

Глава 16: Ужин со злой младшей сестрой

Хэй, с вами Шун!

Мне нравится готовить, недавно я узнал один факт о шляпе, которую носят повара - она называется "Токе".

Знали ли вы, что 100 складок на шляпе шеф-повара представляют собой 100 способов приготовления яиц? Знаю, знаю, сам не поверил.

Я знаю только пять рецептов приготовления яиц, но на самом деле существует 100 разных способов? Кто знал, что эти 100 складок на шляпе шеф-повара были не просто так?

По словам гурмана-отшельника, складки обозначали уровень опыта шеф-повара, например, количество способов, которыми он или она умеют готовить яйца.

Чем больше узнаю, тем больше удивляюсь.

(POV Шун)

В игровом мире сумеречное небо, но в реальности, в середине лета, яркое солнце все еще высоко в небе. Еще несколько часов до ночи.

Поскольку уже перевалило за шесть часов вечера, дул слегка прохладный ветер.

Соумэн на столе был немного холодным, но тут была другая причина, за столом повисла давящая атмосфера.

Когда пришло время ужинать, Мию вышла из своей комнаты.

—...

Она села за стол и молча ела лапшу. С острым взглядом на лица она просто испускала из тела волны скверного настроения.

— Что случилось?

— Ничего...

Обычно, она энергичная младшая сестра, но иногда так по-детски дуется. Ну, она учится на третьем курсе средней школы, как раз в середине полового созревания.

Я понимал, почему у нее плохое настроение. Вероятно, это из-за моего подбора Чувств, несмотря на то, что я уже объяснил причину своего выбора, по ней было видно, что Мию была с этим категорически не согласна.

— Все из-за того, что мы не можем вместе отправиться в приключение?

— Д-да... Это потому, что Они-чан выбрал лук...

— Это всего лишь мета, которую создали вы, бета-игроки. Основной принцип игры состоит в том, чтобы стать "единственным", вот я и хочу попробовать.

Она знает, что у меня изрядная доля практики в кюдо и стрельбе из лука, поэтому я думаю, что ее беспокоит только тот факт, что у меня будут проблемы со стрелами. В конце концов, цена стрел, которую я израсходовал в игре, составляла в общей сложности 300 г, почти треть от первоначальных 1000 г, которые мы, новички, получили в начале игры.

Мию глубоко вздохнула.

— Прости за это, они-чан.

— Не нужно извиняться. Я прекрасно тебя понимаю. Поначалу я тоже отнесся довольно скептически своему выбору.

— Кстати об этом, они-чан, ты нашел решение? Это как-то связано с тем вопросом, который ты попросил меня задать моим знакомым?

Ах, да. Я спросил ее и Шизуку-нее о рецептах [Синтеза].

— Нн, ага. Я нашел способ создать Деревянную Стрелу. Осталось узнать, смогу ли я в будущем сделать каменную или железную стрелу. Тут мне нужна твоя помощь в сборе материалов для стрел.

Мию с любопытством наклонила голову.

— Материалы?

— Да. Если у тебя есть, можешь дать мне вороньи перья и ветки деревьев. Чем больше, тем лучше. Конечно, я заплачу...

— Хорошо! Завтра в игре встретимся на площади!

— Окей.

Хорошо, она повеселела. Однако мне интересно, действительно ли она так сильно расстроилась из-за моего выбора... Или дело в чем-то другом?

— И так, почему ты была такой мрачной?

— Дело вот в чем, они-чан. К нашей группе присоединился новенький, и я вроде как в плохих отношениях с этим человеком... Извини, за свое плохое настроение перед столом.

— Все в порядке. Я с радостью выслушаю твои жалобы.

— Ну, для начала, этот человек - просто хвастун! Когда все, еще приходили в себя после тяжелой борьбы, она пошла вперед и погибла. После того, как мы снова собрались, она возложила всю вину на нашу поддержку, хотя это была ее вина! Вот почему я такая злая...

— Типичный случай, когда ДПС устраивает беспорядок, а затем перекладывает всю вину на поддержку, если умрет, хех...

Это действительно довольно токсичное поведение.

— С другой стороны, без этого человека в нашей группе, наше исследование прошло бы без каких-либо проблем. Хорошо, что после смерти ее выбросило из партии. После такой смерти, мы не планировали её снова приглашать.

