

- Это ещё что за прыгающая хрень?! - вырвалось из меня восклицание минуя сознание.

Ситуация выглядела очень скверно для преследуемого, не знаю какого он уровня, но сомневаюсь что он мог меня сильно обогнать. В любом случае его силы должны быстро расходоваться при таком интенсивном использовании навыка, ничем другим вырывающийся из рук и ног огонь быть не может! Твари вызвали справедливую опаску, прыгая вперед больше чем на десять метров!

Было сложновато рассмотреть как они выглядят, еще слишком далеко.

А вот по очертаниям фигуры из далека беглец точно мужчина, а никак не женщина.

Ему пришлось остановиться и начать отбиваться от тварей!

Скорее всего он понял бессмысленность попытки от них оторваться, и решил не тратить попусту свои резервы.

Он начал закидывать монстров фаерболлами размером с футбольный мяч, которые создавал за пару мгновений в своих руках, ему пока что удавалось довольно успешно отбиваться от них, сумев достать как минимум одного из них, попав фаерболом ему в грудь и прожигая ее насквозь!

Твари на высокой скорости отскакивали от любой поверхности, тем самым от большей части огненных шаров им удавалось увернуться!

Что то мне эти новые гаврики не нравятся!

Надо срочно разузнать и понять что это за твари! Прикинул пару минут как провести разведку более безопасно, в принципе... сойдет... делаю такой вывод, подводя итог своим размышлениям, сначала мне надо надо будет спуститься вниз.

Отодвигаю блоки, и сгибаю барьер в привычную для себя защитную конфигурацию садясь по центру, в темпе спускаюсь вниз на десятый этаж. Оказавшись на месте,

хватая пальцами свой волос с головы и выдергиваю, выпускаю из руки и подхватываю телекинезом, с его помощью проведу незаметную разведку! Не имеет значение дубинка, меч или волос, сфера восприятия одинакова для любого предмета! Выглянув в окно определил с нынешнего ракурса направление для разведки, где до сих пор шло сражение не на жизнь, а на смерть!

Отойдя подальше от окна и присев в медитации, левитирую волос в направлении места схватки подключая к нему все три потока сознания, тем самым максимально расширяя сферу восприятия. Через короткое время добрался до нужной позиции, подвигаясь из стороны в сторону в разных направлениях смог ощутить одну из тварей краем сферы восприятия.

" Прыгун (зомби) уровень 10.

Охотничий вид зомби, отличные способности к поиску, обладают примитивным интеллектом. Особенности: тонкий нюх, острое зрение, прыжки. "

В этот раз получил больше информации, появилась строка про особенности.

Хм.. охотники на кого? Мда.. вариантов то немного.. Уже сейчас мне начинает казаться, что мое развитие недостаточно быстро, чтобы справиться в соло (одиночку) с надвигающимися проблемами.

Пока обдумывал информацию сдвинул сферу восприятия поближе к Прыгуну, которого ощутил вначале, чтобы получше изучить его строение тела и прочее.

Насколько смог понять его ноги были вывернуты назад как у кузнечика, что и дает ему возможность делать такие прыжки.

Тварь почему то остановилась и завертела головой из стороны в сторону, чего это она?

У меня душа в пятки ушла когда понял, что эта тварюга начала двигаться в сторону небоскреба! С чего вдруг ей сюда идти?! Различные варианты стали проноситься в голове.. пока до меня не дошло! Волос! Прыгун учуял мой запах с волоса?!

Что мне стоило взять щепку или еще чего маленькое?! Мысли задвигались довольно быстро, показывать свою позицию никак нельзя! Возможно Прыгун сможет позвать своих сородичей за собой! Значит надо разобраться с ним в максимальном темпе!

