

День 24 — Утро, лабиринт.

Продолжать сражаться с монстрами, чтобы стать сильнее. Продолжать убивать монстров, не смотря ни на что – вот о чем мечтал Харука. Я должна разделить его мечту и, когда представится возможность, оплатить ему сполна за его доброту.

— Фуэ-э-э!

— Это большая змея?

Мы как маленькие дети, которые не могут даже убить сильного монстра, но нам нужно продолжать набирать уровень, иначе эффективность нашей работы начнёт падать.

Кое-кто из гильдии согласился пройти с нами по лабиринту, подсказывая тактики против сильных монстров. В этом мире так много странных мест.

Хорошо гильдия соглашается помочь нам с прокачкой. Мы неплохие воины, но не настолько, чтобы легко уничтожать монстров сильнее себя на десяток уровней. Ещё в этом мире есть боссы, и для них нужны специальные тактики и правильные заклинания, иначе их не убить.

— Да, это большая змея.

— Что нам делать?

— Ну, это просто большая змея, так что главное правильно её атаковать.

Мы продолжаем сражаться и обсуждать тактики под руководством опытного человека из гильдии.

— Нужно разбиться на три отряда, и, самое главное, нельзя использовать магию электричества!

— Э-э?

Пока противник нас не заметил, мы можем потратить несколько минут на обсуждение тактики, использование накопившихся очков навыков, а также распределение ролей для уничтожения босса.

Каждый должен понимать, что нужно делать, и применять только те заклинания, что можно использовать. Харука как-то сказал, что именно наблюдение даёт преимущество над противником, а не уровень и характеристики. Только сейчас я начала понимать, почему он так

говорил, и теперь полностью с ним согласна.

Первый этаж лабиринта был наполнен гоблинами. Мы легко уничтожили противников.

Второй этаж лабиринта – кобольды, такие же лёгкие противники для нас.

Третий этаж задал нам новый темп борьбы – там были волки.

Четвёртый этаж.... четвёртый этаж наполнен огромными жуками и монстрами.

Мы уже убили большую черепаху и огромного варана, а потом ещё было много жуков.

Раньше наши бои состояли из суеты, криков и паники. Мы не понимали, что нужно делать, и просто убивали своих противников. Это плохо, но сейчас мы больше начинаем понимать тактику, и куда больше о том, что нужно защищать товарищей, а не стремиться к победе над противником.

Человек из гильдии дал нам многое, но ещё больше нам нужно учиться.

Пятый этаж был наполнен энтами – большими ходячими деревьями, которые легко побеждаются, но так же легко могут убить зазевавшегося авантюриста.

И вот шестой этаж. Тут мы нашли большого змея. Наш куратор говорит, что это не проблема, главное использовать правильную тактику для боя.

Осталось совсем чуток, и мы попадём на седьмой этаж. Там будут ещё более сильные монстры, но ещё больше опыта.

Когда мы поднялись до семнадцатого этажа, пришло время идти обратно. С точки зрения получаемого опыта, он не меняется с двенадцатого по двадцать четвёртый этаж, но монстры становятся каждый раз сильнее.

Жуки на этом семнадцатом стали практически непобедимыми. Они научились плевать особой жидкостью, что разъедает доспехи и отнимает большое количество ХП за один раз.

— Надо возвращаться, вашей группе выше подниматься нельзя.

— А?

— Хорошо...

— Почему?

— Уже?

— Ты прав, мы слабы.

— Да, идёмте обратно, я проголодалась.

— Быстрее, хочу увидеть солнце!

— Идёмте!

— Да...

Все быстро согласились, и мы отправились дальше.

Хорошо, что все успели получить много опыта с прохождения этого лабиринта. Мой уровень достиг пятидесятого, а Симадзаки перевалила за шестидесятый. Через несколько дней мы сможем повыситься до семидесятого и стать уже полноценными авантюристами.

Никто толком знает для чего мы становимся сильнее. Мы просто продолжаем жить в этом мире, словно так и должно быть.

Хорошо, что все уверены в себе. Вот только ночью из комнат доносится плач. Все мы скучаем по прошлой жизни.

День 24

(От лица Харуки)

Рыба, гоблины, кобольды, рыба – вот смысл моей жизни в ближайшие несколько дней. Я даже не получаю урона, когда убиваю гоблинов, и лишь сам процесс уничтожения противников не даёт мне заскучать.

Вот только мне кажется, что мои навыки защиты начинают притупляться. Если убивать монстров с одного или двух ударов, монотонная работа не позволяет улучшать собственные навыки.

Я пробую разнообразить свой бой, но с боссами другой тактики нет, а гоблины низкого уровня умирают за один удар.

В лесу всё меньше и меньше монстров, возможно, гоблины поняли, что лучше сбежать как можно дальше и не пытаться выгнать меня. Ну, или я убиваю их раньше, чем они успевают респуниться.

Время уже начинает подходить к обеду, так что лучше выйти из леса и вернуться в свою пещеру, а потом отправиться в другую часть леса.

<http://tl.rulate.ru/book/20533/696165>