

- И что теперь?

- Ну, тебе что-нибудь нужно сейчас?... Я не о деньгах и не о чем-то подобном. Какова наша цель именно сейчас? - Говорил он.

- Не знаю...

Они провели весь предыдущий день в отрицании реальности происходящего, делая сумки и обувь из найденных материалов и стараясь занять себя чем-нибудь, чтобы просто не слоняться без дела. Они должны были встретиться лицом к лицу с миром, в который попали, и выяснить, что они должны сделать для того, чтобы вернуться домой.

- Ну, нашей конечной целью должно быть возвращение в Японию. Первое, что нужно сделать, я думаю, это собрать всю возможную информацию. - Воскликнул Хироши, отчаянно ударяя руками о камни. Харуна быстро кивнула.

- Даже просто, чтобы собрать информацию, сначала мы должны найти город.

- Да, но с нас могут потребовать плату за вход. Нам нужно где-нибудь разжиться хотя бы парой баксов.

- Мы можем сначала просто поговорить с какими-нибудь людьми и выяснить, где мы.

- Это все замечательно, но для начала я хочу переработать эти внутренности в зелья прежде, чем мы уйдем. А то через некоторое время эти материалы испортятся.

С этими словами Хироши указал на несколько органов медведя, которые они вскрыли накануне. Хироши был совершенно нечувствителен к нелепому потрошению медведя, благодаря навыку "Потрошение", который любой желающий мог получить в этой игре.

- И что ты можешь из них сделать?

- Специальное зелье третьего уровня. Я бы мог использовать эти останки для любого зелья 5-го уровня, но у нас нет материалов, чтобы сделать бутылки для него. Кроме того, сомневаюсь, что я могу сейчас сделать что-то большее, чем зелье 3-го уровня из этих материалов. Поэтому я думаю использовать их для приготовления особых зелий.

- Какие ещё особые зелья?

- Зелье Силы из сердца медведя, его можно изготовить из сердца животного, находящегося на определенном уровне, Зелье Жизненной Силы из его печени, а также возможно, Противоядие из желудка.

- Значит, медведь-берсерк соответствует необходимому уровню силы?

- Медведи, в большей степени, чем другие животные, хороши для приготовления зелий. Я имею в виду, что для этого требуется куча материалов... Например, базовое зелье 2 уровня требует около пяти различных ингредиентов и вдвое больше требуется для особого зелья. Мы должны объединить столько разных материалов, сколько можем. Если мы примем во внимание материалы, которые я добываю, а затем добавляю в зелье, чтобы сделать его уникальным, то действительно существует бесконечное количество вариаций того, что может получиться.

Харуна хотела спросить, уверен ли Хироши, поскольку ответ показался ей слишком расплывчатым. Но прежде, чем она успела это сделать, он добавил:

- Ну, я думаю, что не обязательно пытаться сделать все возможные зелья. В принципе нам нужно только самое необходимое.

- Хм... Наверное. Итак, что ты там делаешь?

- Занимаюсь ступкой. Я не могу сделать бутылку без неё.

- Мне вот интересно, как получилось, что ты можешь вырезать её только из большой скалы? Все эти камни выглядят как один и тот же материал для меня.

- Так и есть. Но я не могу этого сделать, пока у меня не будет хотя бы промежуточного звена в специальных заклинаниях, наряду с "Обработкой" или "Ремеслом".

Харуна, впитывая всю новую информацию о ремесле, изумленно кивнула. Она знала, что Хироши имеет высокий уровень мастерства, когда наблюдала, как он собирает все возможные незнакомые материалы, разделявая медведя, но она не совсем понимала, насколько высок этот уровень.

- Ты действительно можешь многое сделать с этими вещами?

- Вроде того, уровень мастерства не сильно повышается без практики.

- Похоже, на это ушло много работы...

- Конечно, особенно пригодились способности к повторению, рутине и принятию тщетности своего труда.

Как только он сказал это, Хироши закончил ступку, хотя и грубую по краям, но этого было достаточно, для того чтобы она могла служить их цели.

- Итак, Тодо-сан. А что на счёт тебя?

- Я прошла начальные локации, а потом сдалась и просто гуляла по городу.

- Выходит у тебя средний уровень?

- Да, средний. Извини.

