Три небесных демона, Барзеф - это имя невозможно перепутать. Он является одним из боссов в игре [Let's Go Crush the Demon King]. Однако я считаю, что этот парень был первым боссом, появившимся после того, как вы продвинулись немного дальше по основной сюжетной линии.

Барзеф вытащил большой меч на спине и направил его на принцессу Лею.

"На днях слабый выпускник позаботился о ней. Но сегодня я лично собираюсь забрать принцессу с собой".

"Слабые выпускники? Ты имеешь в виду горгулий?"

"Да, их".

Понятно. Это было неожиданно. Нет, это была ситуация, которую обычно следовало ожидать. В этом игровом мире принцесса - важный персонаж, обладающий способностью использовать древнюю магию. Король Демонов ни за что не сдался бы после одного неудачного рейда.

"Господин Морган, пожалуйста, одолжите мне свое копье. Также мне нужна ваша помощь с павшим солдатом".

"Не? Ну, да, хорошо."

Когда я спросил об этом, господин Морган, который был заморожен внезапным появлением Барзефа, бросил свое копье в мою сторону.

"Хохохо? Ты солдат, который видел меня и не боится сражаться".

Как только я поднимаю копье, Барзев весело смеется.

"Мне нравится, что у тебя сильный дух. Будешь ли ты работать на меня?"

"Нет".

"Хмф, но ты мне очень интересен. Ты слишком хороша, чтобы убивать. Отдай мне принцессу, как взрослый. Я не причиню тебе вреда. Просто помоги мне с планом Короля Демонов".

"Мне жаль, что ты, похоже, высокого мнения обо мне, но я отказываюсь и от этого. Я не позволю тебе трогать принцессу Лею".

Я слышал, как принцесса Лея задыхалась позади меня. Ну, конечно же, это так. Если вам сказали, что такой монстр пришел похитить вас, что он собирается использовать вас в планах Короля Демонов, естественно, что вы испугаетесь, и ваше лицо посинеет. Нет? Оно красное? Выражение ее лица, когда она смотрит на меня, несколько лихорадочное. Почему?

"Это... Удачи, Густав-сан...!"

"Спасибо, принцесса".

Не знаю почему, но она не выглядит слишком встревоженной. Ты так сильно мне доверяешь?

Ну, раз так, то я пока отвечу на это чувство.

Во всяком случае, если принцесса попадет в плен к Королю Демонов, то спасти ее будет некому, кроме героя Арка. Тогда это перерастет в конец побега для Арка и принцессы Леи, как

в дерьмовом сценарии оригинальной игры. Мне это ни капельки не нравится, нет, я так это ненавижу.

"Хмф, вот это дух! Густав, я запомню это. Это будет хороший сувенир для Владыки Демонов".

"Эй, у меня нет намерения проиграть."

"Иди на меня!"

Дуллахан взмахнул своим огромным мечом. Из него вырвался прозрачный черный шар. Это навык "Теневой шар". Это фирменная атака Дуллахана с темным атрибутом, которая пробивает все физические защиты и наносит урон. Я, который знал об этом заранее, конечно же, уклонился от нее.

"Я видел тебя насквозь!"

Кланк, кланк! Продолжается ближний бой. Большой меч и копье скрещиваются снова и снова.

Как и следовало ожидать от одного из боссов, в его мастерстве владения мечом нет абсолютно никаких пробелов. Он несравненно сильнее горгулий - но, увы, он не может сравниться со мной.

"В следующий раз моя очередь".

"Хоу, что ты можешь...?"

Барзеф сразу же выставил надежную защиту, используя свой толстый большой меч как щит. Но меня это не волнует. Я нацелился на центр этого огромного меча. Затем я активировал свой навык - "Вихрь".

Затем копье разлетелось молнией.

"Гва?..."

БАРИ БАРИ БАРИ БАРИ БАРИ!

Электрический разряд пробивает защиту меча и наносит прямой удар Барзифу. 'Вихрь', навык атаки атрибутом молнии с пробивающим защиту эффектом.

"Что... Гухх?"

"Извини, я уже изучил это. Твой уровень, навыки, которыми ты владеешь, и твои слабые места, как тыльная сторона моей руки".

Н - всего лишь ранний босс в игре, и мне было трудно в первый раз, когда я играл против него, но именно поэтому этот Барзеф - такой запоминающийся персонаж. Его уровень - 25, что довольно высоко по сравнению с горгульями.

Но... я тоже сильно вырос с момента последней битвы.

Особенно впечатляет новый навык "Вихрь". Это атака с атрибутом молнии, который является слабым атрибутом Барзефа, поэтому я знал, что смогу сражаться с довольно хорошими шансами.

Тем не менее, я был удивлен, когда через некоторое время после пробуждения проверил свой статус. Я не заметил этого, пока сражался так безрассудно, но помимо того, что мой уровень быстро рос, мои навыки также сильно изменились. Во-первых, в игре не было возможности менять навыки.

Клинки, клинки! Я стреляю "вихрем", уворачиваясь от атаки Барзефа.

Бурр-бурр-бурр! Бурр-бурр-бурр!

Повторяясь, неуязвимая молния пронзила тело Барзефа. А затем...

"Не?"

Движения Барзефа были полностью остановлены. Это было вызвано преимуществом атаки атрибута молнии - оцепенением состояния аномалии. Барзеф упал коленями на пол.

"Шанс...!"

Раааа!"

'Vortex', 'Vortex', 'May Rain Thrust', 'Vortex', 'Tame Thrust'.

Буря умений, не дающая времени даже вздохнуть. Я использую эту возможность, чтобы нанести удар.

"Гугаааааа!"

Барзеф издает громкий болезненный крик.

"Нееееет!"

Бум! Оправившись от атаки, Барзеф взмахивает своим огромным мечом, чтобы уйти от меня, и - к моему удивлению - поворачивается ко мне спиной и убегает.

"Что? Нет, подождите минутку, как это возможно, чтобы персонаж-босс убегал?".

"Черт возьми, это унизительно! Если там есть другие сильные мужчины, кроме героев, почему ты не сказал мне, Владыка Демонов!?"

Похоже, реальность сильно отличается от игры. Но я не мог просто так отпустить его. Если Король Демонов узнает о моем существовании и пошлет мне монстра более высокого уровня, чем Барзеф, я не смогу справиться с ним, как и ожидалось.

Барзеф быстр. Если так пойдет и дальше, он первым покинет тронный зал. Если он возьмет в заложники стражников, служанок и других снаружи, это будет очень хлопотно.

Это будет первый раз, когда я попробую это сделать, но я думаю, что мне придется приложить все усилия и попробовать *это*...!

Я крепко сжал копье и нацелился на спину Барзефа, когда он бежал.

http://tl.rulate.ru/book/74844/2463543