

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 сразиться 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 похоже на пещеру помещения 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 расколосось, но устояло, и мечник сделал свой ход. Отвлекаясь 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: 40Защита: 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 нам 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.

"25 в день тебя устроит? Можем и дальше так работать".

"Да, отлично".

"Отлично. Ждем тебя завтра на деревенском рынке около 8 утра. Добро пожаловать в команду, носильщик".

Мы расстались, и я отправился домой. Я не очень много воевал, но я был измотан.

Я с ухмылкой думал про себя, поднимаясь по ступенькам к своей квартире. Комната с боссом дает так много экспы. Я скоро стану 20-м уровнем, как они.

Я услышал мягкий голос.

"Удачно поохотился сегодня?"

Это была молодая девушка, лет 18. С очень яркими голубыми глазами.

"Меня зовут Мария, я видела, что ты только что переехали в соседний дом. Добро пожаловать в

квартал!"

Она улыбнулась и покачала головой вперед-назад с закрытыми глазами.

"Т-спасибо, да, это была хорошая охота. Меня зовут Джей, спасибо за приветствие".

Она немного покраснела, но я почти не заметил. Я действительно был вымотан до предела.

"Похоже, ты устал после долгого рабочего дня, что ж... отдыхай. Увидимся завтра!"

"Да, ты права. Ладно, до встречи".

На этом приятное, но неловкое приветствие закончилось, я открыл дверь, снял ботинки, бросил рубашку на пол и пошел в душ, чтобы пораньше лечь спать.

На следующее утро я проснулся посвежевшим и очень взволнованным для второго дня работы в качестве носильщика. Около 8 утра я встретился с командой на рынке, и мы отправились в подземелье, чтобы повторить все сначала.

<http://tl.rulate.ru/book/98951/3375699>