

Все в команде работали не покладая рук.

Лицо Минори расслабилось в улыбке, когда она подумала об этом.

Команда Минори исследовала подземелье 7 часов в течение 5-го дня подземелья, сражаясь 22 раза, один раз сразившись с двумя вражескими патрулями одновременно. Она думала, что их способ справиться с битвой был в несколько раз быстрее, чем 2 дня назад.

После каждого боя был короткий отдых.

Короткий перерыв обычно состоял в том, чтобы вылечить их НР и снять дебаффы, а также полностью восстановить их Ману. Но для них этот отдых имел другое значение.

Группа проводила проверку после боя, отмечая выделяющиеся части и ища способы их улучшить. Это было время, чтобы обсудить следующее место битвы и план подготовки к следующей битве.

Первым было подтверждение боевой формации.

Тоя был крепким авангардом-самураем, поэтому ему нужно было сосредоточить атаки врагов на себе, это была самая основная тактика, но этот очевидный ход потребовал сотрудничества всей партии.

«Как вы его составите, чтобы члены партии, кроме Тои, могли двигаться?» Если вы никогда не рассматривали это, прежде чем совершать свой ход, Тоя не смог бы привлечь внимание врагов.

Следующим был контроль информации, это была задача мониторинга НР всех членов партии. В реалистичном «Elder Tales» было трудно подтвердить статус друг друга в разгар битвы, тем более для бойцов ближнего боя.

Теперь это был здравый смысл в альтернативном мире.

На этот раз в партии было 2 целителя.

Это означает, что у них будет преимущество быстрого восстановления НР, но у него был один слабый момент.

Если оба целителя работали вместе с одной и той же целью, они могли быстро восстановить НР. Но это также может привести к чрезмерному исцелению цели, пустой трате маны и времени.

Если бы были другие жертвы, основное заклинание Минори и Серары могло застрять в откате, что привело к пропуску в исцелении... Это может принести больше вреда, чем пользы.

После того, как Минори и Серара обсудили это, было решено, что Серара будет нести исключительную ответственность за управление НР Тои. Если бы она нуждалась в помощи, Серара попросит Минори помочь.

Минори, которая была свободна от исцеляющих обязанностей, вызвалась действовать в качестве полевого оператора поля битвы. Эта обязанность включала в себя резерв для исцеления или нападения, а также наблюдения за окружающими зонами в случае появления любых подкреплений противника.

С этим назначенным постом шанс того, что битва станет массовой, как раньше, снизилась до минимума. Если они смогут обнаружить подкрепления заранее, они смогут увеличить количество исцеляющих заклинаний или изменить магию поддержки, чтобы подготовиться.

План патрулирования с максимальной осторожностью был формацией, которую они могли использовать при движении, поддерживая боевое формирование, а также разведку во всех направлениях.

Команду возглавили Тоя и Минори в качестве охранников.

Двое из них были близнецами, поэтому они могли наблюдать слепые пятна друг друга и обнаруживать приближающегося противника, а также чувство битвы. Членом, который лучше всего скрывал свое присутствие и разведку, была Исузу, которая следила за обоими близнецами и искала признаки опасности во всех направлениях. Если бы это было необходимо, она бы вела разведку в одиночку.

Двигаясь в этом образовании, Серара сможет контролировать НР партии, в то время как Рундельхаус сможет сосредоточиться на восстановлении своих МР. Серара была главным хилером, главным дамагером был Рундельхаус, основным моментом в этом плане Минори было позволить двоим из них сосредоточиться на своей работе.

Это были 4 основных момента, которые Сироз разъяснил Минори о команде, продвигающейся в подземельях. Это была не игровая система, это была изобретательность и опыт Авантюристов.

Но Минори не знала значения этих основных пунктов в начале. Даже если бы вы могли объяснить это словами, это было бы бессмысленно, и вы бы не поняли, поэтому Минори не говорила об этом.

То, что ей нужно было сделать, было очень просто.

Нужно было показать ваше намерение и обсудить его.

Если вам нужна помощь, просто скажите «пожалуйста, помогите».

Если вы исцеляете, просто скажите: «Я исцелю вас».

Если противник приближается, просто скажите: «Враг близок».

«Приоритет на враге дальнего боя», «Оставь его мне» или «Моя мана может продержаться еще два заклинания», просто скажи все, что у тебя на уме.

Это были простые вещи, только это позволило бы вам победить врага один за другим. Сражения ранее казались иллюзией.

Это были не дружеские или лицемерные слова, вызывающие озабоченность, это была техника, необходимая для выживания.

Команда, которая не могла помочь друг другу, была похожа на ограничитель вашего собственного потенциала. Авантюристы, такие как Минори и другие, должны помогать друг другу, чтобы победить врага, так работал этот альтернативный мир.

С другой стороны, этот метод выходил за рамки дружбы и заботы, это было что-то теплое и святое. На поле битвы, где секунды означали разницу между жизнью и смертью, если вы просили о помощи, вам нужно было сказать прямо, или если вы могли предсказать необходимость ваших товарищей, то помогите им. Вам нужно заранее знать друг друга и обладать знаниями и пониманием всех навыков, которые у них были.

