

«Это не будет новый этаж. Один человек пропал без вести».

Я сказал.

Последние члены Партии 1 и Партии 2 еще не были заполнены.

Обстоятельства отличались от 15-го этажа.

«Почему они тогда позвонили нам? Обычно они не зовут вас на еженедельное прохождение подземелья».

[Учитель приказал отправиться в экспедицию.]

— Экспедиция?

Дженна приподняла бровь.

— Экспедиция.

Основное подземелье, еженедельное подземелье и, наконец, исследовательское подземелье.

Это был трехсторонний контент, который был постоянно открыт в разломе времени и пространства. Исследовательское подземелье открылось, когда мы прошли 10-й этаж, но казалось, что мы наконец-то отправляем группу теперь, когда прошли 15-й этаж.

[Ступай уже. Я открыл разлом. Я так занята, что у меня даже нет времени на отдых.]

Изель надула щеки и рассыпала звездную пыль, прежде чем исчезнуть.

Затем она снова появилась на первом этаже и позвала членов другой партии. В ее крикливом голосе звучало раздражение. Казалось, что чрезмерная работа привела к некоторому недовольству.

Я направился к лестнице на нижний этаж.

Дженна указала на разлом второго этажа.

«Кажется, на втором этаже есть похожая дверь. Разве мы не можем туда пойти?»

«Мы не можем использовать это».

Условием для открытия разлома пространства-времени было прохождение 20-го этажа.

Мы были еще далеки от этого.

Мы спустились на первый этаж.

Разлом пространства-времени был открыт. Когда мы уже собирались войти, Аарон заговорил.

«Неужели эта исследовательская миссия действительно необходима?»

«В этом нет абсолютной необходимости».

— ответил я.

Хотя исследовательское подземелье было необходимо для наслаждения продвинутым контентом, в данный момент оно не было особенно важным. Это было не так важно, как главное подземелье или еженедельное подземелье. Вот почему Anytng не отправил нас, пока мы не очистили 15-й этаж.

«Тем не менее, это займет довольно много времени. Хотя бы день или два. Вероятно, это займет больше времени, учитывая разницу во времени между ним и залом ожидания».

«Что мы будем делать, что займет так много времени?»

«Я не уверен. Разве мы не узнаем, если пойдем?»

«Так что есть что-то, чего вы даже не знаете».

Это не было уловкой.

Исследовательское подземелье было одним из немногих, которые Мастер не мог видеть напрямую. Отправляя героев в исследовательское подземелье, иногда можно было получить редкие материалы, камни вознесения и очень редко даже героев, но я не знал, как это происходит.

[Мастер, пожалуйста, раздайте карманные деньги героям! Это сделает исследование героев более плавным.]

[Дадите ли вы золото героям?]

[Рекомендуется – 3 000 г на человека]

[Да (выбранное) / Нет]

Аннинг нажал «Да», и кожаный мешочек упал из воздуха.

Внутри мешочка были золотые монеты, которые сверкали золотым светом. Я поднял мешочек.

«Так что он дает нам расходы на дорогу».

Я осмотрел внутреннюю часть сумки.

Золотых монет было всего двенадцать, все они были размером с 500 вон монет. Учитывая, что система рекомендовала 3000 золотых на человека, казалось, что каждая золотая монета стоит 1000 золотых. Я разделил золотые монеты между членами партии, по три монеты каждому.

«Кажется, это дорого».

— пробормотал Эолка.

Хотя золотые монеты сверкали, они не имели никакого значения в приемной. Дженна проявила любопытство, но Эолка и Аарон смотрели на них, как на камни.

— Золото, ага.

Я не мог быть полностью уверен насчет исследовательского подземелья, но я мог сделать некоторые догадки.

Я положил золотые монеты в карман и вошел в разлом времени и пространства. Когда мы впятером вошли, дверь закрылась, и из зеркала справа засиял свет.

[Собирайте различные редкие материалы!]

[Исследовательское подземелье: Исследуемое (полуостров Хейм)]

Полуостров Хейм.

Насколько я помню, это был один из топонимов в Таунии. Именно эта зона была сценой для 5 и 10 этажей.

В исследовательском подземелье область, которую можно исследовать, увеличивается каждые 10 этажей, а название области отличается для каждой учетной записи.

«Будьте бдительны. Возможно, нам придется сражаться».

Члены партии кивнули.

Иногда герои, отправленные в исследовательское подземелье, умирали. Существовала вероятность сражений. Тем не менее, уровень смертности был намного ниже по сравнению с основным подземельем.

Свет от зеркала справа становился все сильнее.

Свет окутал весь разрыв времени и пространства.

А когда свет погас, мы оказались в знакомом месте.

[«Вечеринка 1» начинает исследование!]

[Место исследования - полуостров Хейм]

[Оставшееся время до возвращения - 48:00:00]

[Советы/После завершения продвинутых исследований подземелий, время пребывания героя увеличится. Вы также можете запросить типы предметов, которые герои должны собирать.]

Эолка вздохнула.

— Вот опять.

Я огляделся вокруг.

Вдалеке протекала река. Справа был густой лес. Впереди возвышались высокие стены. Я видел это место несколько раз. Это было место, которое нельзя было забыть.

— Нельзя.

Как и ожидалось.

Мы вернулись в город, где прошли два этапа с боссами.

Единственное отличие от того времени было в том, что мы не были в боевом состоянии. Нигде не было ощущения боя. Дженна приложила руку к брови и осмотрела окрестности.

«Это странно. Когда мы вернулись, все было в беспорядке. Лес горел, а стены были разрушены. Погибло много людей. А теперь...»

«Здесь спокойно».

Эолка раскинула веер.

Как рассказала Дженна, Нельза была умиротворенной. Сожженный лес, трупы, заполнившие равнины, и полуразрушенные стены — все вернулось в исходное состояние.

«Было так много странных вещей, что это не так уж удивительно».

«Оппа, что нам делать? Должны ли мы найти врагов и разобраться с ними?»

Я посмотрел в сторону.

Парень, который тянул тележку, смотрел на нас с любопытством. Он щелкнул кнутом и направился к въезду в город.

На улице также были пешеходы, ходившие туда-сюда по городу.

Они либо смотрели на нас с интересом, либо игнорировали. Было ясно, что они заметили нас. Однако никаких признаков враждебности не было.

«Кажется, что воевать не надо».

— пробормотал я.

Мы не могли знать точную ситуацию, но казалось, что нам нужно осмотреться.

<http://tl.rulate.ru/book/106798/4551884>