— Если я не ошибаюсь, должно быть какое-то наказание, если ты умрешь, верно? Что это?

— Это называется "смертная казнь". Эффект смертной казни заключается в снижении статуса игрока на один час.

— Звучит плохо. Ну, я не собираюсь умирать. Даже если я умру, у меня есть Чувства крафта, чтобы скоротать время.

Когда я это сказал, Мию посмотрела на меня с любопытным блеском в глазах.

— Каков уровень твоих Чувств, они-чан? Прошло семь часов игрового времени, ты должен быть

примерно на 8-м уровне или около того, верно?

Глаза Мию практически сияли.

— Мм... У меня есть несколько Чувств, которые прошли за 8 уровень. Это; [Лук Lv16], [Увеличение Физической Атаки Lv15], [Увеличение Скорости Lv12], [Знание Жизненно Важных Точек Lv14], [Синтез Lv4], [Алхимия Lv3], [Заклинание (Зачарование) Lv16], [Магия Восстановления Lv12], [Магический Талант Lv13], [Магическая Сила Lv19].

Мию остановилась как вкопанная на несколько секунд, смотря на меня в замешательстве с открытым ртом.

— Вау! Такой высокий уровень! Что ты сделал, чтобы достичь таких уровней, они-чан?

— Ну, я сражался с тем Большим Кабаном в лесу. Это была тяжелая битва, она длилась два часа. Два с половиной часа, если считать погоню после того, как у меня закончились стрелы. Вот почему у меня такой высокий уровень Чувств, ориентированных на защиту.

— Решено, если ты хочешь взять у меня ветки деревьев и вороны перья, я хочу, чтобы они-чан присоединился к нам! У членов моей партии тоже есть эти предметы, так что это беспроигрышный вариант! К тому же я увижу, как они-чан сражается!

Я на мгновение задумался и согласился на ее просьбу. Я ничего не потеряю от участия в каче в группе.

Прошло много времени с тех пор, как я был в группе, так что самое время попрактиковаться в координации движений внутри группы. Ведь до начала нашего квеста осталось три дня.

Даже несмотря на то, что существует высокая вероятность того, что девушки будут в одной группе, мне все равно пригодится этот опыт.

— Хорошо. Я тоже хочу повысить уровень своего Чувства [Лука], прежде чем перейти к поискам в лесу.

Поскольку группа моей младшей сестры предоставит мне материалы, я был в хорошем настроении. Я продолжил разговор с Мию.

— Мию, как твои Чувства?

— Хм, [Меч Lv12], [Броня Lv11], [Увеличение мощности Атаки Lv6], [Увеличение мощности Защиты Lv6], [Боевой Дух Lv4], [Магический Талант Lv10], [Магическая Сила Lv14], [Восстановление Магической Силы Lv7], [Элемент Света Lv5] и [Магия Восстановления Lv7].

— Это довольно большой рост. Ты тоже получила 4 SP.

— Онее-чан примерно того же уровня, что и я. Только Они-чан другой...

Мию отпила немного воды из своего стакана, прежде чем продолжить.

— Ты в два раза опережаешь мои и онее-чан Чувства... Кажется, будто это ты участвовал в бета тесте, а не я с онее-чан.

— Это потому, что ты была в группе, а я нет. Сегодня я охотился на многих монстров и получил весь опыт, не делаясь им с членами партии.

— Нет, я думаю, что ты просто читер они-чан. Обычно, прогресс группы происходит быстрее, чем у одиночки. Ты ненормально быстр.

После ужина Мию пошла принять ванну, а я готовил еду для наших родителей, они сказали, что сегодня вечером придут домой. Я позаботился о том, чтобы сделать ужин особенным, так как уверен, что они доберутся до дома усталые из-за долгого путешествия.

После того, как Мию закончила мыться, я тоже пошел в ванную и неторопливо наслаждался временем, проведенным в ванне. После этого я снова вошел в [OSO].

Стоит поискать покупателя, чтобы продать мои вещи. Если я не смогу найти, я просто продам их в магазины NPC, даже если цена будет вдвое ниже.

Подумал я про себя, когда началась гипнотическая индукция.

Чувства Шуна:

** [Лук] **

Уровень: 16

Описание:

Чувство, позволяющее игроку владеть луком. Наносит урон, когда игроки атакуют с помощью лука, а также корректируют навык и используют его относительно уровня игрока.

