В этом мире существует 3 типа подземелий. Первый - это "стабильные подземелья". Подземелье Альпийская площадь - это стабильное подземелье. Оно имеет большую открытую территорию, на которой регулярно появляются монстры. В стабильных подземельях есть босс, которого можно вызывать сколько угодно раз, и подземелье останется точно таким же. Охотники могут входить и выходить из подземелья по своему усмотрению, а монстры - нет.Второй тип подземелья называется "прорыв подземелья", он похож на стабильное подземелье, так как имеет широкое открытое пространство, где появляется множество монстров, но разница в том, что с боссом можно сразиться только один раз. После победы над боссом подземелье исчезает. Разрушение подземелья может произойти двумя способами. Чаще всего подземелье появляется в нашем мире, как это бывает время от времени, но портал становится красным. Это означает, что это подземелье другого типа. Как только охотники попадают в него, и охотники, и монстры могут входить и выходить по своему усмотрению. Помня о безопасности жителей, первоочередной задачей является победа над боссом и скорейшая зачистка подземелья. Реже встречается ситуация, когда стабильное подземелье превращается в подземелье с прорывом. В этом случае монстры могут выходить в наш мир, и здесь требуется та же срочность. Во время перерывов в подземельях охотники кишат, чтобы победить финального босса, потому что там часто выпадает гораздо больше предметов. Наконец, третье подземелье называется подземельем-лабиринтом. Оно появляется в виде зеленого портала. Только охотники могут входить и выходить из этого подземелья. Подземелья-лабиринты представляют собой серию стабильных подземелий, "сложенных" друг на друга и образующих лабиринт подземелий. Попасть на следующий "этаж" или в следующее "подземелье" можно, только победив предыдущее. После битвы с боссом можно попасть в белые порталы, которые ведут на следующий "этаж". Единственный путь назад - по своим следам. Вы можете отступить, и на обратном пути вам не придется заново сражаться с боссами. Они, правда, появляются, но если их избегать, то можно легко вернуться во внешний мир целым и невредимым. В некоторых подземельях лабиринта, по некоторым данным, более 100 этажей. В других - 10-15. На самом деле это загадка, мы знаем только, что сложность монстров становится тем выше, чем дальше вы заходите. Если вам удастся одолеть последний этаж, подземелье-лабиринт будет очищено и исчезнет. Это самый редкий тип подземелья.

Сегодня я решил попробовать найти отряд, который позволил бы мне быть носильщиком в рейде с боссом. Рекомендуемый уровень для подчинения босса в подземелье Альпийская площадь - команда из 5 человек 20-го уровня или соло 30-го уровня. Я не настолько силен, чтобы сражаться с боссом самостоятельно, но в качестве носильщика я смогу получить немного экспы, а также изучить движения босса для будущих сражений. Простояв на деревенском рынке около 30 минут, я наконец нашел команду, которая искала носильщика. "Да, мы сделаем 25 бронзовых за день. Понеси нашу сумку и не мешай. Мы идем на 6 часов, будем сражаться с боссом дважды. Ты согласен?""Д-да, я в деле".Вместе с остальной командой я вышел из рынка за лидером, он выглядел не намного старше меня. Мы были примерно одного роста - около 180 см. Он носил длинный серебряный меч и шел очень уверенно. "Знаешь, вчера я достиг 26-го уровня. Думаю, когда-нибудь я сражусь с боссом в одиночку - мое мастерство владения мечом становится довольно отточенным". Некоторые из членов команды слегка усмехнулись. Более крупный парень в задней части группы, похожий на их танка, сказал: "Да-да, босс. У нас тоже больше 20-го уровня, скоро мы сможем одолеть босса и в одиночку. Уверен, мы получим гораздо больше экспы, чем если бы каждый раз делили ее на 5 частей. С моей закалкой тела я могу выдержать больше ударов, чем вы все, и босс будет проще простого, когда я получу еще несколько уровней".Затем худая женщина с длинными каштановыми волосами, стоявшая рядом с танком, сказала: "Может быть, через несколько месяцев, нам нужно больше уровней, прежде чем мы сможем попробовать что-то настолько глупое. Лидер, я не понимаю, почему мы должны каждый раз нанимать носильщика. Они просто выкачивают у нас экспу в каждом бою. Без них мы бы гораздо быстрее набирали уровень"."Может, понесешь наше снаряжение?"

