

Не прошло много времени, как прибежали остальные и мы решили немного подготовиться.

Народ, что не удивительно, мандражировал. Все таки это первый их босс в САО.

Чуть спокойнее себя вели три бета-тестера из команды Диабэля, но некоторая нервозность была заметна.

Хитклифф вообще был спокоен как многовековой дуб...

К слову о дубах... Именно огромное живое дерево и будет нашим противником на этом этаже. По крайней мере так было в бета-тесте.

Он неподвижный и буквально врос в этот лабиринт, но при этом босс обладает здоровенные конечностями, которые наносят внушительны урон. Плюс ко всему, пока не отрубить корни которыми он прикреплен к стенам и полу в покоех, он будет бесконечно восстанавливать свое здоровье довольно внушительными темпами.

Дерево имеет три стадии.

После первой он сам рвет все свои корни, отчего получает возможность передвигаться по залу, пусть и довольно медленно.

По-хорошему его желательно не отпускать далеко от стены, чтобы он не получал излишней гибкости в движении и не мог как следует замахнуться.

После прохождения второй стадии, он начинает призывать тренгов-стражей, которые неслабо ограничивают манёвр игрокам.

На последней третьей стадии босс загорается. Дым заполняет покои, отчего уменьшается видимость, а сами атаки огромного дерева получают поджигающий модификатор. Тренги-стражи при контакте с боссом тоже могут загореться и внести в бой дополнительного хаоса.

Это конечно звучит довольно опасно, на деле после того как он загорается, он теряет большую часть своей защиты, отчего добить его - дело пары минут.

Но полностью доверять имеющейся информации это явно не лучшая идея. Еще свежи в голове воспоминания о сражении с Королем Кобольдов и Высшими Минотаврами...

Сами покои босса представляли собой обширное пространство, стилизованное под... как ни странно дерево. Несмотря на общую банальность, выглядело все это весьма внушительно.

Мне особенно понравился пол этого зала, который выглядел как древесный ствол в разрезе. Кольца долголетия и все такое.

В самом начале босс ни чем не отличался от наших знаний бета-теста. И тактику использовали тоже проверенную.

Один из самых танковых игроков (Хитклифф в нашем случае) шел вперед и принимал на себя удар босса, закономерно отправлялся полетать, а все остальные игроки начинали дико рубить корни медленного босса у которого интервал между атаками был больше шести секунд.

Жалко конечно, что у нас все игроки по большей части дд, из-за чего Хитклифф летал по залу

каждые десять секунд, после чего бормоча под нос что-то явно заковыристое хилился зельями. Мы в этот момент просто крутились вокруг дерева ожидая пока наша бронированная груша вернется в строй.

Таким нехитрым алгоритмом мы срезали первую полоски здоровья босса, после чего тот встал.

План по прижиманию огромного дерева к стене, к сожалению, не прошел. У нас было недостаточно игроков способных встретить удар босса в лоб.

В теории его мобильность даже играет нам на руку, так как с его медлительностью мы могли бы без проблем зайти ему за спину и атаковать без лишних заморочек, но огромный энт имел ту же способность что и прочие. Он мог в любой момент моментально развернуться в любую сторону, банально переместив "лицо" себе на спину. При этом задержка между ударами сбрасывается, так что тактика окружения даже более опасна для нас.

Тем не менее, тот факт что босс встал в полный рост и тем самым увеличил расстояние своих "рук" до земли, позволял мне, Кирито и Асуне пробираться между атаками без необходимости подставлять Хитклиффа под удар.

В теории пара человек из группы Диабэля тоже на такое должны быть способны, так как качаются в ловкость, но нафиг оно надо. Малейшая ошибка и все... я бы и Асуне не позволил в участвовать в такой форме сражения, но девушка она чрезмерно самостоятельная... к счастью настолько же умелая.

Хитклифф тоже смог бы подбираться под пузо босса, но был занят тем, чтобы отвлекать его внимание на себя от нашей троицы и давать проход к заветному деревянному телу нашим прочим игрокам.

Все действовали слажено и без лишнего сунбура, отчего вторая полоса здоровья босса вскоре закончилась. Это заняло даже меньше времени чем с первой, так как не нужно было рубить корни.

Появление энтов-стражей ознаменовалось утробным ревом босса.

- Восемь! Как в бете! - разорался где-то позади меня Диабэль. - Хитклифф, Рохан, держите босса! Остальные, чистим миньонов! По возможности отгоняйте их подальше от главного! - выкрикнул он команду на случай, если босс все же загорится.

Я в этот момент пристально вглядывался в полосу здоровья исполина. Последняя и, по совместительству, самая "жаркая" стадия босса начинается, когда объем последней полосы здоровья достигает пятидесяти процентов. Я усиленно ждал какой-то подлнки.

- Хитклифф, отходи! - выкрикнул я, когда до половины полосы оставалась пара делений.

