[Бонусный пакет достижений 10-го уровня]

Вынуть из инвентаря?

Да Нет

Юто: - ОГО!!

Итак, этот экран назывался [Инвентарь], и из этого инвентаря Юто понял, что он может вытащить "Бонусный пакет достижений 10-го уровня".

Но чего он не знал, так это того, что произойдет с ним здесь и сейчас, если он это сделает.

Юто: - Так давай его вытащим!

Юто нажимает "да".

В этот момент…

Юто: - Чт…. ?

Перед глазами Юто появилась сумка.

При внезапном появлении Юто потерял дар речи.

Мешок начал провисать и падать на пол, и Юто поспешно подхватил его.

Сумка… была тяжелой.

Юто: - Ммм… Интересно, что там внутри?

Сбитый с толку, Юто медленно осматривает содержимое внутри.

Открыв сумку, он сразу же увидел гору гардов.

Юто: - ...!!!

Юто инстинктивно закрыл сумку и огляделся.

Но это комната Юто. Конечно, вокруг него больше никого нет.

Подтвердив это, он вздыхает с облегчением.

Появление большой суммы наличных денег из ниоткуда не идет на пользу вашему сердцу.

Юто: -Значит, бонус означал деньги?

Пересчитав содержимое внутри, он нашел ровно 10 000 гардов.

Но Юто не испытывал такого волнения, как тогда, когда получил 5000 гардов за убийство гоблинов.

Это потому, что он чувствовал, что только что нашел украденные вещи.

Юто: - Э-э-э... Что мне с этим делать?

Может ли он действительно нормально использовать эти деньги? У него возникло несколько сомнений.

Но это награда за достижение 10-го уровня, поэтому какая-то часть его чувствовала себя

оправданной, чтобы иметь возможность использовать ее.

После бесконечных размышлений и беспокойств Юто решил, что лучше всего будет потратить эти деньги как можно скорее.

Ему нужно было купить 100 магических свитков, и это была именно та сумма, в которой он нуждался. Использование этих денег для завершения этого торгового квеста было бы самым эффективным выбором.

Прежде чем купить магические свитки, Юто внимательно изучил функцию инвентаря.

Этот инвентарь очень похож на редкий навык [Измерение] и имел очень похожие, если не идентичные, свойства.

[Измерение] - это навык, в котором вы можете хранить вещи в другом измерении.

В зависимости от вашего уровня мастерства количество вещей, которые вы можете хранить, будет меняться.

Если вы храните предмет в [Измерении], вы можете ходить по подземелью без необходимости носить этот предмет с собой.

Из-за этого, имея навык [Измерение], каждая сторона будет приветствовать вас с распростертыми объятиями.

Чтобы хранить вещи в инвентаре, вы должны прикоснуться к объекту, который вы убираете, и подумать [Хранение], и объект войдет в ваш инвентарь.

Сохраненный элемент будет отображен и представлен значком.

Если вы кладете деньги в сумку и храните их в инвентаре, независимо от того, сколько вы храните, они занимают один слот. Но если вы храните их отдельно, 1 гард может занять один слот.

У вас достаточно возможностей для хранения нескольких предметов, но если вы не сгруппируете некоторые вещи вместе, сортировка вашего инвентаря позже станет громоздкой и трудной.

После того, как он закончил изучать особенности инвентаря, Юто взял 10 000 гардов и прибыл

в магазин волшебных свитков.

Магазин волшебных свитков - очень крошечный магазин.

Юто уже бывал в этом магазине, но никогда не покупал свитки.

Юто: (Я имею в виду, что это такая пустая трата, просто выбросить 100 гард после одного использования…)

Войдя в магазин свитков, Юто сразу же начинает собирать каждый свиток, который он может получить за 100 гард.

[ОГНЕННЫЙ ШАР], [ЛЕДЯНАЯ ИГЛА], [КАМЕННАЯ ИГЛА], [ВОЗДУШНЫЙ РЕЗАК]

Все это самые простые заклинания, и Юто продолжал собирать их в свои руки.

- Мистер Клиент, вы планируете купить их все?

Юто: - Да, мне нужно 100 свитков. Не могли бы вы подтвердить?

У прилавка Юто несет и сбрасывает свою ношу, и, судя по выражению лица продавца, он понимает, что не многие люди покупают столько свитков сразу.

Клерк: - Это 100 свитков. В общей сложности 10 000 гардов.

Юто платит сумму продавцу, запихивает свитки в сумку и покидает магазин.

Юто: (Я так рад, что все прошло хорошо…)

Пока клерк отсчитывал деньги, сердце Юто бешено колотилось.

Это потому, что деньги, которые он использовал, пришли из его инвентаря.

Клерк ничего не сказал, так что Юто пришлось предположить, что деньги были настоящими.

