- Идём медали мы искать, идём мы монстров убивать, сожжём флотилию одну, разграбим целую страну~

- В целом неплохо, Клена, но последнюю часть я бы убрал.

- Думаешь?

- Уверен

После краткой, или не очень, сводки по роли танка в сражениях, мы отправились вглубь этажа на поиски злополучных Бронзовых медалей, ибо без них нас никак не собирались пускать выше.

Согласно стратегии покорения Башни Испытаний, о которой мне поведал Гермиос, и которая подтвердилась сейчас, для подъёма по этажам нужны медали, причем каждый раз.

Количество и типы необходимых медалей были разными для каждого уровня, однако, мы не особо знали, что требуется искать.

- Значит так, салаги…

- Аллен, попрошу без этого.

- Вредина, Сесиль, ну ладно. Есть три способа получить медаль.

- Агась. https://vk.com/inferion_rulate

Первый заключался в том, что на каждом этаже есть магический зверь, убермашина для убийств, который сожрёт вас, а вашим мечом воспользуется, как зубочисткой, который сильнее обычных монстров, известные так же, как Боссы этажа.

Каждый раз, когда вы побеждаете этого урода, вы получаете одну медаль.

Но он отличался от нижнего Босса этажа в подземельях С-класса - А-класса.

В подземелье S-класса на каждом этаже есть свой Босс.

Более того, казалось, что на каждом этаже есть несколько типов Боссов.

Медали, получаемые за победу над Боссами, также менялись от этажа к этажу.

Бронзовые медали с Боссов 2-го этажа

Железные медали с боссов 3-го этажа.

Медали из мифрила - с боссов 4-го этажа.

Во-вторых, сундуки с сокровищами, содержащие различные предметы, такие как оружие, доспехи и предметы, повышающие статус, имели определенный шанс дропнуть медаль.

Ранг медали зависел от способа ее получения.

Сундуки с сокровищами на 2-м этаже давали только бронзовые медали.

Кроме того, существует несколько способов получить сундук с сокровищами.

Третьим способом было сотрудничество с обычными искателями приключений.

Ясное дело, что ушлые и алчные авантюристы, а может и просто те, кто был послабее, облюбовали этот этаж башни, выфармливая медали и продавая их более сильным командам, что не желали тратить время на одном месте.

Бронзовые медали можно было купить в Гильдии авантюристов по 100 золотых монет за штуку.

Несложными расчётами получаем, что с моим богатством я мог бы получить 3 Бронзовые медали в обмен на 300 золотых монет.

Это также подтверждало, что у Бронзовых медалей была прочная цепочка поставок, так как я мог получить их сразу же, если бы заплатил.

Но я, будучи не ушлым, и уж точно не алчным, честным представителем пролетариата, хотел сначала проверить, что быстрее - торговать или получить их, побеждая боссов или собирая сундуки с сокровищами самостоятельно.

Поэтому нашей целью в тот раз было победить боссов и найти сундуки с сокровищами, чтобы как можно быстрее получить 3 бронзовые медали.

- Команда грифонов спешит на помощь! Нече ползать по полу, если тут настолько высокие потолки.

Я вызвал птицу ранга B на площади, полной искателей приключений.

Мне запретили вызывать их в городе, но… это ведь уже не город, верно?

«Окей, никто не кинулся убивать саммонов.»

- Залазим.

Некоторые из местных работяг подняли оружие, но не нападали.

Даже если бы они напали на нас, я планировал вызывать камень ранга С, который будет использовать свой особый навык [Жертвоприношение] через <Быстрый вызов>, поэтому я не думал, что это будет проблемой, если только кто-то не нападет с силой, как у Героя или выше.

Этот год мы проведём, уничтожая всё живое в этой Башне, кроме человеков, разумеется.

Невозможно было избежать того, чтобы каждый раз все видели моих саммонов.

Поэтому я открылся сразу, надеясь, что искатели приключений привыкнут их видеть.