Руководитель группы указал на меня, несущего их огромную сумку, наполненную едой и случайным снаряжением, которое они, вероятно, никогда не будут использовать. Женщина только закатила глаза. Последний член группы слегка хихикнул, но ничего не сказал. Он был ростом около 160 см, с короткими светлыми волосами. В руках у него было два серебряных кинжала. Должно быть, он относится к скоростному типу, выглядит как опытный боец. Они сражаются в команде из четырех человек, плюс я, носильщик, так что их пятеро. Один танк, один мечник, один скоростной тип, который использует кинжалы, и маг. Я подслушал, как женщина говорила о магии перед тем, как мы ушли, но я не знаю точно ее умений. Предположу, что у нее редкий магический навык. Я впервые буду наблюдать командный бой, а также впервые буду участвовать в рейде с финальным боссом. Я одновременно и волнуюсь, и нервничаю. Войдя в подземелье, мы последовали за лидером команды с мечом вглубь подземелья. Мы шли уже больше часа. Каждый раз, когда гоблины приближались к нашей команде, кто-то приканчивал их одним ударом. Я был застигнут врасплох, когда женщина подняла обе руки перед собой и выпустила мощную огненную вспышку. Это был огромный огненный шар диаметром около метра, который вылетел на 3 метра перед ней и за считанные секунды испепелил гоблина. Я был шокирован, но и впечатлен.Спустя чуть более 2 часов мы добрались до комнаты босса. Это был очень светло-серый портал. Лидер обратился ко всем нам. "Хорошо, давайте сделаем это быстро. Носильщик, заходи и не мешай нам. Обычный строй, пошли". Мы все кивнули в знак согласия и проскочили через портал. Это было похожее на пещеру помещение длиной около 30 метров, шириной 20 метров и высотой не более 10 метров. Я быстро подобрался к краю пещеры и достал свой кинжал. Я был начеку, но в стороне от дороги, как и просил лидер.Из глубины комнаты вышел огромный зеленый человек. Его рост, наверное, превышал 2,5 метра, в руках он держал огромный топор. Он был в два раза тяжелее меня. У него была темно-зеленая кожа, отвратительное лицо и вонь, похожая на сочетание запаха тела и фекалий. Из глубины комнаты появилось около 10 обычных гоблинов, казалось, что все они возникли из ниоткуда. Лидер крикнул. "Появился хобгоблин, атакуйте!!!"Он бросился на него, обошел всех гоблинов, не обращая на них внимания, и сцепился мечом с топором. В этот момент сзади него появился скоростной тип и перерезал монстру ноги. Оно завизжало от боли. Тем временем танк, прикрываясь большим деревянным щитом, приближался к монстру. Женщина осталась в стороне и стала освещать комнату огнем, испепеляя всех появляющихся гоблинов. Когда хобгоблин корчился от боли, мечник отпрыгнул назад и пустил танк в атаку на монстра. Он взмахнул топором и ударил им по центру щита. Дерево раскололось, но устояло, и мечник сделал свой ход. Отвлекшись на хобгоблина, он нанес смертельный удар и попал точно в шею. Одновременно с этим с противоположной стороны монстра из-под земли появился скоростной тип и нанес два точных удара в спину. Хобгоблин издал последний хрип, упав на пол. Это было невероятно, они сделали это так легко. До такого уровня мне еще далеко. Я смотрел на них с благоговением, пока они немного праздновали и собирали большой кристалл маны после того, как хобгоблин полностью исчез. И вдруг... все, что я увидел, - это ослепительный белый свет. Не успел я оглянуться, как мы все снова оказались в высокой траве прямо у выходных ворот. Командир группы посмотрел на нас. "Хорошо повоевали, давайте сделаем еще один и закончим на этом". Все кивнули, и мы снова пошли по лугам. Пока мы шли, я снова и снова пересматривал бой в своей голове, как дневной сон.Время от времени они спрашивали из сумки случайные предметы, например, еду или снаряжение. Из снаряжения у нас были зелья исцеления, все собранные кристаллы маны, несколько взрывных устройств, рассчитанных на 40+ уровень (честно говоря, слишком тяжелые для начального подземелья, но я о них не спрашивал), а также несколько дополнительных мечей и кинжалов. Дойдя до ворот, мы снова вошли в комнату, и я стал

свидетелем аналогичной битвы. Появился хобгоблин, вожак напал на него, а скоростной тип отрубил ему ноги. Лидер прыгает на позицию, а танк отвлекает его. Лидер наносит смертельный удар, а скоростной тип делает все возможное, нанося несколько дополнительных ударов. Тем временем женщина расправляется со всеми окружающими угрозами. Отточенная стратегия, я был впечатлен.

[Уровень поднят]Имя: Джей СоджуУровень: 11
Здоровье: 60/60
Мана: 60/60Сила: 33
Скорость: 37Ловкость: 403ащита: 31Ментальная сила: 33Навыки: ПоглощениеЭкипированные предметы: Железный кинжал"Я снова повысил уровень???? Уже?"
Лидер посмотрел на меня, ухмыляясь.
"Да, так будет примерно до 15 или 16 уровня, даже при 1/5 экспы босс все равно дает много экспы. Все в комнате делятся им, когда убивают босса. Если ты хочешь стать нашим носильщиком на некоторое время, я буду рад тебя принять. Ты не жалуешься, не мешаешь наг и позволяешь заниматься своими делами, большего и желать нельзя".
"Да, мне это очень нравится, когда я вам понадоблюсь, я приду в качестве носильщика".
Пока я это говорил, команда закончила собирать кристалл маны и топор. Похоже, у босса иногда выпадает дроп. Я слышал, что даже дроп с босса стартового подземелья иногда можно продать за приличное количество монет. Этот топор должен давать какой-то прирост статов. Мне стало любопытно, но я решил не лезть на рожон.

Мы вернулись к выходу из подземелья. Когда я вышел из портала, командир группы протянул

мне 25 бронзовых монет.