Сражаться перед комнатой? Или развернуть линию фронта еще до того, как начать бой? Начать битву исподтишка? Или атаковать их в открытую? Могли бы вы представить себе сцену победы? Как это выглядело? Вы хотите, чтобы ваш участник партии справился с этим?

Группа Минори сосредоточилась на всех возможных вопросах и поделилась своими собственными ответами. Это была строгая проверка того, насколько хорошо вы знали своих товарищей по команде. Поскольку группа Минори медленно прошла тест, 5 авантюристов стали настоящей партией.

«Ах, Минори, у тебя весь нос черный.»

Исузу громко рассмеялась.

Когда они покинули подземелье, последние лучи света освещали лес. Уже был вечер, небо должно стать алым примерно через полчаса. Исузу указал на нос Минори на солнце.

«Это пыль? Или паутина?»

Исузу сердечно рассмеялась над Минори, но ее кожаные доспехи и лоб были также пропитаны потом и покрыты пылью.

(Но ее улыбающиеся глаза такие ясные, такие красивые.)

Минори достала ткань из своей сумки и с улыбкой передала ей: «Ты тоже». Исузу торопливо вытерла лицо и показала разочарованное выражение, глядя на грязную ткань.

«Ву, я черная?»

«Ты не настолько грязная, но хочешь сходить на пруд?»

«Хорошо, а... Серара-чан, пойдём вместе, хорошо?»

Исузу пригласила Серару, которая шла впереди.

«Чего, Минори, вы тоже собираетесь на пруд?»

Тоя, который вел путь, услышал разговор и обернулся. Похоже, он обсуждал с Рундельхаус о том, чтобы помыться там.

«Уоо, но мы все потные...»

«Сначала дамы. Тоя-кун, просто подождем».

Рундельхаус утешил Тою.

Рундельхаус также был покрыт сажей, испачкав его красивое лицо. Его блестящая туника также утратила свою яркость.

Сегодняшнее исследование было огромным прогрессом.

Они даже дошли до мастерской в самой глубокой части маршрута справа.

В мастерской были печи, горящие магическим огнем, и воздух был густым от дыма. Мертвые стали скелетами и работали так, как им приказали.

Монстром, контролирующим скелеты, был «Пылающий мертвец». В отличие от обычного скелета, он излучал синее пламя подземного мира из каждого сустава, он был сильным врагом, который мог использовать магические атаки. Но группа Минори позаботилась о стражниках, одним за другим, и прикончили его блиц-атакой.

Но из-за битвы в дымной комнате они теперь были грязными.

«Почему бы нам не пойти вместе?»

«Это... Исузу-чан!»

Исузу небрежно произнесла подобные слова, на что Серара мгновенно запаниковала, махая руками и отрицая подобную возможность. Исузу поняла причину, по которой она была взволнована, и она также начала паниковать и объяснять:

«Я не имею в виду мыться вместе! Мы можем помыться на другом краю пруда, прикрытом деревьями, в то время как Тоя-кун и Руди могут использовать пруд с другой стороны, вот что я имею в виду!»

Исузу объяснила в панике, на что Серара ответила: «Это... Тогда все в порядке». И попыталась скрыть все улыбкой.

«Минори, как насчет этого?»

«Если вас не затруднит, Тоя.»

Близнецы пришли к консенсусу и немедленно сменили одежду из своей палатки. 5 из них весело побеседовали, когда они подошли к пруду.

Тема была о сегодняшних битвах и тактике.

Пылающий мертвец был 24-го уровня, вероятно, самым сильным врагом на правом пути. Сироз упомянул, что враги, с которыми вы могли безопасно сражаться, должны были быть на 5

уровня ниже среднего уровня вашей партии. Средний уровень партии Минори был чуть выше 24, поэтому противники, с которыми они могли бороться без особого риска, были 19 уровня. Это означало, что они выиграли бой со сложностью намного выше этой планки.

Команда обрадовалась, когда они поняли этот факт.

Победив врага того же уровня только с партией из 5 человек, это был отличный результат. Они были удивлены, когда получили магический предмет в качестве добычи.

Но то, что сделало их наиболее счастливыми, состояло в том, что обычные битвы с толпой шли очень гладко. Либо заманивая врага в угол или беря на себя инициативу атаки, нанося удары, когда они имеют преимущество с рельефом и положением. Важность этого была более важной, чем они предполагали.

Они усвоили важный урок для наблюдения друг за другом.

(Мы сейчас настоящая команда.)

Минори улыбнулась про себя.

Она была так счастлива, что ей наконец удалось понять смысл слов Сирозэ.

Не только уровни.

Если вы хотите стать сильнее, ключом были не только уровни.

Чтобы сражаться в этом мире, вам нужны были компаньоны.

Если вам нужны компаньоны, вам нужно проявить инициативу, чтобы поговорить с ними, продолжать взаимодействовать с ними. Это было сокровище, в котором вы не могли пройти через сильные навыки или высокие уровни.

Ее дни в «Хамелине» медленно забывались.

Дни, которые она была вынуждена проживать, не могли привести ее к этим высотам, это было то, чего вы не смогли бы получить путем монотонной прокачки.

«Ми-но-ри? Быс-трее!»

Исузу прыгала и махала в глубине леса. Минори весело откликнулась и побежала к пруду, повернувшись спиной к красному вечернему свету.

<http://tl.rulate.ru/book/7928/147720>