

Три дня – это не слишком долго и не слишком коротко. Для Джордана, который тренировался круглый год, этого времени достаточно, чтобы получить общее представление о городе и познакомиться с его окрестностями. Джордани думал, что попал в киношный мир Джона Уика и стал прототипом этого персонажа. — Это уже достаточно обидно, — думал он. Но Джордани никак не ожидал, что на улицах и в переулках Нью-Йорка он будет постоянно сталкиваться с рекламой Stark Group. Когда он был в тренировочном лагере в Восточной Европе, новости блокировались, и Джордани очень хотел выбраться на волю. — Стать убийцей, заработать кучу денег и потратить их на развлечения – вот жизнь, о которой я мечтал, — думал он. Поэтому Джордан, из множества вариантов, выбрал Нью-Йорк, который считается "Раем для богатых". Однако сейчас, со всей полученной информацией, он понимал, что попал в мир Marvel. — Как же несчастны жители Нью-Йорка в мире Marvel, — грустно думал Джордани. Человек-паук против Ящера, любовь-ненависть Железного человека и лысого тирана, конфликты Халка с обычными людьми, вмешательство Капитана Америки в дела "Щ.И.Т.а", вторжение Читаури, а потом и Таноса... — Все это просто катастрофы, о которых я читал в комиксах, — думал Джордани. И еще куча всякой мелочи, типа Сорвиголовы, Карателя, Человека-муравья... все это постоянно всплывает. Но самое главное – это то, что мир Marvel населен супергероями. В Нью-Йорке, считающемся центром вселенной, по неполным данным, проживает более шести тысяч супергероев. — Я – убийца. По договору с тренировочным лагерем, я обязан работать на организацию в Нью-Йорке как минимум три года, каждый месяц выполнять обязательные задания по ликвидации. Если я случайно задену какого-нибудь супергероя, то погибну мучительной смертью, — думал Джордани. Бегство, конечно, не вариант. Сила "Континентала" и тренировочного лагеря, хотя Джордани видел лишь верхушку айсберга, не то, с чем он может бороться сейчас. — Если бы я знал раньше, не тратил бы восемь лет в лагере на бесцельные тренировки, — думал Джордани. Да, как обычно бывает с путешественниками во времени, у Джордани тоже есть "золотой палец". — Только мой "золотой палец" жесткий и бездушный, — думал Джордани. В прошлой жизни Джордани был из провинции Гуандун. Благодаря близости к Гонконгу, он был под влиянием местной культуры. Родители дали Джордани иностранное имя. — Жаль, что моя прошлая жизнь не была особенно иностранной, — думал Джордани. Он торговал дисками, работал на развалах, покупал телефоны для других, перепродавал билеты. У него было не так много связей, да и смелости не хватало. Перед тем, как переселиться в новый мир, Джордани руководил игровой студией, DNF-группой. — Богатым стать было невозможно, то есть мы едва сводили концы с концами, — думал Джордани. Даже после перехода в этот мир, Джордани подозревал, что в прошлой жизни он, возможно, внезапно умер, так как был слишком безжалостен в своей студии. В этой жизни его первый тело умер от переутомления, так как не выдержал экстремальных тренировок в лагере. — Скорее всего, именно сочетание этих двух факторов привело к моему появлению в этом мире, — думал Джордани. Смертность в лагере всегда была высокой, а после того, как Джордани перебрался сюда, у него было мало шансов выжить. К счастью, когда Джордани уже был на грани сил, он получил свой собственный набор навыков и сертификат о смене профессии из DNF. Из-за специфики тренировочного лагеря, его первоначальная профессия была автоматически определена как "Снайпер". После восьми лет упорной работы, не испытывая ни капли кризиса, Джордани перешел на "Бродячего стрелка" с помощью сертификата о смене профессии. — Такие профессии, как "Большие пушки", "Механика" и "Боеприпасы" неплохи, но слишком сложны. Ведь реальный мир сильно отличается от игрового. "Бродячий стрелок" подходит больше, так как тренировки частично пересекаются с моей подготовкой. Главное – хватило бы терпения. А вот "Большие пушки", "Механика" и "Боеприпасы" требуют передовых технологий и магии для исследований. Мне трудно изучать даже школьную программу, а упражнения по гимнастике и стрельбе с трудом позволяют активизировать навыки. Как же я буду заниматься передовыми технологиями и магическими исследованиями? Забудь, лучше не высовываться, — думал Джордани. Сейчас, глядя на свой выбор, он понимает, что несколько просчитался. — У меня был драгоценный сертификат о

