

Глава 647: Отойди от моей младшей сестры!

Сейдзи, наконец, собрал семь осколков, так что он мог призвать драконий жемчуг... упс, наградную карту персонажа.

Он вытащил так много случайных карт и потратил так много очков, всё ради получения финального осколка. Если наградная карта персонажа, которую он получит в итоге, будет иметь слабый эффект, то он обязательно загрузится! Что тогда, система?

Сейдзи продолжал жаловаться про себя, но по-прежнему возлагал большие надежды, объединяя семь осколков в своей системе.

Возникла серебряная вспышка, когда перед ним появилась белая карта с золотыми краями. Синдзи Камидзаки, красивый главный герой “Истории брата”, был нарисован на этой карточке, глядя в сторону Сейдзи.

[Наградная карта персонажа “Истории брата”, Синдзи Камидзаки. “У меня есть младшая сестра, которая не является моей родной младшей сестрой”].

[Эта карта может быть получена повторно. Тем не менее, вы можете использовать только одну карту за раз].

[Это одноразовая карта. Используйте её, чтобы призвать Синдзи Камидзаки в своё тело. Продолжительность эффекта составляет 5 минут. После этого карта исчезнет].

[Вы можете объединить эту карту с другой картой с тем же названием, образуя более сильную версию этой карты].

[Характеристики физических способностей, харизмы и духовной силы увеличены на 1].

[Теперь вы наносите дополнительно 5% урона существам демонического типа].

[Теперь у вас есть дополнительная улучшенная защита против существ демонического типа на 10%].

[Дополнительная способность один: Прилив Адреналина].

[После активации Прилива Адреналина ваши физические способности значительно возрастут. Все чувство усталости будет устранено, а вся боль будет притуплена. Эффективная продолжительность составляет семь минут. Ограничено одним использованием в день. “У меня есть демоническое тело”].

[Дополнительная способность два: Рассечение Ветра].

[Техника духовного оружия. Требуется оружие типа меча. Отправьте высокоскоростную ударную атаку, которая также сожжёт противника трением. Эта способность будет потреблять физическую энергию и Ману. “Получай!”].

[Дополнительная способность три: Не трогай мою младшую сестру].

[Эта способность может быть активирована только в том случае, если у вас есть кто-то, кого вы считаете своей приёмной младшей сестрой, если она в данный момент находится в пределах вашего поля зрения, и если в пяти метрах от неё находится другой мужчина. Активируйте эту

способность, чтобы мгновенно восстановить часть вашей физической энергии и Маны. В течение короткого времени ваша скорость и сила атаки будут значительно увеличены. Ограничено тремя использованиями в день. «Отойди от моей младшей сестры!»].

Сейдзи потерял дар речи.

Он действительно хотел прокомментировать эту последнюю способность! В основном это была олицетворение силы быть сисконом.

Но после спокойного анализа это была уникальная и мощная способность – особенно та часть, где он мог мгновенно восстановить немного Маны!

У Сейдзи уже было множество способностей и предметов, которые могли восстановить его физическую энергию или улучшить его скорость или силу атаки. Тем не менее, он никогда не обладал ни одной способностью или предметом, который мог бы “восстановить его Ману”, пока он не получил эту наградную карту персонажа!

Правильно, ни одного.

Не было ни одного предмета восстановления Маны среди всех предметов, которые он получил в День Святого Валентина от своей системы!

Судя по этому факту, “Восстановление Маны” должно было быть весьма ценной способностью. Это было действительно превосходно, что он теперь получил такую способность.

Условия активации были немного странными. Тем не менее, это, вероятно, не будет проблемой, так как он скоро примет участие в турнире Ритуал Кровавого Вина вместе с Шикой... Проще говоря, он мог активировать её в любое время, когда Шика находилась в рукопашной схватке с противником-мужчиной.

Сейдзи попытался представить следующий сценарий: пока Шика сражалась с противником-мужчиной, Сейдзи активировал [Не трогай мою младшую сестру], чтобы мгновенно восстановить некоторую физическую энергию и Ману, и быстро бросался на врага... подождите секунду!

Глаз Сейдзи задёргался, когда он посмотрел на вторую способность, [Рассечение Ветра].

Эта способность [Рассечение Ветра] была прекрасным дополнением способности [Не трогай мою младшую сестру]... его система, должно быть, сделала это специально!

«Хе-хе, теперь ты доволен, дорогуша? Как насчёт того, чтобы поставить мне пять звёзд?», – Сейдзи представил, как его система делает такой комментарий.

Конечно, он дал бы этому пять звёзд.

Использование второй способности, [Рассечение Ветра], само по себе также показалось довольно хорошим. Не нужно было комментировать первую способность, поскольку улучшение физических способностей было довольно распространённым типом способности главного героя. Хотя семи минут хватило бы только на то, чтобы приготовить и съесть лапшу быстрого приготовления, этого для него всё же было достаточно. Жаль только, что [Прилив Адреналина] можно было использовать только один раз в день.

Была ещё одна способность... нет, он должен назвать это эффектом карты. Это было самым

очевидным различием между наградными картами персонажа реальных людей и вымышленными: сама эта карта была пригодна для использования!

Последний эффект состоял в том, чтобы призвать в себя “Синдзи Камидзаки” на пять минут.

Не было описания всей этой способности. Но тот факт, что эта наградная карта персонажа исчезнет после использования, означал, что это определённо будет мощный эффект!

Наградные карты персонажей уже были очень ценными. Мощност, полученная за использование этой карты в качестве расходного материала, определённо была бы невероятной.

«Ну, а если нет, я обязательно прокляну свою систему, а затем загружусь», – Сейдзи принял решение.