Отсоединяю два потока сознания от волоса, последним потоком бросаю волос и хватаю первую попавшейся камушек, продолжая с его помощью следить за передвижением Прыгуна, который однозначно взял мой след! Схожу с барьера, сажусь в медитацию, развеиваю его и впитываю энергию, создаю из барьеров ту же ловушку которой поймал Загонщика, делаю ее максимального размера из возможных. Жаль что уменьшать барьеры можно без проблем, а вот увеличивать их уже нельзя выше того что создал. Так теперь надо избавиться от запаха на клейморе, настраиваю барьер пропускать лишь клеймор, таким образом как когда то от крови, смогу избавиться от любых частиц по которым меня можно будет вычислить. Вывожу ловушку за окно метров на двадцать и отправляю через нее клеймор, сразу после этого перенастраиваю

барьер все впускать и ничего не выпускать изнутри. Тем временем Прыгун все ближе и ближе подбирался, к небоскребу. Решаю действовать как можно быстрее, проверим ка его реакцию на опасность. Завожу клеймор за спину Прыгуна и разгоняю его на максимум одним потоком сознания, другими поддерживая ловушку и камушек которым отслеживал его передвижение. Прыгун почувствовав опасность на инстинктах прыгнул прямо вверх! Тем самым выйдя из моей зоны восприятия, бросив камень переключил второй поток на клеймор тем самым увеличив сферу восприятия почти в два раза. И когда прыгун уже опускался после прыжка вниз, в моей голове созрел план, как его поймать и уничтожить сыграв на его инстинктах! Стоило Прыгуну приземлиться как он сразу пару раз отпрыгнул в разные стороны, тем самым сбивая мне прицел. Подвигав клеймор в разных траекториях заметил его сидящем на одном из жилых домов, при этом он крутил голову из стороны в сторону, высматривая или пытаясь унюхать того кто произвел атаку. К несчастью для этого салаги, предыдущую ошибку с волосом больше совершать не намерен, оставляя для него и подобным ему столь ясный след из запаха.

Пару раз смог заметить, что его взгляд был направлен в сторону клеймора в течении пары секунд, а затем шел дальше. Ну да ну да, он ведь обладает примитивным интеллектом как никак, сопоставить хоть что то да способен. А теперь пора привести мой гениальный план в действие! Ведь как говорят? Чем проще план тем он гениальнее!

Отвожу снова ему за спину клеймор метров на тридцать, отслеживая его камушком вновь поднятым вторым потоком сознания отсоединив его от клеймора. Атакую его с той же скоростью и в тоже место что и раньше! Как и ожидалось тварь снова прыгает вверх! Прямым в ловушку! Которую поставил над ним метрах в 8! Бросив клеймор и камушек на землю, хватаю всеми потоками ловушку и опускаю ее вниз на всей возможной скорости! Верхушка барьера стучает его по кумполу опуская прямо к земле! В воздухе у него нет возможности увернуться! Ловушка сильно впечатывается в землю, Прыгун внутри нее начинает бешено прыгать из стороны в сторону! За пару секунд он смог убавить мощность барьера более чем на 6 % ! Начинаю сжимать ловушку! Прыжки становятся все меньше в амплитуде, пока наконец он почти совершенно не может двигаться! Хватаю обратно клеймор и решаю добить его атакой которая два раза так и не закончилась успехом! На третий раз говорят везет! Разгоняю меч сильнее сразу двумя потоками и перед самым ударом ощущаю как Прыгун резко дернулся, видать хотел упрыгать! Только вот некуда бро! Меч входит точно ему в голову пронзая мозг!

После уничтожения Прыгуна, уровень мне не дали и с него ничего не упало, выходит как мною и предполагалось для повышения уровня надо набрать намного больше опыта, чем за предыдущий. Ещё можно сделать вывод на примере зомби первого уровня, которых я убивал сотнями, чем выше у меня уровень тем меньше награда за победу над ними.

Довольно лаконично на мой взгляд, жаль оружие не из системы не приносит опыта за убийство монстров.

