

Мы вошли в проход, скрытый за водопадом. Меня посещала такая мысль но, похоже, до комнаты босса и вправду добраться будет нелегко.

"Крепость!" (Селена)

Селена активировала свое умение, и из центра щита Ренуар появилась стена света, принимая на себя удар Ящера. Ящер - чрезвычайно мускулистое двуногое пресмыкающееся, который держал в руках топор и носил наплечник, напоминающий что-то, что носили в 1890-х годах.

Одновременно появилось два Ящера. Со вторым сейчас сражался я. Ящер замахнулся и нанес удар топором, но я отклонил его и направил меч в шею, разорвав его сонную артерию. Я перешел ему за спину и снова ударил его по спине. Ящер упал на землю, когда из его спины и шеи хлынула кровь, после чего превратился в синие частицы.

С другой стороны, Ящер, который атаковал Селену, подставил свои слабые места Луне, что не теряя времени засунула свой кинжал прямо в его тело. Между тем, последний член пати, Тиаэль тоже была занята.

"Здесь так много летучих мышей." (Тиаэль)

"Справиться с врагами в воздухе можешь только ты, Тиаэль, так что постарайся." (Юйя)

Тиаэль постоянно стреляла. Ее противниками были летучие мыши с большими зубами, и к тому же странно мясистым телом, как для летучих мышей. Этот монстр основную часть жизни проводит в воздухе, и только Тиаэль могла с ними сражаться, если только они сами не нападут на остальных. Бормоча под нос жалобы, она с высокой точностью стреляла по летучим мышам, сбивая одну за другой. Неважно, сколько раз я наблюдал за ней, ее навыки стрельбы из лука - захватывающее зрелище. Одна из выживших летучих мышей внезапно засветилась, спустившись к Тиаэль, которая только что выпустила стрелу и осталась незащищенной.

"Наконец Луна может нанести удар." (Луна)

Основной страж нашей пати, Луна, подпрыгнула навстречу атакующему монстру и нанесла удар кинжалом. Лезвие проникло глубоко в маленькое тело Летучей Мыши и она превратилась в синие частицы.

"Спасибо, Луна. Фуээ, она застала меня врасплох." (Тиаэль)

При этом мы благополучно победили всех противников, не получив большого урона.

"Это уже седьмая засада, с тех пор, как мы вошли в проход." (Селена)

"Потрясающее количество монстров. Луна удивлена." (Луна)

"Я уже израсходовала большинство своих стрел, и мой инвентарь скоро станет красным. Мне придется заняться созданием новых стрел." (Тиаэль)

"По крайней мере похоже, кроме нас сюда никто не входил, так как все монстры целы после возрождения." (Селена)

Поскольку этот путь скрыт за водопадом, количество монстров здесь не контролируется другими авантюристами. Благодаря этому, нам остались все монстры. Обычно мы приветствовали бы их с распростертыми объятиями, однако сейчас нам нужны силы для сражения с боссом, что делает эти столкновения занозой в заднице.

"Селена, с этого момента постарайся избегать использования своих навыков и сохрани силы для битвы с боссом." (Юйя)

"Я поняла." (Селена)

Крепость и Удар щитом мощные навыки, и конечно же нуждаются в мане от пользователя. Поэтому теперь, нам лучше подумать о сохранении нашей маны и сил.

Пройдя через секретный проход, мы наконец добрались до конца и стояли перед комнатой босса. Как только мы откроем дверь, начнется битва.

"Как и ожидалось, я устала. Ноги Луны дрожат от усталости." (Луна)

"Я тоже чувствую тяжесть в руках. Здесь монстры сильны и настойчивы, и у них свои странные способности. Это было трудно." (Селена)

"В таком состоянии, нам нелегко будет сражаться с боссом." (Тиаэль)

Из-за постоянных стычек, у троих девушек были измученные взгляды на лицах. Это и не удивительно, ведь нам пришлось сразиться ещё с пятью группами монстров, прежде чем мы, наконец, добрались до комнаты босса. За такое короткое время мы вступили в битву двенадцать раз. Даже не учитывая ману, наша физическая сила и дух были полностью истощены.