- Нет-нет. Если бы все могли добраться до среднего и продвинутого уровня, я бы потерял свое единственное преимущество.

- Да. И похоже, что я гораздо лучше готовлю и пою.

Хироши согласился и вернулся к прерванному разговору.

- Тогда мне бы не хотелось тебя вынуждать, но не могла бы ты помочь мне собрать кое-какие материалы? Все, что ты можешь собрать, очень бы пригодилось нам, и мне не нужно очень много.

- Ну, конечно. Хотя я не очень много тренировалась. Так что постараюсь не задерживать нас.

- Мы не можем унести с собой слишком много. Успокойся.

- Окей.

Отмахнулась она от Харуто, уходя в кусты.

- Тогда ладно. Пора заняться стеклом. - Сказал Хироши с натяжкой, начиная ту самую работу, к которой готовился.

Выкопав небольшую яму и сложив в нее несколько камней, он сделал печь. Затем, Хироши несколько раз собирал отборные камни со дна реки, которые он измельчал в ступке, чтобы сделать ингредиенты для стекла. После того, как определенное количество было готово, он сложил дрова, которые он обработал каким-то образом, вызывая огонь слишком мощный, для обычного дерева.

Затем он закончил делать стекло в этой импровизированной печи и, сформировав емкости, у него получилось около тридцати бутылок. Собрав всю растительность, которую только смогла найти вокруг их лагеря, Харуна с усталым лицом вернулась с огромной кучей травы и листьев, которые едва умещались в её руках.

- Этого будет достаточно, чтобы ... ты уже сделал бутылки!?

- Только что.

- Ай. Я хотела посмотреть, как ты это делаешь...

- Может быть, в следующий раз. А сейчас я приготовлю зелья.

Он сделал несколько странных движений после дробления и смешивания ингредиентов, а затем разлил то, что получилось по бутылочкам.

- Это приличное количество.

- Да. Если бы только медвежье сердце могло купить нам пропуск в город, было бы круто.

С этими словами он собрал по десять бутылок каждого из трех видов зелий, прежде чем, наконец, плюхнулся, с очень усталым видом.

- Спасибо тебе.

- Фу, сделать все инструменты с нуля было немного сложновато...

- На твоём месте я бы сдалась на полпути.

- Кстати, я думал, пока занимался ремеслом... ты же говорила, что твой уровень навыка "Пение" довольно высок?

- Да, у меня даже есть дополнительный навык, так что я бы солгала, если бы сказала тебе, что он средний.

Услышав ключевое слово "Дополнительный Навык", Хироши выглядел впечатленным. Видя это, Харуна теперь была уверена в своём желании. Но она решила не спрашивать об этом и позволила Хироши закончить.

С другой стороны, Дополнительный Навык — это навык с несвязанными силами, полученными путем удовлетворения определенных требований и выполнения специального квеста. Было много различных дополнительных навыков, от ульты* древнего героя, совершенной защиты, которая игнорирует любую атаку, до танца богов, но все они имели общее, что триггеры для квестов никогда не были ясны.

(П.П. Ульта - Самая сильная способность персонажа в игре.)

- Ну, если у тебя есть дополнительные навыки и все такое, я просто подумал, какого черта мы тут делаем жалкие сумки и зелья, вместо того чтобы ты попробовала одурачить стражу и петть на площади собирая деньги.

- Но даже если и так... мы не могли бы унести большую часть этих денег без сумки, верно?

- Да, пожалуй, ты права.

- Кроме того, сердце медведя сгниет, если его не превратить в зелья, так что это не пустая трата времени... как ты думаешь?

- Да, именно поэтому мы делали и делали эти зелья. Это было больше похоже на разведение коров, чтобы получить сыр.

Харуна фыркнула в ответ на эту точную, но смешную метафору, Хироши ответил полуулыбкой, передавая ей одну из заполненных бутылок.

- Вот Зелье Жизненной Силы для начала. Ты не похожа на человека, обладающего грубой силой, Тодо-сан.

- Я никогда раньше не пользовалась такими зельями. На что это похоже?

- В игре это дает бонусный модификатор к твоей броне в течение двенадцати часов. Я не могу обещать, что это будет вкусно, но я не провалил процесс создания, поэтому оно должно сработать как надо.

- Двенадцать часов? Оно проявляется постепенно, да?