А так взять бы сбросить пару десятков водородных бомб на континент семитаров. Все равно от них никакой пользы нет, лишь рассадник бесполезного биомусора. И я не расист, просто факты есть факты, за всю историю Арии, они не продвинули науку или что либо еще вперед. Так что взять с них 100+++ уровней, было бы неплохо. Но чего нет такого нет.

- Блин! Совсем забыл про фаерболиста!

Как у него там дела? Выглядываю в окно и ищу его глазами, странно ни одной вспышки нет! Замочили его что ли?!

Схватив клеймор и ловушку, отправил их в то место где его видел в последний раз, это было почти на границе дальности телекинеза. Вскоре достиг убитого им Прыгуна, дропа рядом с ними не было, продолжив поиски далее, неподалеку ощутил сразу четырёх прыгунов тусящих в одном месте.

Вот только уровень у них уже был вот такой!

" Прыгун (зомби) уровень 11.

Охотничий вид зомби, отличные способности к поиску, обладают примитивным интеллектом. Особенности: тонкий нюх, острое зрение, прыжки. "

Опа-па! Скорее всего огнечел, тут и скопытился. Его окружили и порвали!

Так же заметил что они что то жуют всей толпой, осознав что это и есть тот кого искал, даже дурновато стало! Земля тебе пухом братишка!

Надо с ними разобраться! А вдруг у него какая экипировка была! Эти варвары же сейчас её просто сожрут!

Ставлю ловушку сразу над всеми, как раз все легко помещаются по центру, начинаю разгонять клеймор, горизонтально чтобы была возможность задеть сразу всех одной атакой. Даже представил как ветер свистит, от быстрого полета клеймора... Погодите ка! Срочно останавливаю клеймор от атаки, направив его полет как можно выше над ними, хорошо что удалось их не потревожить.

Вспыхнувшая идея меня поразила! Потихоньку помаленьку начал аккуратно опускать ловушку прямо на них! Барьеры не пахнут! Барьеры прозрачны! Если медленно опускать и позволить воздуху проходить свободно сквозь барьер, то звука с колебаниями воздуха тоже не будет!

Единственное что поможет им сейчас избежать быть пойманными в ловушку! Это их инстинкты на опасность! Но ведь по сути барьеры направлены в первую очередь к земле, а не прямо на них! Как они смогут это своим скудным умом интерпретировать? Спустя минуту, пока

тварюги наслаждались своей трапезой, охотники сами стали добычей! Ловушку захлопнулась, прикоснувшись к земле!

Начал аккуратно и плавно сжимать ее со всех сторон, без резких движений, ведь барьеры может и прозрачны, но не невидимы! Если они вчетвером начнут сразу пытаться вырваться, это может критично отразиться на прочности ловушки! Они даже имели бы шанс свести всю прочность к нулю секунд за 15-20! Когда вокруг них осталось не более метра свободного пространства, двое Прыгунов перестали перекусывать и начали озираться по сторонам, почувствовав что то неладное. Я продолжал медленно сужать ловушку, ведь они еще не перешли к активным действиям! Через ещё полметра сужения, все четверо стали озираться по сторонам и принюхиваться.

Вдруг один из них как прыгнет вперед! Врезавшись в барьер, начинает падать вниз и при приземлении сразу прыгает снова только в другую сторону и врезается в одного из своих сородичей по несчастью! Это был как сигнал к действию для остальных так и для меня! Ещё в момент начала первого прыжка начинаю максимально быстро захлопывать ловушку! Через две секунды барьер уменьшился на столько сильно, что ни один из них уже не мог сделать очередной прыжок! Трое из них кроме сбитого, успели прыгнуть в разные стороны по два раза и снеся при этом более 30% процентов щита!

Пусть они и не могли двигаться, но даже стоя на месте вжатые друг поверх друга, они делали мини рывки вверх!

Пусть и в разноразной, а не все одновременно, но это приносило свои плоды! Прочность падала по проценту примерно раз в пять секунд.