Седоволосый не стал кочевряжиться и поспешно отдалился от босса, попутно врубаясь в строй стражей, не теряя меня, тем не менее, из вида.

Последний удар перед третьей стадией я наносил выкрутив свою концентрацию до предела, отчего реакция босса на сокращение здоровья до шестой части от максимального (прим. Автора. пятьдесят процентов от одной полоски - это шестая часть от трех) в моих глазах выглядела словно в сильнейшем слоумо.

Оттого я и растерялся.

Думаю мне было бы куда проще и быстрее понять, чего там наворотили программисты Аргуса с этим боссом будь я в обычном состоянии.

Огромное дерево в моем восприятии лениво раскинуло руки в стороны и, как будто бы стало массивнее.

В следующий момент кора в том месте, где у исполина должно находиться лицо, треснула и раскрылась, открывая вид на гротескного вида рот и иглоподобный частокол из деревянных зубов.

А потом меня отбросило.

Словно граната взорвалась.

Причем судя по ультразвуку в ушах и неприятной чесотке внутри головы взорвалась шумовая... иконка эффекта под строкой здоровья подтвердила мои мысли.

"Оглушение (звук.)"

Не то чтобы у меня были какие-то сомнения насчет этого. Полная акустическая депривация не позволила бы усомниться... но это было далеко не все.

Пока народ ошалело мотал головой и пытался отбиваться от оставшихся энтов-стражей, что под дебаффом режущим точность и ловкость - довольно затруднительно, босс не прохлаждался.

Высокий деревянный силуэт вновь взбороздила трещина, но в этот раз на груди и через пару мгновений нам предстал довольно мерзкого вида зеленый шар, сокращающийся на куче корней и лиан внутри груди босса.

'Сердце его что-ли?' - под эффектом звукового оглушения даже собственные мысли, казалось, звучали на пару тонов тише чем обычно.

Или нет...' - мысленно цокнул я, глядя как шар начинает сокращаться все быстрее и быстрее, пока в один момент в нем не появилось множество отверстий из которых весь зал затопил зеленый туман.

- Эт- яд! М- отр-л-ны! - толи дебафф постепенно спадал, толи вопль Диабэля был настолько громок, что пробивал оглушение.

Общий смысл, к счастью, я уловил.

Вновь бросив взгляд на индикаторы состояния, я заметил еще одну иконку обведенную красным.

Чуть сосредоточившись на ней, я быстро прочитал всплывшее описание.

'Аху...кхм... минус к ловкости, силе, скорости передвижения, минус к восстанавливаемому здоровью... не говоря уже о периодическом уроне.'

Переведя взгляд обратно на босса, я с трудом сдержал желание выругаться.

- У него вырос пассивный реген! - изо всех сил заорал я, в надежде что кто-то услышит.

В пару движений я достал из инвентаря припасенную пару Кристалов детоксикации. Один

бросил обратившему внимание на мой ор Хитклиффу, а второй разбил сам.

Иконка дебаффа моментально исчезла, заменяясь зеленой, которая означает, что я на минуту невосприимчив к любым отравляющим средствам.

Пусть с момента как босс окатил всех ядом и прошло всего секунд десять, а мы с Хитклиффом уже вернулись на позиции, исполин умудрился восстановить пятнадцать процентов от одной полоски здоровья.

Плюс меня довольно сильно напрягала так и не закрывшаяся грудина, в которой замер уже черный и переставший светиться шар... тем не менее, мне показалось, что за десяток секунд он стал чуть-чуть ярче.

Нашего с Хитклиффом парного урона хватало только на то, чтобы перебить реген босса. Я даже действительно задумался об отступлении, чтобы в следующий раз вернуться уже подготовленными и почти было отдал приказ валить, но тут наконец очухался Диабэль.

Вносящий хаос в наши ряды дебафф оглушения наконец-то спал и парень смог начать координировать игроков.

У Кирито, Диабэля и бета-тестеров из его команды обнаружился небольшой запас зелий противоядия, что несколько облегчило мои метания об отступлении. Диабэль умело координировал игроков, выводя их из боя со стражами по одному-двое, где те могли отпиться противоядием и переждать эффект дебаффа, сам же синеволосый врубился в драку лично, взяв на себя сразу двоих стражей. Чай не темные эльфы.

Пока в задних рядах наводился порядок, к нам с Хитклиффом наконец вернулись Кирито и Асуна, которые отпились одни из первых.

- Есть мнение, что эта хрень может жахнуть еще раз! - ткнул я пальцем в сторону медленно зеленеющего щара когда выдался удачный момент. - Надо поднажать!

- Бить в нее не пробовали?! - прокричал в ответ Кирито.

- Он звереет, если туда целиться! И всеми силами защищает! Мы с Хитклиффом не смогли пробиться только вдвоем!

- Попробуем вчетвером!

