

Глава 5.

Он так знаком с человеком перед ним! "Разве это не главный герой игры Онимуша, Саманосукэ Акечи? Как я мог получить этот персонаж!"

«Это потому, что я учусь фехтованию?»

Однако Яну было очень любопытно, как использовать эту карту, поэтому он попытался изучить ее.

[Саманосукэ Акечи]

Звезда карты: 3

Название: Онимуша

1-й уровень

Сила: 50

Скорость: 50

Жизнеспособность: 50

Нен: 50

Умения: Истинная Вспышка: когда враг собирается атаковать вас, контратакуйте с головокружительной скоростью и наносите значительный урон.

Пуля-Вспышка: отразите атаку сразу после нанесения, с очень высокой скоростью, чтобы контратаковать, и нанесите большой урон.

Цепная вспышка: продолжение атаки до истечения времени вспышки может нанести огромный ущерб подряд.

Боны: -При получении Ако, получаете + 32% к жизнеспособности.

-При получении Мори Ранмару, получаете + 25% Дорики.

-При получении Нобунага Ода, получаете + 20% Смерти.

Трехзвездные карты, даже если у них всего три навыка, обрадовали Яна, потому что Ян был настолько знаком с этими тремя навыками, можно сказать, что Онимуша - одна из лучших игр самураев в Японии.

-Карта была извлечена, вы хотите оборудовать ее в слоте для карт?

Как только система предложила, Ян сразу подтвердил, что хотел бы знать, как будет работать персонаж карты.

Когда оборудование подтвердили, экран сразу же перешел в командный режим. Команда подключается к своему собственному герою. Есть шесть слотов, которые могут быть оснащены картами. Но теперь у Яна осталось разблокировать только два слота. На одном висит карта Саманосукэ Акечи, на других слотах висит маленький замок. По оценкам Яна, эти закрытые

слоты для карт должны иметь свое собственное повышение уровня, чтобы иметь возможность разблокировать их. Разве это не похоже на обычную игру?

Получив карточку Саманосукэ Акечи, Ян неожиданно обнаружил, что его атрибут изменился.

Он обнаружил, что его атрибут получил дополнительные 15 очков силы и 15 очков скорости, и то же самое произошло с двумя другими характеристиками жизненной силы и Нен, каждая из которых увеличилась на 15 очков!

Система: «Оборудование карты, Нен — это возможность активации!»

Ян немного удивился. Он размышлял о том, как открыть и получить какую-то выгоду от Нен, и это уведомление внезапно появилось, что было действительно хорошо.

Ян продолжал размышлять, а затем спросил систему:

-Трехзвездочные карты могут повысить на 30% мои атрибуты за каждую карту, это правда?

-Верно, 10% дают одно звёздочные, 20% двухзвездочные и так далее. Самая высокая пятизвездочная карта дает вам 50% бонус за атрибут! - ответила система.

-Можно ли обновить эту карту? -удовлетворенно спросил Ян.

-Да! Карта имеет свой уровень. Каждый раз, когда уровень повышается, собственные атрибуты карты будут улучшаться, и в то же время соответствующий процент будет возвращен персонажу! Также карты можно развивать, чтобы получить более высокие звезды, и тем самым также увеличить процентное значение бонуса! Если вы пополняете бриллианты, вы можете ускорить обучение!

-Пополнить или что-нибудь, вы можете подождать, пока у меня появятся деньги? - молча спросил Ян. - Как можно развить карту?

-Получите те же фрагменты персонажей и используйте камень для улучшения. С одной и той же трехзвездочной картой вы можете получить 30 фрагментов персонажей!

Ян посмотрел на продвинутые предметы и обнаружил, что для обновления карты Саманосукэ Акечи до 4 звезд потребуется 120 фрагментов, что означало, что Ян должен был собрать четыре одинаковые карты.

Это будет долгий процесс...

Затем Ян снова посмотрел на созданный предмет. У этой карты три навыка, поэтому Ян был полон ожиданий.

Однако, когда Ян посмотрел на них, он немного оторопел. Он обнаружил, что его навыком все еще являлось основа фехтования.

-Разве нельзя использовать навыки персонажа карты? - быстро спросил Ян.

-Персонаж должен достичь соответствующих базовых потенциала! - ответила система.

Конечно же, Ян посмотрел на карту, которая была установлена в слоте, и обнаружил, что описание навыка изменилось.

Истинная вспышка: когда враг собирается атаковать вас, контратакуйте с очень высокой скоростью и наносите большой урон, требуются основные навыки владения мечом.