У меня достаточно времени, чтобы с ними разобраться! Жаль на таком расстоянии щит нельзя подпитывать от себя, точнее можно, но КПД будет меньше пяти процентов при передаче, возможно с повышением уровня навыка эта проблема решится, или не будет такой острой.

Параллельно моим рассуждениям основным потоком сознания, два других уже подхватили клеймор и подвинули его к границе ловушки. Подсоединяю основной поток для контроля движения, а два других начинают привычно раскручивать клеймор что есть сил!

Как только набралась нужная скорость оборотов, сразу двинул "Мясорубку" в ловушку начиная с левого края и принялся пилить шею ближайшего монстра! Через секунду снес ему голову напрочь!

" Уровень повышен +1! "

Есть! Волна эйфории снова прошла через тело.

Сразу принимаюсь отпиливать голову у второго! Третьего! И наконец у последнего отлетает голова!

" Уровень повышен +1!

Получено 1 очко навыков! "

- Очко навыков?! Супер!

" Поздравляем вы достигли 10 уровня!

Заняв в топе 100 своей планеты 53 место! За это достижение вам полагается дополнительная награда!

Вы можете выбрать один из навыков четвертого уровня, что вам предоставлены исходя из вашего места в топе! "

" Бонусные навыки:

- Управление огнем навык четвертого уровня.

- Управление водой навык четвертого уровня.

- Управление землёй навык четвертого уровня.

.... и тд...

Всего в списке было 53 навыка!

" Внимание на выбор награды вам даётся 53 минуты! "

В срочном порядке сосредотачиваюсь на прочтении всех названий по очереди. Жаль никаких дополнительных описаний нету, даётся лишь название.. Скорее всего чем выше место в топе тем меньше ограничений во всем и больше награда! Попадались сразу бесполезные для меня навыки такие как:

- Ярость берсерка, навык четвертого уровня.

- Ловкость ниндзя, навык четвертого уровня.

Явные навыки для ближнего боя, что для меня совсем не подходит!

Нужно нечто полезное для духа или выносливости! Или навык работающий на них как и телекинез!

Вчитываюсь дальше скипая (пропуская) явно ненужные для меня навыки.

Причём когда понимал что они мне не нужны, список подстраивался и название навыка блекло опускаясь в самый конец списка! Очень удобно! Хотя тут система идет на встречу.

Управление огнём скорее всего было у того мертвого парня, мощь навыка конечно впечатляет, только вот безопасность в соло (одного) на низком уровне, да и драться надо с врагом лицом к лицу, что и привело к окружению врагами и печальному для него итогу.

Какой интересный навык:

- Метаморфизм, навык четвертого уровня.

Насколько помню, это изменение тела на молекулярном уровне! Можно перестроить все тело от А до Я!

Хотя для этого скорее всего надо будет иметь наивысший уровень Метаморфизма.

Уверен многие бойцы ближнего боя у кого есть мозги, возьмут его.

Просматриваю дальше, были интересные варианты и не очень, один из последних навыков в списке, имел интригующее название!

- Плоть и дух, навык четвертого уровня.

Чем же это может быть? Единственный навык из всех просмотренных, в котором упоминается дух в названии.

Да ещё и плоть тут же. Навык завязанный на тело и дух одновременно? Из всех вариантов он мне кажется наилучшим решением, да и интуиция шепчет о том же!

До того как закончилось время, ещё раз пробежался глазами по всем навыкам, что привело лишь к укреплению своего выбора.

Мысленно выбираю изучить!

“ Плоть и дух навык четвертого уровня ”

" Поздравляем! Вами изучен бонусный пассивный навык!"

“ Плоть и дух навык четвертого уровня ” Употребляя определенный вид продуктов вы будете быстрее восстанавливать дух и выносливость. Примечание: Вы можете выбрать лишь один вид продуктов “

Это же явный навык поддержки! Считаю что не прогадал!