Эта карта была расходным материалом, но он также мог неоднократно получать [Наградную карту персонажа Синдзи Камидзаки]. Кроме того, он мог даже объединить карты, чтобы усилить эффект... он чувствовал, что это похоже на мобильную игру.

Даже если он получит несколько одинаковых карт, только одна из них вступит в силу сразу. По сути, он не сможет использовать способности ограниченного использования больше раз в день, даже если у него будет больше карт. Также пассивные усиления против демонов не складывались друг с другом.

Если бы он хотел, чтобы эти способности стали сильнее, ему пришлось бы объединить больше карт. Он мог либо призвать Синдзи Камидзаки в качестве туза в рукаве, либо сохранить пассивные эффекты и способности карты... подобный выбор.

Сейдзи очень хотел попытаться призвать главного героя истории, которую он написал. На какое существо будет похож Синдзи, и насколько могущественным он станет, когда Синдзи снизойдёт в его тело?

Синдзи был вымышленным персонажем, которого Сейдзи и Шика создали вместе. Будет ли Синдзи похож на Иделию, духа- NPC, которого Маюзуми Амами вызвала из “Девочки Сладкой Конфетки”? Или он будет как призрак Я-тян, которого вызвала Мияби Исихара, который мог передвигаться самостоятельно? Или... он был бы как героический дух, существо со своей собственной волей? Или даже существо из другого измерения целиком, как принц Аднан?

И если бы это было последним, то что именно произойдёт, когда автор и созданный персонаж вступят в контакт...?

Сейдзи подумал об этом на мгновение, но затем решил перестать думать об этом сейчас.

До сих пор это была единственная наградная карта вымышленного персонажа. Он определённо не использовал бы её без крайней необходимости.

В общем, стоило того, чтобы потратить столько очков, чтобы наконец получить эту наградную карту персонажа.

Что касается оставшихся [Осколков случайных карт]... Сейдзи решил оставить их.

Хотя это действительно заставляло его страдать от того, сколько [Осколков случайных карт] он вытянул с помощью них же, случайные карты были по-прежнему единственным методом, с

помощью которого он мог получить осколки наградных карт персонажа. Когда он наберёт больше очков, он вернётся и снова вытянет большое количество случайных карт.

... Было ли это на самом деле потому, что было действительно забавно вытягивать случайные карты?

Ни за что! Сейдзи категорически отверг это мнение.

Его оставшихся очков было достаточно, чтобы он построил [Гостевую Комнату] в своём [Духовном Доме]. Тем не менее, ему не хватало очков, чтобы построить додзё.

В будущем ему нужно было накопить достаточно очков, чтобы построить [Додзё], чтобы у его компаньонов было безопасное место для культивирования... Должен ли он был построить [Гостевую Комнату] сейчас и проверить её?

Сейдзи подумал об этом и решил всё проверить.

Он немедленно нажал на [Духовный Дом] в своей системе, а затем выбрал [Гостевая Комната], заплатив 233 очка, чтобы построить её.

К его удивлению, Сейдзи теперь увидел индикатор выполнения [Гостевая Комната находится в стадии разработки. Прогресс, 0%...].

Ему действительно нужно было ждать её завершения? Сейдзи взглянул на скорость, с которой заполнялась полоса. Он решил пойти в ванную и налить себе ещё чаю.

После этого он некоторое время просматривал интернет. Когда уровень завершённости, наконец, достиг 100%, [Гостевая Комната] немедленно загорелась в его системе. Сразу после этого появились новые опции...

[Ванная Комната], [Душ], [Спальня], [Кухня], [Столовая], [Склад] и [Мебель].

Сейдзи потерял дар речи.

Он буквально строил полный дом здесь!

[Ванная Комната] требует оплаты 299 очков, чтобы построить. Конечно, не было необходимости описывать её эффекты. Эта комната, очевидно, понадобится, если кто-то захочет остаться в [Духовном Доме] в течение длительного периода времени.

[Душ] требовал оплаты 369 очков, чтобы построить. Помимо омовения тела здесь, этот душ также поможет восстановить часть физической энергии и ментального духа.

[Спальня] также требовала оплаты 369 очков, чтобы построить. Сон в течение 3 часов здесь был равносителен получению достаточного отдыха на целый день.

[Кухня] также требовала оплаты 369 очков, чтобы построить. Можно было бы принести еду из внешнего мира, чтобы готовить. Был бы процентный шанс приготовления еды с особыми эффектами.

[Столовая] также стоила 369 очков, чтобы построить. Потребление пищи там также имело процентную вероятность получения различных эффектов.

[Склад] тоже требовал 369 очков. В нём можно было бы хранить определённое количество

объектов. [Склад] можно было бы открыть, не входя в [Духовный Дом], но для открытия [Склада] требовалось бы 8 очков. Все предметы внешнего мира, принесённые в [Духовный Дом], должны были бы храниться в [Складе]. В противном случае внешние объекты, оставленные в [Духовном Доме], автоматически исчезнут, если их оставить после ухода.

[Мебель], очевидно, добавит все виды мебели в [Духовный Дом]. Мебель, полученную этим способом, нельзя было бы перенести в реальный мир, но мебель также не исчезла бы из [Духовного Дома].

Это было действительно гигантское количество очков.

Сейдзи уже ожидал этого и не был потрясён... Конечно, это было не так!!

В этот момент Сейдзи вспомнил, насколько он был напуган ценами на жильё в своей прошлой жизни и унижением от того, что он не мог позволить себе сделать даже первоначальный взнос...

<http://tl.rulate.ru/book/6436/483180>