

Сбежав с лекции Мари, Юто вернулся в базовое подземелье.

Юто: - Не похоже, что мне есть чем заняться.

Просто молча и терпеливо ждать - не в стиле Юто.

Но ему также не хотелось заниматься базовой подготовкой и размахивать своим деревянным мечом.

Юто: (Наверное, потому что теперь я знаю, что тренировки не помогут мне стать сильнее...)

До сих пор Юто проводил большую часть времени, тренируясь на базовых уровнях.

Но даже после этого его уровень или навык ни разу не повысился.

Вместо того, чтобы тратить время на тренировки, которые не помогут ему повысить уровень или поднять мастерство, Юто больше стремился выполнить больше заданий.

Но квест из разряда "Повторяющийся" был как нельзя кстати, пока Юто ждал завершения работы над своим длинным мечом.

К счастью для него, он узнал, что с помощью деревянного меча можно побеждать монстров ранга E.

Юто: - Думаю, я попробую посмотреть, сколько монстров я смогу победить, не сломав деревянный меч...

Юто взял в руки свой деревянный меч, которым он пользовался много лет, и спустился в подземелье.

Юто: - Хммм...

Как только он начал выполнять повторяющийся квест, Юто понял, как трудно будет продвигаться вперед.

Деревянный меч - это всего лишь деревянное оружие. По сравнению с металлическим оружием, он слишком хрупкий.

Каждый раз, когда Юто атаковал, он слышал, как дерево внутри скрипит и трескается от давления.

Да, он может побеждать им монстров, но если использовать его так же, как металлический меч, то его хватит лишь на несколько боев.

Юто: - Я тоже не могу просто победить их им...

Если его деревянный меч сломается, то на этом его поиски на сегодня закончатся.

В этом случае он будет вынужден отступить.

Юто напряженно думает.

Юто: - ох... может это сработает?

Если деревянный меч сломается, если он ударит по чему-то, может, если он ударит по более мягкому месту, оно не подвергнется такому давлению или напряжению?

И чем критичнее это место для монстра, тем лучше.

Он должен целиться между суставами или в глаза.

Другими словами, их критически слабые места на теле.

Юто будет целенаправленно атаковать только их слабые места.

Юто: - О...

Деревянный меч не испытал никакого напряжения, когда он это сделал.

Юто: (Это сработает...)

Юто убежден и воодушевлен результатами.

В дальнейшем Юто ограничился атакой только на критически слабые места.

Если бы это был прежний Юто, он бы ни за что не смог совершить такой подвиг.

Но теперь он повысил уровень и заработал множество навыков.

К счастью для Юто, атаковать слабые места монстров E ранга оказалось не так уж сложно.

Юто старался не сломать свой деревянный меч и продолжал побеждать своих врагов.

Привыкнув атаковать слабые места гоблинов, он перешел к кроликам-убийцам. За кроликами-убийцами последовали кобольды. По мере того как точность его атак становилась все выше, он продолжал продвигаться в рядах монстров.

Когда он только пришел в базовое подземелье, Юто и представить себе не мог, что прицельный удар по слабым точкам превратится в столь ценный тренировочный опыт.

Мастерство - это, по сути, техника. Чем выше он оттачивает свою технику, тем более мастерски он владеет этим навыком.

Но Юто корректирует то, как он атакует, а не использует новую атаку или технику.

Подобные отточенные манипуляции - это совершенствование уже существующих техник с помощью уже имеющегося навыка.

Поэтому удары Юто по врагам - это, по сути, техника.

И Юто чувствовал, как эта техника становится все более и более утонченной по мере его продвижения.

Юто: - это весело...

Юто наслаждался этим.

Благодаря своим навыкам, он теперь мог постоянно прокалывать нить через игольное ушко.

Чувствуя, как с каждым движением он становится все лучше и лучше, он начал получать от этого все больше и больше удовольствия, пока полностью не потерял себя в этом.

Вскоре Юто понял, что находится на 5-м этаже.

Его противником был гоблин-солдат.

Это противник с оружием.

Но Юто удается на волосок увернуться от атак гоблина-солдата.

Поскольку это вооруженный монстр, сложность завершения его атаки снова возросла.

Но она увеличилась лишь немного.

Сначала Юто было трудно привыкнуть к разнице в зоне досягаемости и зоне атаки по сравнению с другими монстрами.

Но вскоре он быстро освоился и вонзил меч в слабое место противника.

Гоблин-солдат оснащен волнистым мечом, но его оружие будет поглощено подземельем вместе с ним.

Юто не сможет использовать оружие гоблина вместо своего деревянного меча.

Он продолжал побеждать гоблинов-солдат, пока не добрался до комнаты босса 5-го этажа.

Юто: - ...хух?

Он не собирался заходить так далеко.

Но в глазах Юто появился блеск возбуждения.

Юто: - ...подожди. Давай сначала проверим статус моего квеста.

Он не против бросить вызов боссу 5-го этажа.

Там был квест на его уничтожение.

Но начиная с 6-го этажа, он начнет сражаться с монстрами D-класса.