Пуля-Вспышка: отразите атаку сразу после нанесения, с очень высокой скоростью, чтобы контратаковать, и нанесите большой урон, требуются промежуточные навыки владения фехтованием.

Цепная вспышка: Продолжение атаки до того, как время вспышки исчезнет, может нанести огромный урон подряд, для активации требуются расширенные навыки владения мечом.

А Ян все еще был только на начальном уровне владения мечом...

Расстроенный Ян понял, что теперь он может только отчаянно тренироваться...

Позже, вместо того чтобы продолжить тренировку, Ян спокойно сидел в додзё, чтобы восстановить свои воспаленные и дрожащие мышцы.

Мастер Коширо научил его аэробному дыханию, что, по-видимому, способно быстро удалять молочную кислоту, образующуюся в мышцах. Эффект лучше, чем от массажа.

Он сидел до полудня, поэтому Куина принесла еду Яну.

Додзё, где находится Ян, называлось Исин додзё в деревне Симоцуки. Площадь додзё довольно-таки большая. Однако здесь живут только три человека. Владелец додзё, Коширо, его дочь Куина и Сосукэ, последователь мастера Коширо. Он мужчина средних лет с усами. Он тренер в додзё и изначально был культурным человеком. Когда Коширо говорил, что Куина может победить взрослых в додзё, он фактически ссылается на него. Его младшего брата.

Все четверо жили в додзё, а остальные братья Яна, все они, были жителями деревни Морозной Луны. Каждый раз, когда наступает время еды, они идут домой, чтобы поесть.

Теперь еще один человек живет в додзё, это Зоро.

Будучи единственной женщиной в додзё, Куина всегда готовила еду, её еда была неплохой, и Яну она каждый раз нравилась.

Когда он увидел, как идет Куина, Ян улыбнулся ей и встал, чтобы помочь расставить посуду.

-А мастера? - вдруг вспомнил и спросил Ян, когда они сели лицом к лицу и приготовились кушать.

-Папы, я накрыла им стол! - ответила Куина.

Ян кивнул и ничего не сказал. Он начал есть.

По сути, в течение трех месяцев Ян заметил, что, когда Куина упоминала своего отца Коширо, она часто называла его «Ото-сан». Но никогда не слышал, чтобы она называла его «папа»!

Два разных имени, две разных степени близости, поэтому Ян может подумать, что отношения между Куиной и Мастером Коширо кажутся немного отдаленными.

В течение этого периода наблюдения Ян постепенно осознал, почему отец и дочь так себя вели.

У мастера Коширо обычно безобидная улыбка. Он добр ко всем. Тем не менее, в душе он всегда придерживался традиционного взгляда.

Он всегда хотел, чтобы сын унаследовал его изогнутое додзё, но, к сожалению, мать Куины дала ему дочь.

По его мнению, женщина-фехтовальщик не может быть самой сильной из-за ее физических ограничений.

Хотя мастер Коширо тоже любил свою дочь Куину, в обычных случайных разговорах неизбежно выражалось какое-то сожаление. Куина - умный ребенок, который может естественно читать мысли своего отца. Чтобы не разочаровать своего отца, под таким влиянием Куина постепенно начала менять свою личность на личность мальчика.

Она стриглась коротко и начала отчаянно практиковать кэндо, чтобы становиться сильнее. В конце концов она победила младшего брата Коширо и хотела доказать отцу, что она может унаследовать его додзё и его амбиции.

Все это только для того, чтобы получить больше любви от ее отца...

К сожалению, эти действия не могут полностью изменить традиционное мнение Коширо. Он по-прежнему настаивает на том, что девушка не может унаследовать додзё.

Куина, возможно, и не подозревает об этом, но Ян, как взрослый, легко читает его мысли.

-Брат Ян, о чем ты думаешь?

Ян отвлекся. Услышав голос Куины, он внезапно пришел в себя. Он посмотрел на Куину и обнаружил, что ее красивые глаза были полны любопытства.

-Эта рыба очень вкусная! Куина, твои кулинарные способности снова улучшились! - похвалил ее Ян и воспользовался возможностью, чтобы открыть тему.

-Мой дядя послал ее, он ловил рыбу в деревне! - сладко улыбнулась Куина. Только в своей обычной жизни она показывала девчачью улыбку.

Пока они ели и разговаривали, в додзё внезапно ворвалась фигура.

Зоро вспотел, выглядя так, словно только что закончил тренировку, и увидел, как они обедают. Он немедленно закричал:

-Ааа! Вы настолько коварны, что уже поели! А я?