Итак чтобы выбрать?! Только один продукт приобретет подобные свойства для меня. То что будет дефицитным в будущем однозначно нет. Всякие конфеты, фрукты и овощи. А что будет всегда в наличии? Или будет не слишком сложно достать? Вода! Вода будет всегда. Делаю своим выбором именно воду.

" Примечание: Теперь употребляя воду ваша выносливость и дух будет восстанавливаться на 80% быстрее! "

Замечательно! Это достойная награда для меня! Пусть и нежданная.

Если я занял 53 место, значит выходит 52 человека впереди меня! Думаю они просто раньше встретились с прокаченными зомби чем "повезло" мне. А будут ли еще награды за топ 100?!

Пришло знание, что да будет! В следующий раз будут награды за 20 уровень!

Уверен каждый кто получил награду будет желать добиться лучшего результата! А те кто на вершине очень захотят остаться там же! На миллиарды людей лишь 100 наград выходит?! Приходит инфа что нет, есть еще топ 1000 и топ 10000. Там награды уже хуже, но все равно того стоят! Это породит очень сильную конкуренцию среди людей!

Мне придется очень сильно постараться! Чтобы достичь следующей планки и занять более высокое место! Или даже для того чтобы не потерять то которое имею сейчас!

Лучшей мотивации для людей система вряд ли смогла бы найти! Как минимум это один из лучших вариантов, чтобы способствовать развитию человечества! Только вот для чего?! Ответ мне так и не пришел, хоть прождал и задал вопрос еще несколько раз. Буду решать проблемы по мере их возникновения! Такая дельная мысль, меня сразу под успокоила.

Решаю проверить на деле как этот баф будет работать, создаю барьеры по новой и начинаю раскручивать клеймор, потратив свой резерв духа и выносливости на половину. Выпиваю воду.

" Наложен Баф : Регенерация духа и выносливости + 80%. Время действия один час. "

Проходит одна минута, вторая... десятая. По ощущениям конечно быстрее, чем обычно. Насколько понимаю естественная регенерация зависит от общего объема 0,2 духа в минуту при сотне духа. В моем случае около 11 минут будет уходить на восстановление единицы духа обычным путем. С бафом от навыка восстановление будет уже занимать семь с половиной! А с медитацией полное восстановление теперь будет занимать около двадцати пяти минут! Это даёт мне преимущество! Да сейчас бонус от навыка не слишком большой! Но с ростом характеристик польза будет все больше! Разумеется можно поднять его уровень выше очками навыков, но сейчас точно нет, в первую очередь лучше подниму перекачку или телекинез.

У каждого выдающегося игрока есть фишки и исключительные черты их сил.

На мой взгляд у меня вырисовывается несколько черт, первая это быстрое восстановление сил, а вторая черта это оригинальное использование телекинеза с барьерами. Дистанционный бой, максимально безопасный благодаря даруемой медитацией сферой восприятия в дополнение к телекинезу. Например без медитации, мне будет необходим визуальный контакт с целью, иначе просто не смогу по ней попасть, что ставит жирный крест на личной безопасности, ведь тогда враги смогут меня увидеть и найти в ответ. Поэтому важно не останавливаться! И прорываться в топе выше! И еще раз ВЫШЕ!

Чем больше времени пройдет, тем сильнее будут враги, тем опаснее и разнообразнее будут монстры и их навыки. Лишь личная сила! Позволит мне жить как я того хочу, где хочу и с кем хочу. Ближайший план очистить район вокруг небоскреба от зомби, а дальше приняться за весь квартал в котором нахожусь. По первым прикидкам это займёт довольно много времени. Точно рассчитать не берусь, даже предположить невозможно, ибо неизвестно что будет дальше и какие препятствия придется преодолеть. Сделаю свой квартал относительно безопасным, а дальше посмотрим.

Осталось посмотреть, что мне там там упало с четырех Прыгунов и убитого ими огнеплюя и распределить полученное очко навыков!

<http://tl.rulate.ru/book/14765/567034>