Юто пытался завершить квест по уничтожению монстров E ранга, поэтому он решил, что

лучше всего будет остаться на 5 этаже, пока квест не будет выполнен.

Когда он открыл журнал квестов, глаза Юто расширились.

Это было потому, что он закончил квест "Истребление монстров E ранга".

Юто: - ЧТО?! Я уже закончил квест "Истребление"?! Но я не устал... О, это из-за навыка выносливости?

Раньше, когда Юто всю ночь истреблял монстров, он так уставал, что едва мог дойти до дома.

Но теперь у него есть навык выносливости, и он также носит кольцо выносливости.

Возможно, именно благодаря этим двум факторам он не чувствовал ни малейшей усталости.

Юто: - Хорошо, хорошо. Сколько очков мастерства я получил?

Глаза Юто блестят от предвкушения, когда он подтверждает свой статус.

Юто (18)

Уровень 16 → 18

Очки навыков 5 → 7

Навыки:

Основные:

Физическая Сила ур. 3

Выносливость ур. 3

Магия ур. 2

Ловкость ур. 3

Техники:

Фехтование ур. 3

Заклинания ур. 2

Обнаружение присутствия ур. 2

Заклинания:

[МОЛНИЯ ур. 1]

Специализация:

[Критический удар] (НОВЫЙ)

Юто: - [Критический удар*]?!

*Здесь переводим, как Критический удар, но тут есть отличия от крита в играх. Критический удар (кюшо-цуки) (□□□□) -- В кендо есть прием, который представляет собой выпад вперед/удар (□□), направленный прямо в горло противника. В кендо на вас надеты доспехи, защищающие горло, поэтому вы не умрете, если вас ударят, но это не очень приятный опыт.

Конечно можно было бы перевести это как: Колющий удар в жизненно важные точки. Но это будет использоваться часто и других критов здесь нет, поэтому просто помните отличия.

Юто не мог поверить, что то, что он практиковал, будет добавлено к его статусу.

Юто: - Это... не может быть наградой за истребление монстров E ранга, верно? Если это не так, то я мог случайно пройти еще один квест, не зная об этом.

Юто не сможет получить навык, сколько бы он ни тренировался. Поэтому он был уверен, что получил эту Специальность, выполнив квест, и получил ее в награду.

А по названию [Критический удар] Юто мог предположить, что оно связано с его последними действиями.

Юто: - Интересно, было ли это что-то вроде "Победить монстров, атакуя только их критически слабые точки" или что-то вроде этого....

На доске навыков, если он не проверит ее перед выполнением задания, название задания, которое он выполнил, больше не будет отображаться.

Эта панель навыков есть только у Юто.

Если это не повторный квест, то нет шансов, что тот же самый квест появится снова, но Юто все равно хотел увидеть предыдущие пройденные им квесты.

Несмотря на это, Юто крепко сжимает кулак и слегка дрожит.

Юто: - Я рад, что усилия того стоили....

Специальность - это четвертый раздел способностей и статуса, который следует за Основой, Техникой и Заклинаниями.

И из всех четырех, только Специализация не имеет уровня.

Подобно Основам и Техникам, она дает владельцу статическое количество преимуществ при использовании движения.

Есть специализации, которые можно получить через тренировку, а есть те, которые нельзя.

[Критический удар] относится к первой категории.

Последняя категория содержит более естественные способности, которые даются от рождения.

Из того, что слышал Юто, у всех 5 авантюристов S ранга были врожденные особенности.

Есть один, кто может выпускать ветер, который режет при взмахе клинка.

Есть тот, кто может экономить затраты на использование заклинаний.

Другой может парировать атаки.

И еще один, который может совмещать фехтование и колдовство.

Но это лишь слухи, которые Юто подслушал. На самом деле он никогда не видел, чтобы авантюристы S ранга использовали свою специальность.

Слабейший из E ранга и сильнейший авантюрист S ранга живут в совершенно разных мирах.

Юто никак не мог стать свидетелем боя авантюриста S ранга.

Юто: (Я видел их лица несколько раз в комнате генерации мгновенных подземелий, но это не значит, что я могу просто подойти и поговорить с ними...)

Все авантюристы S ранга, либо из-за своих навыков, либо по другой причине, излучают вокруг себя интенсивную ауру.

В то время Юто находился в самом низу E ранга, и аура была настолько сильной, что он не мог подойти к ним близко.

Но вернемся к специализациям.

Юто: - Если у меня есть это в статусе, это означает, что когда я попытаюсь использовать [Критический удар], будет добавлен дополнительный урон или поддержка, чтобы сделать ход успешным....

Специальность по сути станет частью вашего тела, и поэтому она появляется в вашем статусе.

Если она есть в вашем статусе, независимо от того, хотите вы этого или нет, вы будете склонны использовать это движение чаще.

Поэтому [Критический удар] Юто будет иметь определенный атрибут.

Но Юто неясно, будет ли это ограничено фехтованием.

Юто: - Может ли этот атрибут применяться к заклинаниям?