"Давайте ворвемся в комнату босса! Хотел бы я сказать, но пришло время сменить план. Давайте сделаем перерыв и попробуем немного перекусить, выпив пару зелий." (Юйя)

"Ура! Как и ожидалось от Юйи. Луна счастлива." (Луна)

"Ммм, еда!" (Тиаэль)

"А всё будет нормально?" (Селена)

"Всё хорошо, так как это односторонняя дорога. Поскольку по пути мы уже победили всех монстров, нет никаких шансов на внезапную атаку со спины, а босс самостоятельно никогда не выйдет из своей комнаты. Мы должны бросить вызов боссу, только когда полностью подготовимся к битве." (Юйя)

Я достал из волшебного мешка покрывало и разложил на пол. Двое детей сняли обувь и сели. Я горько улыбнулся и стал наливать холодный сок в чашки. В такие моменты я ценю удобство Волшебных мешков, поскольку предметы, которые помещены в него, остаются такими, какие были. Еда совсем не портится, что позволяет наслаждаться холодными напитками и даже закусками, когда мы выходим на работу.

"Ах! Юйя, это же рисовый пирог с фруктами! Он такой вкусный." (Тиаэль)

"Вот почему я и решил его купить. Я ведь тоже думаю, что он вкусный." (Юйя)

Тиаэль сразу же приступила к рисовому пирогу.

"Вкуснятина~~." (Тиаэль)

Интересно, насколько же она устала, раз у неё выступили слезы, жуя рисовый пирог. Глядя на Тиаэль, я внезапно услышал звук урчащего живота. Сначала я ожидал, что это будет Луна, но источником звука оказалась Селена, лицо которой стало красным.

"Ну, наши шансы на победу будут выше, если мы сделаем перерыв. Давайте бросим вызов боссу после нашего чаепития." (Юйя)

Я горько усмехнулся, когда достал зелья для восстановления выносливости и маны, и наслаждался расслабляющей атмосферой, попивая чай с закусками перед комнатой босса. Вот так, моя физическая сила, энергия и мана восстановились. При этом мы должны получить возможность эффективно сражаться.

После чаепития, я начал объяснять наш план во время сражения. Я рассказал об атаках и навыках босса, а также строй нашей пати против него.

В этом мире боссы - уникальные существа. В любой момент времени может существовать только один тот или иной босс. Это редкие существа, и ещё одним их уникальным элементом было то, что из них выпадают материалы, из которых можно создать превосходное оборудование с мощными эффектами. Они также предоставляли кучу очков опыта и в то же время, в зависимости от ранга босса, можно было получить предметы из таблицы выпадения особых предметов, как только они будут побеждены. Однако борьба с боссом имеет не только преимущества, есть и решающий недостаток. Боссы в этом мире владеют подавляющей силой по сравнению с авантюристами.

Монстры в этом мире часто собираются в группы, чтобы компенсировать свои слабые индивидуальные стороны, точно так же как и авантюристы формируют пати для сражений с этими группами монстров. Так балансируется уровень силы в мире. Однако, боссы - исключение. Боссы созданы, чтобы в одиночестве противостоять целой пати авантюристов на рекомендованном уровне, которые заранее изучили способности босса и подготовили дополнительные условия для битвы. Но, даже так, исход сражения может остаться загадкой до самого конца.

Каждый босс по своему силен. Во-первых, трудно найти даже место нахождения босса, ведь простая попытка добраться до него, это уже небольшая битва за жизнь против смерти. Вчера я уже рассказывал информацию и стратегию предстоящего сражения, но лучше расскажу ещё раз, чтобы убедиться, что все всё понимают. Сейчас, мы пока не достигли рекомендованного уровня для битвы, однако наша пати может компенсировать недостаток уровней. Если каждый выполнит всё, что должен, мы обязательно победим.

"Юйя, Луна прекрасно всё помнит. Не беспокойся." (Луна)

"Я тоже, я тоже!" (Тиаэль)

"Поддерживаю. Я полностью поняла эту информацию. Однако я определенно боюсь битвы. Ведь это чудовище боится даже Юйя." (Селена)

"Босс находится на совершенно другом уровне от любого монстра, с которым вы сражались до сих пор. Возможно, вы не почувствуете этого прямо сейчас, но как только вы это увидите, ваши нервы начнут напрягаться. Это может стать большим препятствием для нашей победы. Однако все невозможное возможно, и нет ничего невозможного." (Юйя)

Это первая битва, в которой девушки столкнуться с возможностью смерти. Однако, пока я жив, я никогда не позволю этой возможности стать реальностью.