[Искусство]:

- Стрельба на дальнее расстояние

- Заряжает стрелу на большую дальность. Диапазон увеличивается на 50-100 процентов в зависимости от того, как долго длится зарядка. Автоматически разблокируется, как только чувство [Лука] достигнет 5-го уровня.

- Быстрый Лук- Двойные иглы

- Добавлена функция помощи в движении, которая позволяет пользователю стрелять двумя стрелами одновременно. Применяет дополнительную коррекцию урона при каждом использовании навыка. Автоматически разблокируется, как только чувство [Лука] достигнет 10-го уровня.

- Стрельба из Лука - Пронзающая Стрела

- Этот навык применяет дополнительную коррекцию урона при каждом использовании. Добавляет эффект "пронзания" к стреле, выпущенной при использовании этого навыка, позволяя наносить урон, игнорирующий защиту противника. Автоматически разблокируется, как только чувство [Лука] достигнет 15-го уровня

□ □ [Увеличение Физической Атаки] □ □

Уровень: 15

Описание:

Чувство, которое увеличивает физический урон игрока относительно его уровня.

□ □ [Увеличение Скорости] □ □

Уровень: 12

Описание:

Чувство, которое увеличивает СКОРОСТЬ игрока относительно его уровня.

□ □ [Знание Жизненно Важных Точек] □ □

Уровень: 14

Описание:

Чувство, повышающее точность прицеливания в жизненно важные точки и добавляет бонус к урону.

□ □ [Синтез] □ □

Уровень: 4

Описание:

Чувство, которое позволяет игроку создавать комбинированные предметы из других предметов. Для этого требуется набор для синтеза, который нужно использовать вручную. Базовый комплект позволяет синтезировать из 2 предметов. Лучшие наборы позволяют синтезировать из 3, 4, 5 и т.д. предметов в зависимости от уровня. Процесс потребляет МР как при выполнении вручную, так и с помощью рецепта.

[Рецепты]

- 2х Зелье для начинающих => Яд(неудача); Зелье(успех)
- 1х Ветка Дерева + 2х Воронье Перо => 2х Деревянные Стрелы

□ □ [Алхимия] □ □

Уровень: 3

Описание:

Чувство, которое позволяет игроку создавать предмет из других предметов. Может имитировать другие Чувства Ремесла, но с меньшей эффективностью.

[Навыки]:

Преобразование Материи

- Существует два направления. [Преобразование Высшей Материи], позволяет игроку комбинировать предметы для создания более высокой версии указанных предметов. [Преобразование Низшей Материи], с другой стороны, позволяет игроку создавать более низкие версии предмета.

□ □ [Заклинание] □ □

Уровень: 15

Описание:

Чувство, которое позволяет пользователю применять баффы к себе и другим. Максимальная дальность действия навыка составляет 2 метра.

[Навыки]:

- Заколдованная атаки.
- Увеличивает физическую атаку цели на короткий период.
- Зачаровывающая защита.
- Увеличивает защиту цели на короткий период.
- Увеличивает скорость цели на короткий период.

□ □ [Магия Восстановления] □ □

Уровень: 12

Описание:

Чувство, позволяющее использовать магию типа восстановления, которая восстанавливает НР и освобождает ненормальные состояния.

[Навыки]:

[Исцеление]

- Восстанавливает НР цели относительно уровня заклинателя. Автоматически разблокируется, как только игрок изучит Чувства [Магии восстановления].

[Развеять проклятие]

- Удаляет эффекты статуса "проклятый" для цели. Автоматически разблокируется, как только чувство [Магии восстановления] достигнет 5-го уровня.

[Круговое Исцеление]

- Более сильная версия навыка Исцеления. Восстанавливает больше НР цели в зависимости от уровня заклинателя. Автоматически разблокируется, как только чувство [Магии восстановления] достигнет 10-го уровня.

□ □ [Магический талант] □ □

Уровень: 13

Описание:

Чувство, позволяющее пользователю приобретать и использовать Магические Таланты при условии, что у него есть характеристика МР.

□ □ [Магическая Сила] □ □

Уровень:19

Описание:

Чувство, которое добавляет пользователю характеристику Магической силы(МР). Рост МР связан с уровнем Чувства. Позволяет пользователю использовать [Навыки] и [Искусства] Магических Талантов и Чувств.

<http://tl.rulate.ru/book/63943/1682925>