

Несмотря на то, что воры были быстры, это было в пределах моей скорости реакции, так что я как-то справилась. Проблема была в том, что поскольку их оружием были кинжалы, было трудно контратаковать.

Поскольку у меня было преимущество в расстоянии, мне было проще направить на них кончик меча и держать их на расстоянии. В первую очередь, это ударное оружие, так что в любом случае это правильный способ его использования.

Направив острие меча на воров, я парировала летящих жуков клинком, а не тыльной стороной лезвия. Когда я это делала, они практически самоубийственно уклонялись.

Зачем парировать, спросите вы... если я не парирую, это не будет оцениваться по модификатору силы, и я могу потерять равновесие. У меня нет ловкости, так что если я провалюсь, то могу даже выронить оружие. Это было бы крайне неприятно.

Как и ожидалось от высокоуровневых мобов, воры оказались странно выносливыми, но я смогла победить их, стреляя попеременно светлой и темной магией и нанося удары, когда они подходили ближе.

Когда они атаковали одновременно с жуками, я игнорировала жуков.

У меня автоматическое восстановление и сопротивление, так что я могла практически не обращать на них внимания. С ними не было проблем, пока я не теряла равновесие и знала, что они идут на меня.

- Принцесса сильна.

- Мы впервые видим, как она сражается.

- Похоже, нам больше не придется отчаянно защищать ее, так разве это не прекрасно?

- Пока что мне легко. Это мой первый раз, когда я выступаю одна против многих, так что это хороший опыт.

- Похоже, у тебя хорошие рефлексы, так что проблем не возникнет.

В одной партии до шести человек, поэтому враг послал четыре партии врагов, всего 24 гоблина.

Половина из них была сбита подразделением господина Мусасаби, осталось два отряда.

Открытие [Темного копья] и удар еще больше сократили их на одну, оставив 11 пар.

Воры разделились с жуками, превратившись в 22 врага в общей сложности.

Дальше слабые жуки быстро уменьшались в количестве, оставив 10 воров и трех жуков.

- Еще один вор упал!

И как только госпожа Котацу победила вора, воры разом остановились, сменили оружие, а затем направились ко мне все разом.

- Эй, вааайт! Оружие внезапно изменилось!

- ЧТООООО?!

- Подожди.

- ...они сменили оружие? По цвету это яд?!

Люди, с которыми они сражались, были полностью проигнорированы, и они бросились прямо на меня.

Негативным эффектом [Парирующей стойки] является снижение защиты... тогда в этом случае...

- Я сосредоточусь на защите, оставляю тебе [Защитную стойку].

- Терпи, пока мы не победим их, принцесса.

Пока что я буду игнорировать жуков. Их урон может быть и несуществующим.

Давайте используем [Защиту] и [Парирование], чтобы отразить атаки воров.

О, я забыла. Давайте также включим [Ауру тьмы].

Таким образом, просто применив [Защиту] и [Парирование], я наложу на них статусные болезни. Осталось только, чтобы эффект набора... [Усиление времени реакции] помог мне защититься.

Давайте не будем заставлять себя парировать атаки, которые трудно парировать, и просто защитимся от них. Нет необходимости заставлять себя и показывать открытые позиции.

Двигаясь так, чтобы воры оказались передо мной, я парирую все атаки, пришедшие ко мне спереди. Это становится забавным!

- ФУХАХАХАХА, МУДА МУДА МУДА МУДА МУДА МУДА МУДА МУДА!!!

- Наш командир настолько надежен, что я в благоговейном трепете.

- Хек, что это за волнение. Что случилось с ее характером?

- Аууу, разве это не та фраза, которую хочется произнести хотя бы раз?

- Ааа... ну... да. Не то чтобы я не понимаю.

Думаю, я не могла заблокировать все атаки, но сила атаки кинжалов была не слишком высока,

так что проблем не было. Критические удары почти не действуют на меня, как на бессмертного, и я невосприимчива к яду, который есть на кинжалах.

Защита моей одежды довольно высока, а солнце начало садиться, поэтому скорость восстановления моего «Автоматического восстановления HP» увеличилась.

- Кстати, принцесса была зомби-типа, верно?

- Нет, важнее то, что парирование оружием и защита оружием - вот в чем дело, верно? Обычно ты не можешь делать такие вещи.

- Принцесса словно танк!

- Мне интересно, что это за черная дымка, которая внезапно появилась.

- Нет, скорее, иди помоги. Это хорошо для развития моих защитных навыков, но эти числа требуют некоторой концентрации, чтобы защититься от...

- Ооо, да, давай сделаем это.

- Ты выглядела неожиданно хорошо, так что мы забыли.

Воры были без ума от меня, поэтому они сразу же умерли.

Жуки-скакуны? Давно исчезли.

Люди, которые умерли и вернулись, тоже пришли на помощь. Правда, они уже убежали обратно на линию фронта.

[[Меч] достиг 25 уровня].

[[Меч] - получен навык [Прилив]].

И вот, когда все гоблинские элитные воры были повержены, гоблинский генерал и его приспешники начали двигаться.

Воры были 24 уровня и выше. Когда их стало 10, они поняли, что находятся в невыгодном положении, и направились прямо к убийству командира. Мы не можем ослабить бдительность.

- И теперь, когда атака на командира провалилась, босс двигается.

Гоблинский генерал - 36 уровень

Элитный гоблинский боец x60 - уровень 26-28

Гоблинский элитный лучник x48 - уровень 24-26

Гоблинский элитный маг x36 - уровень 23-24

Гоблинский элитный жрец x24 - 25 уровень

Это краткое описание босса и его сопровождения.