Птица В-ранга взлетела под изумленные взгляды искателей приключений.

«Океюшки, теперь Орел - [Ясновидение]»

Птица Е-ранга просканировала округу. В моей голове показались многочисленные приключенцы, а так же множество магических зверей. Большая часть из них казалась монстрами В-ранга.

Собственно, здесь и должны были обитать В-ранговые чудища, за исключением боссов.

Поскольку ни у меня, ни у моих друзей не было навыка <Оценка>, мы не могли определить ранг магического зверя, просто взглянув на него.

Поэтому мы планировали искать и побеждать одиночно движущихся магических зверей, которые казались больше других магических зверей или редко встречались, позиционируя их как Боссов этажа. Надёжный план, не так ли?

«Жаль, что я не спросил у Гермиоса, как выглядят боссы на каждом этаже.

Вдруг орёл засёк большого магического зверя.

Это был большой ящероподобный магический зверь, которого я никогда раньше не видел. Похожий на комодо-дракона, но с одной дополнительный парой ног и, наверняка более прочной фиолетовой чешуёй.

- Возможно, там есть магический зверь ранга А. Мы пойдем в ту сторону. – Уведомил я остальных.

- Нн! Готова его порубить.

По моему зову мы направились к месту, где находился Босс Этажа.

- Вот жеж чёрт! – Я остановил всех грифонов.

- Что случилось? – спросила Меруру.

- Мы не полетим туда - другие искатели приключений начали бороться с ящерицей. Давайте найдем другую.

«Наверняка в каждой партии есть несколько Воров. Ведь магический зверь движется в два раза быстрее, чем человек. Остальные члены партии бегут со всех ног к ящерице.»

Когда мы уже подлетали, один из авантюристов, который, судя по всему, был Вором, начал пытаться заманить магического зверя туда, где находилась партия, держась на расстоянии от Босса этажа и атакуя его.

Затем он завыл, подав сигнал, который услышали его друзья.

Хотя вся партия еще не начала сражаться с монстром, я смирился и оставил им большого ящероподобного магического зверя.

«Битва за мобов, да? Это навевает воспоминания. Первая онлайн-игра, в которую я играл, была именно такой.»

В прошлой жизни, в видеоиграх, всем было известно, что моб принадлежит тому, кто нападет на него первым. Это неписаное правило, которое никогда нельзя нарушать. А если вы его нарушаете, знайте – вы гадкая бестолочь и девушки никогда не будут с вами говорить.

Если вы нарушите это неписаное правило, вас прогонят из охотничьих угодий, и вы не сможете создать партию, даже временную, и это справедливо. Вы – враг народа, поэтому живите в грустном и сером мире, который сами и заслужили.

Ник перехватчика в той игре выставлялся на крупных форумах как имя нарушителя этикета до прекращения работы игры.

Такие термины, как "первая атака" и "метка", часто использовались при уничтожении

нескольких врагов на большом поле боя.

Если бы только цель магического зверя не сменилась с напавшего на него авантюриста-вора, было похоже, что этот большой босс этажа принадлежит другой команде.

Я не играл в игру, но не собирался нарушать неписаное правило только из-за этого.

Поэтому я сдался и начал искать другого босса.

Я вызвал еще одну птицу ранга E и заставил ее использовать [Ясновидение] для поиска свободного босса.

- Хорошие новости. Здесь есть ещё большая курица в глуши. Скорее всего, это босс этажа.

Удивительно, но по полю разгуливала большая курица. Буквально огромный цыплёнок, 6-7-ми метров в высоту. Периодически его мощный клюв трескал зазевавшихся монстров, которые неосмотрительно проходили рядом.

Благодаря [Ясновидению] я мог видеть широкую область, но я не мог найти никакого другого магического зверя, который был бы такого же размера, как эта курица.

Каким-то образом мне удавалось находить Боссов этажей.

Возможно, на слишком большом этаже было только по 1 боссу каждого типа.