- Полный разгон длится максимум три часа. Эффект постепенно стирается, пока он не становится незначительным через шесть-девять часов и, наконец, не исчезнет через двенадцать.

- Эта игра действительно точна в самых странных деталях, не так ли?

- Ага. Разве что, они не реализовали никаких эффектов от объединения зелий. Думаю в следующий раз я попробую приготовить волшебные зелья. - Сказал он, решив, что Харуна довольно сильно склоняется к магическим навыкам.

- Да, пожалуйста. Итак, Азума-кун.

- Что?

- Почему бы нам не показать друг другу наши статьи?

- Наши статьи?

- Угу. Например, какие навыки ты приобрел или какого уровня ты сейчас, или как далеко ты зашел в выполнении основного квеста?

Хироши задумался.

- Не хочу тебе говорить, но у меня нет своего стат-экрана. А подробностей я не помню.

- Значит и у тебя его нет... Я тоже не помню всё о своей собственной статистике или навыках.

Одна из причин, которая заставила их поверить, что они были на самом деле в реальности, заключалась в том, что, хотя они могли использовать любые силы из игры, они не могли видеть свою статистику. Что касается навыков, приобретенных в игре, то только мышечная память может сказать им, насколько они устали после сделанной работы, так что знать сколько у тебя осталось МР им не требовалось. Однако было неудобно, полное отсутствие чисел у навыков.

- Хм...

- Я не знаю, что у тебя на уме, Азума-кун, но с этого момента мы будем вместе.

- Да... ну, я уже приготовил зелья. И я не думаю, что ты бы...

- Я бы что?

- Ну, в общем, не так давно вокруг ремесла произошла какая-то драма. Это было во время моих перерывов на учебу, поэтому я не вмешивался сам, но это закончилось тем, что один из игроков больше не мог играть в игру. Куча других людей бросили крафт или вообще перестали играть. Все мастера, включая меня с того момента были более осторожны и старались не показывать наши навыки каждому встречному. - Харуна, почувствовав всю суть сказанного, просто ответила "Извини". Она наконец поняла, почему почти никогда не было слухов о ком-либо с высокими навыками ремесла. Все, что она знала, это то, что в игре что-то случилось во время вступительных экзаменов в среднюю школу.

- Для начала, ты знаешь, сколько существует ремесленных навыков, Тодо-сан?

- Что? О, дай мне подумать ... "Выемка", "Сбор" и "Охота", для добычи материалов. Дальше они подразделяются на навыки: Обработка, Ткачество, Строительство и Ремесло. Затем можно прокачаться в ветке «Продвинутого Ремесла» до таких скилов, как: Ковка, Шитьё, Металлообработка, Сборка и Изготовление Инструментов... это все, наверное, да?

- Почти. Кроме того, есть: Плотничное Дело, Изготовление Мебели, Судостроение, Конструирование и Лужение*. Есть также Кулинария, Рыболовство, Зачарование Предметов и Сельское Хозяйство.

(П.П. Лужение – нанесение тонкого слоя расплавленного олова на поверхность металлических, прежде всего стальных и железных, изделий. Лужение производится для защиты металла от ржавчины)

- Ну, готовить я умею, а вот смогу ли я рыбачить и зачаровывать...?

- “Зачарование” также считается магией, так что это зависит от уровня твоих магических навыков.

Глядя на этот путь, Ремесленные или даже Производственные навыки были очень обширными. Кроме “Лужения”, Харуна никогда даже не слышала о таких навыках, как “Плотницкое Дело”, “Строительство” или “Судостроение”.

- Производственные навыки, которые я ещё не изучил, – это Кулинария, Рыболовство, Сельское Хозяйство и Конструирование. И мне всё ещё нужны дополнительные навыки для них, плюс Зачарование Предметов и Изготовление Мебели.

- ...Чего!?

- Ничего такого. Для начала все навыки в первой обрабатывающей отрасли должны быть максимальными, чтобы получить возможность для изучения “Продвинутого Ремесла”, и как только ты достигнешь в каждом навыке 70-го уровня можно будет приступить к следующей ветке навыков.

- И все же это просто... невероятно.

Посмеиваясь над лицом Харуны, он решил ещё раз показать ей, что скрывается под шапкой волшебника.

<http://tl.rulate.ru/book/23576/1663839>