Юто: (Я очень надеюсь, что в следующий раз вместо денег это будет предмет, который я смогу использовать нормально…)

Юто действительно не хотел снова проходить через подобное.

Юто отчаянно хотел избежать этого в будущем.

Вернувшись в свою комнату, Юто проверяет экран Задания.

>Уровень 10 → 11

>Очки навыков: 0 → 1

Юто: -Да - ДА - ДА!! Ура!!!

Юто поднял кулак к потолку, глядя на свой уровень.

Юто был вне себя от радости, потому что его уровень теперь отражал уровень авантюриста ранга D.

Ранг авантюриста определяется не только уровнями, но есть некоторые предположения, которые вы можете сделать.

E Ранг: Уровни 1 - 10

D Ранг: Уровни 11 - 25

C Ранг: Уровни 26 - 40

B Ранг: Уровни 41 - 55

A Ранг: Уровни 56 - 70

S Ранг: Уровни 71+

Таким образом, ранги авантюристов имеют некоторый набор стандартов, измеряющих вашу силу с уровнями.

Для такого вечного первого уровня, как Юто, достижение D ранга было похоже на сон.

Юто: - А-а-а-а-а… Я так рад, что жив…

После того, как он полностью насладился моментом, Юто снова смотрит на свой экран поиска.

Цепной квест

Получить новое оружие (0/1)

Убейте 100 кроликов-убийц с помощью магических свитков (0/100) НОВЫЙ

Юто: - О, я знал, что за этим что-то последует.

Исходя из своего предыдущего опыта, Юто предположил, что задание не закончится после покупки свитков.

Как он и предполагал, появился квест "Убийство кроликов-убийц".

На этот раз ему нужно будет убить только 100, что намного меньше, чем 500 раньше.

Но в отличие от гоблинов, на этот раз его цель - кролики-убийцы.

Гоблины и кролики-убийцы находятся на одной и той же сложности.

Разница в том, что у гоблинов больше физической силы, но у кроликов-убийц больше скорости.

Прямо сейчас, это только немного после полудня.

Если он уедет сейчас, то сможет вернуться к ночи.

Юто приготовился и направился в подземелье.

С его новым навыком ловкости Юто на полной скорости направился в подземелье.

Кролики-убийцы начинают появляться на 2 этаже.

Ему придется как можно быстрее пройти первый этаж.

У Юто в памяти выжжены маршруты до пятого этажа.

Это потому, что в качестве носильщика одной из ваших ролей было подтверждение маршрутов.

Юто - вечный авантюираст Е ранга.

Поэтому его никогда не приглашали на экскурсии по подземельям после 6-го этажа.

После 6-го этажа ранг монстров начнет расти.

Существует высокая вероятность того, что Юто, который имеет только ранг Е, пострадает от неожиданной трагедии.

В мгновенных подземельях, как только вы побеждаете монстров, они не возрождаются.

Пока Юто был осторожен, он мог участвовать в подземельях, которые были более высокими рангами, чем он.

Но монстры базового подземелья возрождаются.

Есть множество случаев, когда после того, как вы прорубаетесь через группу монстров, новые монстры возрождаются позади вас, и вы подвергаетесь нападению с тыла.

…Это была трагедия, которая могла произойти с ним только один раз. Если Юто хоть раз попал бы в эту аварию, он был бы мертв.

Вот почему, НЕСМОТРЯ ни на ЧТО, Юто никогда не выходил за пределы 5-го этажа в базовом подземелье.

Даже если бы он изучил и запомнил маршруты 6 этажа, никогда не было бы времени, когда он будет использовать его.

Отбросив эту мысль, Юто срезал кратчайший путь и добрался до второго этажа.

Он достал свитки из инвентаря и приготовился использовать их в любой момент.

Юто: - Ммм… Хорошо. Я думаю, что вы открываете свиток и произносите название заклинания…

1 свиток стоил 100 гардов. Каждый свиток предназначен для одноразового использования.

Свитки исчезнут после использования.

Здесь нет места ошибкам.

Юто улавливает присутствие монстра рядом с ним.

…Это кролик-убийца.

Противник все еще в 100 метрах впереди.

Юто: - [ОБНАРУЖЕНИЕ ПРИСУТСТВИЯ] - это не шутка…

Юто чувствует эффективность своего умения и медленно и осторожно приближается к кролику-убийце.

Как только он подошел на определенное расстояние, кролик-убийца заметил Юто.

Кролик-убийца осторожно изучает приближающегося Юто.

Как только они оказались на определенном расстоянии друг от друга…

Рог кролика-убийцы направлен прямо на Юто, и он заряжается на полной скорости.

Юто тут же открывает свиток.

Юто: - ОГНЕННЫЙ ШАР!!

Как только он выкрикнет название заклинания…

Появляется красный огонь и застилает зрение Юто.

http://tl.rulate.ru/book/56604/1454059