"Но это странно. Если монстр такой ценный, как говорит Юйя, то почему он все еще здесь? Разве другие авантюристы не нацеливаются на него, чтобы получить добычу первыми?" (Луна)

"Проще говоря, никто не разгадал трюк с водопадом. Боссы существуют только в скрытых комнатах. Однако, когда метод прохода в комнату босса всё таки обнаружат какие-то авантюристы, это часто превращается в схватку за право бросить вызов боссу. По спокойному способу решения, вызов должны бросить те, кто пришли первыми, но, если мирный метод не принимается, тогда подземелье превращается в поле битвы." (Юйя)

Предметы, уникальные для каждого босса, достаточно ценные, чтобы авантюристы пытались их заполучить. В подземельях со скрытой комнатой с боссом, авантюристы часто приходят ко входу за несколько дней до респа, чтобы стать первыми. Однако любые авантюристы, которые приходят после них, и не согласны с такой системой, часто используют насилие и угрозы против первой пати.

Ценность информации в этом мире очень высокая. Даже если вам удастся найти способ безопасно добраться до комнаты босса, это не означает, что люди, которые пришли раньше, с готовностью впустят вас. В сущности, известные комнаты с боссами часто монополизируются. Ведь так, каждые две недели вы получаете доступ к дополнительным редким предметам и большим значениям опыта.

"Страшно. Луна не знала, что люди убивают друг друга только ради монстра." (Луна)

"Тут ничего не поделаешь. Если есть что-то, что ты хочешь, особенно когда это уникальный элемент из какого-то босса, другого способа получить этот предмет в этом мире нет." (Юйя)

Боссы возрождаются только один раз в две недели. Наряду с 5%-ным шансом выпадения редких предметов, который довольно распространен для всех боссов, это создает ситуацию, когда каждый авантюрист будет нацеливаться на босса, чтобы получить как можно больше редких предметов. Что касается этого, продав их, можно заработать достаточно денег, чтобы жить беспечной жизнью до конца своих дней. Поэтому, многие люди стремятся монополизировать боссов в подземельях низких уровней, для получения редких предметов с довольно низким риском, до такой степени, что готовы ради этого убивать других авантюристов.

К сожалению, комната босса в подземелье Флеймгарда, уже обнаружена, а также способ добраться до комнаты. Нам неизбежно придется присоединиться к битве за босса, поскольку я хочу заполучить один предмет, который выпадает только там. Хотя из-за находки, искатели приключений перестали глубже проникать в подземелье, обеспечивая обилие монстров и неактивных ловушек. Что касается битвы за комнату босса, она по-прежнему остается мирной, поскольку в основном это игра между авантюристами, которые стремятся добраться до босса по скрытому пути, а мы, скорее всего, используем более тяжелый путь.

"Нам повезло, что об этом боссе не знает никто, кроме Юйи. Было бы трудно сражаться ещё и с авантюристами до битвы с боссом." (Тиаэль)

"Согласна. Это ещё больше бы затруднило нашу задачу." (Селена)

"Всё именно так, как сказала Тиаэль. А теперь, время отдыха закончилось. Начнем?" (Юйя)

Девочки уверенно кивнули и встали. Затем мы вчетвером посмотрели на вход в комнату босса. Я толкнул дверь и вошел внутрь без какого-либо разрешения.

В комнатах с боссами в этом мире есть два железных правила.

Во-первых: войти может только одна пати.

Во-вторых: пока битва не закончится, никто не сможет покинуть комнату. Даже возвратные камни здесь неэффективны.

Комната босса - это просторное помещение с уникальными зелеными стенами и большим креслом, похожим на трон, посреди комнаты. Однако, в отличие от престола, подходящего королю, это простое грубое кресло большого размера. На нем сидела фигура, настолько огромная, что я выглядел как новорожденный. Это был босс с головой быка и человеческим телом. Минотавр. В одной из его рук лежал большой топор, подходящий для его большого телосложения.

"Люди... Пришли... Давно... Молодцы... Головоломка... Дверь... Проворная мудрость... Дальше сила... Покажите мне .. Победите этого Минотавра." (Минотавр)

Минотавр издал ужасающий рев, от которого поднялся ветер, посылая холод по моему позвоночнику. Однако это был не простой рев, он способен заставить тело человека застыть от страха. Как и ожидалось, в начале все замерли, когда Минотавр начал приближаться к нам. Однако это состояние немедленно растворилось.

"Девочки, не пугайтесь. Сохраняйте спокойствие и действуйте, как мы планировали. Ведь нам остается только победить его!" (Юйя)

Я поддержал всех боевым кличем и вступил в сражение с Минотавром. Он начал собирать силы и активировал свое умение. Минотавр всегда активировал его в начале битвы. Если он попадет в нас этой атакой, нам конец.

Итак, это моя первая битва с боссом с момента перезагрузки. Давайте выиграем её и ещё больше усилим нашу пати!