был новый навык Ао-тян, «Модуляция».

Модуляция

Немного расширяет диапазон действия навыка и немного продлевает его продолжительность

Я был не единственным, кто научился новому навыку. Ао-тян тоже это сделала.

Сразу после этого она снова применила «Проклятие» к дикому кабану. На этот раз «Проклятие» будет действовать дольше, чем раньше.

Я постоянно использовал «Обман», чтобы создавать лазейки и увеличивать свой критический урон.

Дикий кабан тут же остановился как вкопанный, сбитый с толку.

Я крепко сжал лезвие, и из моей ладони потекла кровь. Это было больно, но мне было всё равно.

– Аааргх!

Хотя это и не мой обычный персонаж, голос исходил из глубины моего нутра.

Я напал на дикого кабана, у которого было много возможностей.

«Нанесено 5 единиц урона Дикому кабану»

«Нанесено 4 единицы урона Дикому кабану»

«Нанесено 5 единиц урона Дикому кабану»

«Нанесено 5 единиц урона Дикому кабану»

«Нанесено 4 единицы урона Дикому кабану»

Хотя его НР уменьшался, этого всё равно было недостаточно. Враг даже не вздрогнул от полученного урона.

Я снова использовал «Обман», и теперь моя мана была исчерпана.

«Нанесено 4 единицы урона Дикому кабану»

«Нанесено 5 единиц урона Дикому кабану»

В игре это было бы пустяком, но в реальном мире, где меня могли убить с одного выстрела, время «шлифовки» было ужасающим.

Вдобавок ко всему, моё здоровье постоянно уменьшалось из-за недостатка «Пронзающего клинка».

Не было времени пить зелье.

Ай-тян и я не смогли бы воссоздать эту ситуацию, если бы отступили из-за ограничений маны.

Критические удары были всего лишь вероятностями; я мог генерировать их, только безжалостно атакуя.

Это становилось опасным.

«Обман» вот-вот должен был закончиться. Неужели у меня не было другого выбора, кроме как отступить?

Именно в этот момент колебания я услышал долгожданный звук.

Кииин.

– Фух!

Оставшийся запас здоровья Дикого кабана, моя сила атаки и его критический модификатор, который я постепенно уменьшал, – всё достигло кульминации.

– Получи!!!

Я атаковал монстра изо всех сил.

«Нанесено 15 единиц урона Дикому кабану»

Бесстрашный вор

Увеличивает маневренность на 10%

Титул «Бесстрашный вор» можно получить, проведя определенное количество времени рядом с могущественными врагами.

Эффект этого титула варьируется в зависимости от профессии персонажа. Несмотря на то, что другие характеристики, возможно, были увеличены, повышение моей ловкости весьма полезно.

Кроме того, побеждая врагов с удвоенным уровнем и воруя редкие предметы. Я значительно повысил свой уровень владения навыком «Кража». Благодаря этому она превратилась в «Грабёж».

Теперь сражаться с более сильными противниками должно быть ещё легче.

Грабёж

Украсть имущество врага с низким шансом.

В случае успеха наносите урон, равный уровню противника.

Шиозаки Минато

Профессия: Вор

Уровень: 5

HP: 25/25

SP: 0/10

Атака: 7+3

Защита: 4

Магическая атака: 2

Магическая защита: 3

Ловкость: 12+1

Титул: Бесстрашный вор

Навыки: Грабёж (E-), Обман (E+)

<http://tl.rulate.ru/book/98283/3431182>