смене профессии, а я его не ценил. А теперь, когда я его потерял, мне жаль. Если бы Бог дал мне шанс все переиграть, эх, ничего такого нет. — С непонятной тоской Джордани снова открыл свою панель атрибутов, которую не проверял уже очень давно. ****Джордани Джовович: 18 уровень***** ****Сила:** 10*** ****Выносливость:** 10*** ****Интеллект:** 10*** ****Дух:** 10*** ****Скорость движения:** 10*** ****Точность:**** неподвижная мишень 100, движущаяся мишень 100, поправка 100* ****Уклонение:** 92*** ****Восстановление НР:** 1/100*** ****Восстановление МР:** 0/0*** ****Физический критический удар:** 10*** ****Магический критический удар:** 0*** ****Усиление атрибутов:** 0*** ****Сопротивление:** 0*** ****Общие навыки:**** * Базовая компетентность уровня 1* Прыжок назад уровня 1* Приседание уровня 0* Прыжок уровня 1* Мастерство метания уровня 1* Древняя память уровня 1* Несокрушимая воля уровня 1* Физический критический удар уровня 1* Магический критический удар уровня 0* Удар в спину уровня 0* ****Навыки снайпера:**** * Удар коленом уровня 1* Парящая пуля уровня 0* Мастерство стрельбы уровня 1* Компетентность в механических технологиях уровня 0* Магические технологии уровня 0* Серебряная пуля уровня 0* Крутящий удар ногой уровня 1* Стрельба в движении уровня 1* Парящая лопата уровня 1* Стрельба в воздухе уровня 1* Мгновенный удар ногой уровня 1* Барбекю уровня 0* Граната уровня 1. ****Навыки Бродячего стрелка:**** * Мастерство кожаной брони уровня 1* Мастерство револьвера уровня 1* Быстрая перезарядка уровня 1* Смертельный выстрел уровня 0* Блокировка на дальней дистанции уровня 1* Стрельба из лука уровня 1* Быстрое выхватывание пистолета уровня 1* Мечь-контратака уровня 0* Тройной контроль уровня 0* Удар в спину уровня 0* Тройной взрыв уровня 1* Смертельный револьвер уровня 0* Летающий перехват уровня 0* Стрельба в движении уровня 1* Случайная стрельба уровня 1* Множественный выстрел в голову уровня 0* Двойной оборот Орла уровня 0* ****Навыки "Стрелок-демон":** * ****Знак смерти (непробужден)* Безумное убийство (непробужден)* Смертельный набег (непробужден)* Прицельный огонь (непробужден)**** Крылья, хватающие небо: ****Тайны револьвера (непробужден)* Шторм вихря (непробужден)* Контроль выстрела в голову (непробужден)* Движение седьмого крыла (непробужден)**** ****Ворующий Учитель:**** * ****Непробужденный** Список атрибутов и навыков Джордани виден только ему. — Физическое состояние (обычного человека) на пике возможностей. Навыки ног и меткость идеальны. Для обычного убийцы это практически идеальный результат. Все навыки можно разделить на две основные категории: физические навыки и навыки стрельбы. — Большинство из них я освоил в совершенстве за восемь лет дьявольских тренировок. Однако такие навыки, как "Приседание тела", "Мечь и контратака", которые дают неуязвимость и бонусы к оценке, освоить не удалось. — Навыки, требующие технологических чертежей, типа "Технологическая компетентность", М-137 пулемет Гатлинга, RX-78 преследователь, М-3 огнемёт, G-14 граната — я совсем не понимаю. Также не могу освоить навыки, требующие для активации МР, например, "Критические удары", "МР", "Магическая компетентность", "Парящие бомбы", "Серебряные пули", "Смертельные выстрелы" и др. — Вообще-то, в этом мире нет такого понятия, как МР. В общем, сегодня Джордани - суперубийца с пиковой физической формой, бойцом и стрелком. — Раньше я думал, что в этом мире нет магии и МР. Но сейчас я думаю, что, возможно, найду способ генерировать МР. Что касается повышения уровня и пробуждения, то я застрял. Я много чего пробовал, но пока ничего не удалось. Остаётся только надеяться на удачу. — Если я найду способ повышать уровень и пробуждать навыки, то профессия "Бродячий стрелок" ещё не потеряна. ****P.S.**** Система DNF считается "золотым пальцем". В ней не будет внезапных созданий из ничего или различных наград. В будущем постараюсь не упоминать её, а панели с атрибутами и навыками будут появляться реже. Все эти навыки - результат восьми лет тренировок, зафиксированных системой, и их можно рассматривать как своего рода психологическую установку.