Когда мы направлялись к Курице, произошло нечто необычное.

- Да едрить тебя за ногу, Аллен! Почему мы остановились? - услышал я сзади обвиняющий голос Сесиль.

- Эмм, наша цель исчезла.

- Что? Что ты имеешь в виду?

- Цыпа засветилась и пропала, и всё тут, я не виноват, честно.

- Да, шо, опять? – возмутился Догора.

«Может она переродилась в другом месте? О! Вот. Рядом с ней есть авантюристы, и теперь ее собираются забрать. Похоже, что босс этажа, который не участвовал в битве в течение

определенного периода времени, исчезнет и переместится в другое место.»

Я снова поискал с помощью [Ясновидения] и обнаружил Курицу на значительном расстоянии от нас.

Не похоже на телепортацию, должно быть, Боссы этажей перемещаются случайным образом по таймеру.

- Но если Босс этажа появится внезапно, люди могут оказаться в опасности, -обеспокоилась Софи, когда заметила проблему перемещения Боссов этажей.

Впрочем, мы находились в очень большом пространстве, поэтому вероятность того, что босс свалится на головы ничего не подозревающих авантюристов, была невелика, даже если бы они случайно появлялись вновь.

Однако, если группа авантюристов сражалась с другим Боссом этажа, или другой Босс этажа появлялся рядом, когда они отдыхали после боя, они могли быть уничтожены.

Независимо от этажа, я вспомнил слова Гермиоса: боссы этажей не всегда были А-ранга, но даже S-ранга разной силы, даже на первых этажах.

Я понял, почему половина искателей приключений, бросивших вызов подземелью S-класса, умирали в течение года.

- И что мы будем делать? Мы не можем найти босса, а я уже хочу кого-нибудь побить. Аллен, найди мне босса, или я побью тебя! Приказ королевы.

- Ты не королева, Клена. И о чем ты говоришь? Охота только началась.

«Ну, давайте посмотрим. Там какой-то особый магический зверь, что-то необычное. Олений жук? Жук-носорог? Ну и чертила. Такими темпами они наткнутся на других искателей приключений. Я не проиграю!»

Нечто, красного цвета, выглядящее как комбинация Жука-носорога и оленя, со сложенными копытными, покрытыми хитином ногами, летело неысоко над землёй в десятке километров от нас.

На небольшом расстоянии от этого волшебного зверя находилась группа искателей приключений.

[Ясновидение] также улавливает движение авантюристов.

Похоже, они все еще не заметили жучару.

Через некоторое время он должен был столкнуться с группой авантюристов.

По правилам моей предыдущей жизни, этот магический зверь принадлежал мне, поскольку авантюристы еще не знали о нем. Устраивает.

- Он уже близко. Если мы ничего не сделаем, они заберут его. Давайте поторопимся!

- Эй! – вскрикнула Сесиль, когда мы внезапно ускорились.

«Если его у нас заберут, это будет мой третий провал. Проклятье, авантюристы заберут его, если я не сделаю этого.»

- Грифоны, Небесный Галоп!

От моего крика скорость полета птиц ранга В резко возросла.

Мы приблизились к красному жукоподобному магическому зверю на огромной скорости.

Однако ситуация изменилась.

Красный жукоподобный магический зверь, первым заметил группу искателей приключений, до того, как они о нём узнали. Дрянь!

Порочный сын совокупления букашки и оленя ускорил хлопанье своих драных крыльев и направился к авантюристам.

«Я снова проиграю?! Ведь его невозможно поймать…»

Внезапно, авантюристы отреагировали иначе, чем я ждал.

- Караул! – заорал Вор партии, закутанный в плащ тонкий зверолюд.

Отдыхающие приключенцы вскинули головы, окинули Вора и жука вдалеке тупым взглядом, а затем вскочили и бросились бежать прочь от брызжущего слюной и слизью монстра, ожидающего скорый обед.

http://tl.rulate.ru/book/35136/2166917