Похоже, что в основном отряде нет элитных воров. Должно быть, все они пришли сюда.

- В его эскорте много элиты. Похоже, многие умрут и вернуться.
- У воров просто была худшая совместимость с Принцессой, они выше уровнем, в конце концов...
- Если бы бойцов было девять, я бы влип. Чисто из-за огневой мощи противника.
- Их много, но... всего 150, верно? На нашей стороне десять тысяч, это должно скоро закончиться.
- 168 и босс. Не будем обращать внимания на тех, кто умер и вернулся. Им не повезло.

Пока мы так думали, среди наших войск раздался взрыв.

- ...[Взрыв]?! Эти маги - плохие новости!!!
 - ...Было довольно много невезучих людей...
 - Конечно, неудивительно, что они получили его с таким уровнем...
- [Командир всем офицерам. Маги использовали [Взрыв]. Пожалуйста, определите их приоритет].
- С таким оборудованием магия болит просто адски...
 - У нас все еще низкая магическая защита...
 - Из-за жрецов в их рядах, они многое выдерживают...

Численно они выдерживают... но это все, и в конце концов эскорт пал перед силой численности.

Генерал гоблинов, должно быть, получил корректировку босса, благодаря которой у него было три полосы HP.

Что ж, мы смотрим издали, так что...

Генерал гоблинов размахивал двуручным мечом одной рукой и был одет в металлическое снаряжение. Он был полностью вооружен.

Интересно, откуда у него этот меч и доспехи? Ну, спрашивать об этом - хамство. Он - игровой моб. Полагаю, это тот случай, когда нужно ориентироваться на игровые элементы, а не на реальность.

Думаю, гоблинский генерал (голые руки + голый) был бы несколько... жалковат внешне... ну, вы понимаете.

И есть возможный сюжетный костяк в виде того, что он кого-то обокрал, но в таком случае это будет означать, что довольно много людей побили...

- Танки выглядят так, как будто им тяжело.

- Потому что танки начинают быть танками, когда меняют [Защиту] на [Большой щит]... в этот момент они - люди, которые только намереваются стать танками...

- Прежде всего, сила атаки генерала выглядит безумной.

- Прямое попадание - это 1 выстрел, хах. Ну, это их вина, что они идут перед большими щитами.

- Поскольку это пикирующий тип, есть только первая перспектива... В отличие от игр до сих пор, позиционирование здесь сложное.

- Ну, к этому нужно привыкнуть...

- Количество игроков - тоже вещь. Должно быть, трудно передвигаться.

- Я думаю... О, один из его баров НР умер. А, он разгневался?

Аура, похожая на красный пар, окружила генерала гоблинов, который закричал от злости и сделал большой прыжок, от которого ударил мечом по земле.

- Увааа... избежать этого трудно.

- Скорее не трудно... разве это не невозможно? Удар в прыжке в большую группу настолько безжалостен, что я могу только смеяться. Это супер-эффективно... Был ли эффект топтания?

- Похоже на то. О, гигантский танк делает все возможное. Вот это удар.

- Это действительно война...

Господин Сесил, господин Рузебарм и госпожа Котацу вели прямую трансляцию. А мы с господином Мусасаби не спеша смотрели.

И генерал, и гигант были трехметрового роста. Это было очень напряженно.

Слабое место гигантского танка в том, что его трудно поддерживать сзади из-за его размеров.

Хотя, очевидно, чувство безопасности, которое они дают, просто потрясающее.

Не знаю, зависело ли это от времени или от НР, но ярость генерала была снята, и он стал относительно кротким.

И когда вторая полоска НР достигла примерно половины своей длины, он снова зарычал от

гнева.

На этот раз он не стал прыгать, а принял позу для атаки плечом и начал атаковать, затем, пробежав некоторое расстояние, сделал один оборот и выхватил меч.

- Нет, ну...

- Конечно, это было очень эффективно...

- Если бы они были одинакового размера, они бы сразу остановили его, хотя...

Мы - большая группа. Другими словами, замахы, которые являются AoE-атаками, чрезвычайно эффективны.

Просто бегая вокруг с этим огромным телом, должно быть, нанес всем серьезный урон.

- Танки, конечно, отчаянные...

- Это специальные действия, которые игнорируют ненависть, не так ли?

- Да. Обычно он правильно атакует танки, в конце концов.

- Чем больше нас, тем легче нам терять людей ... но он тоже быстро теряет здоровье.

- Его атаки с широкой зоной поражения - тоже проблема.

Похоже, его вторая полоска здоровья исчезла. Это будет его последняя полоска здоровья.

Снова разозлившись, он сделал прыжковый слэш... и вращение от него.

Люди, которые целились в момент его приземления, все были снесены.

Это было неприятно.

Прыжковая атака генерала имела эффект топтания, поэтому, чтобы избежать ее, нужно было подпрыгнуть.

Это означало, что люди, нацеленные на его падение, все делали на него прыжковую атаку и не могли избежать топтания. В конце концов, они были в воздухе.

- Их великолепно заманили.

- Увааа... это выглядело забавно...

Ты выглядишь завистливым, Сесил-сан.

- Сложность Мирового квеста кажется высокой. Это ведь самая слабая из них, верно?

- Думаю, да. Если бы не разница в уровнях, его, наверное, смог бы остановить гигантский танк.
- Честно говоря, сам босс не уровня рейдового босса, не так ли?
- Ну, в тот момент, когда командир вступает в бой, война заканчивается, не так ли?
- Конечно. В тот момент, когда армия гоблинов была уничтожена, эта война превратилась в нашу победу.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/1878562>