Сказано сделано.

Самыми крепкими в нашей четверке были я с седоволосым и мы взяли на себя задачу - убрать лапы босса от груди. Вопрос не тривиальный, но как-то словчились. Кирито кинулся в теоретическому слабому месту исполина, а когда тот попытался прихлопнуть маленького мечника, мы с Хитклиффом вложили все силы чтобы ему помешать.

И похоже мы действовали верно.

Обычные удары босса не может в соло блокировать даже Хитклифф с его уникальным навыком, его тупо отбросит в сторону. Что уж говорить о ком-то вроде меня.

Тем не менее, куда более быстрые, на заметно менее сильные удары по бросившемуся к "сердцу" босса Кирито, мы блокировать смогли.

- Черт, меня опять травит! - прокричал мечник из полости с черным шаром.

Я бросил взгляд на полоску здоровья, которая ощутимо просела за те несколько ударов, что нанес Кирито, а после посмотрел на полоску с баффами.

- Меняемся! У меня еще секунд сорок имуна от кристалла! - выкрикнул я, бросаясь к шару.

Черноволосый не оплошал и начал двигаться в тот же момент, как я произнес слово "меняемся" не задумываясь о причине.

В помощь к парню подключилась маячившая до этого момента вокруг босса Асуна, отчего я мог не беспокоиться о том, что ко мне прорвутся кривые коряги рук деревянного исполина.

Лезвие моей нагинаты засветилось синим и я разразился целым градом из навыков мечника. Хотя слово "град" тут, скорее всего, не подходит... разве что не очень плотный, но КРАЙНЕ крупный град.

Недостаток ловкости и, следовательно, скорости ударов компенсировала избыточная сила, но наносимый урон все равно меня не впечатлял.

'Надо все таки достать Нагинату получше...' - пронеслось в моей голове.

Я продолжал безостановочно бить по уже темно-зеленому к этому моменту шару.

Уже истекло время действия баффа на имун к ядам, отчего мой урон упал, но это компенсировалось тем, что наконец окончательно пришла в себя остальная рейд-группа и активно бросилась помогать.

Когда до того чтобы сердце босса стало того же зеленого оттенка что и раньше оставалось секунд десять, а у меня здоровье уже глубоко уползло в желтую зону, босс наконец пошатнулся.

Последняя полоса здоровья рассыпалась в ничто.

Тишина.

Пару секунд игроки находились в ошеломленном состоянии, не в силах моментально переключиться из боевого состояния в состояние спокойствия.

"Congratulations!" - разбавило тишину системное сообщение.

В воздухе слышались звуки фейерверков и игроки наконец "отмерзли".

- ...мы смогли! - радостно прокричал кто-то из группы Кляйна, а мгновением позже весь зал затопил радостно-восторженный гомон.

Я просто развалился на теплом деревянном полу и вытянул конечности в стороны, позволяя пассивному регену от боевой медицины потихоньку восстанавливать мое здоровье.

- Фух... - сел рядом со мной Диабэль. - Это было непросто... Если бы не кристаллы...

- Не нагнетай. - лениво махнул рукой я. - Мы бы тут вайпнулись, если бы не ты. - решил я поддержать друга. - Это была совершенно неожиданная стадия.

Лицо Диабэля скривилось.

- Самый противный тип врагов. - раздраженно протянул синеволосый. - Терпеть не могу отравляющие и оглушающие модификаторы. Тем более у боссов. - резко закончил он.

Ну да, тут даже добавить нечего.

Противников которые могут в яд не любят вообще все, кто когда-либо с ними встречался, а звуковое оглушение... ну тут скорее личные заскоки Диабэля. Парень всегда играет в команде на лидирующей роли, ну или на роли координатора. Поэтому, тот факт что толпа игроков не может слышать его команды... да еще и паникует из-за отравления... в общем ему подобное совсем не по душе.

На самом деле нам очень повезло, что мы обошлись без потерь. Наибольшую роль в этом сыграло то, что мы все таки решили отвести стражей подальше от босса, а не сделай мы подобного и сражаясь в одной куче... всех бы отбросило ревом, который лучше всего работает на близких дистанциях, а потом бы беспомощных и дезориентированных игроков попросту заколупали по одному.

- Уф. - приземлился с другой стороны от меня Хитклифф, потягивая шею.

Здоровье нашего танка так и не достигло желтой зоны. Меня все больше удивляет эффективность его уникального навыка.

-----

Извиняюсь за задержку~

Просто по какой-то причине это глава была самая муторная по написанию с того момента как я взялся за этот фанфик. Плюс какую-то часть времени сжирал процесс чтения третьего тома прогрессива для освежения знаний и вдохновения... ну и лень моя всемогущая. Следующую главу постараюсь выдать по плану в воскресенье, но не ругайтесь если все же она придется на понедельник.

<http://tl.rulate.ru/book/46145/1199356>