Глава 2. Утром первое что я увидел было: Сон в кровати восстановил ваши HP и MP. Сон в кровати снял с вас все негативные эффекты.

Следующее:ВП - открыть (активный) Ур. 14 Опыт: 75% Список доступных ВП: 1. Пустой ВП – монстры: нет. 2. Зомби ВП– монстры: зомби. 3. Призрачный ВП– монстры: призраки. 4. Смешанный ВП– монстры: зомби, призраки. 5. Огр ВП – монстры: Огры. 6. ВП без ограничений – монстры: Огры, зомби, призраки. 7. Тренировочный ВП – монстры: Нет.(Рост навыков и атрибутов +200%) 8. Временной ВП – монстры: Нет.(3 к 1)

«Ура-а-а! Монстры – прячьтесь! Я иду!» - и воодушевленный я пошел… умываться и завтракать. Правда встал я довольно рано – около восьми утра, так что родители еще спали ибо выходной. Поэтому я тихонько сделал себе бутерброды и только я собрался есть как выскочило сообщение:Скилл создан особым действием. Кулинария (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% Вы можете приготовить себе еду, вкус оставляет желать лучшего, но нет пределов совершенству. На высоких уровнях повышается удовольствие, а также добавляются бафы к пище. + 10% к скорости восстановлению HP если вы едите собственноручно приготовленную пищу.

Вкус и впрямь оставлял желать лучшего, поэтому быстро съев бутерброды и выпив чай я отправился в комнату. - Открыть временной ВП! – произнес я и звуки исчезли. Здесь я планировал провести три часа, следовательно снаружи пройдет один и мама скорее всего уже встанет, тогда можно будет отпроситься на улицу где можно будет покачать уровни скиллов. Я уселся в центре комнаты и задумался что же мне создать. Во-первых это что-то должно быть простым, во-вторых, не слишком разрушительным, а то если я случайно выстрелю заклинанием и проломлю стену выйдя за пределы барьера то у родителей появятся ко мне множество неприятных вопросов, в-третьих, не слишком затратным ибо маны у меня не так много как хотелось бы. Через некоторое время на горизонте забрезжила идея. Закрыв глаза я начал представлять форму. Тонкая, размером с мою ладонь светящая мягким голубоватым светом игла с явным ушком на конце. Когда форма прочно закрепилась в сознании я начал наполнять её энергией. - Динь-дилинь. – услышал я звук системного сообщения.Скилл использующий ману был создан. Магическая Игла (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% MP: 10 Небольшая, но очень острая игла из чистой маны. Может шить одежду, а может прошивать насквозь ваших врагов. Урон зависит от уровня навыка умноженного на уровень интеллекта x2 и точки попадания иглы. Вероятность нанести критический урон увеличивается на 10%, + 5% к критическому урону. Игнорирует большинство типов брони. Дальность 30 метров. Скорость каста 10 в секунду.

Над моей ладонью висела небольшая, гладко заостренная игла белого цвета. Я довольно улыбнулся – в душе пели птицы, а в животе за бабочками носился пушистый котенок. «Эх Чжи-Хан, знал бы ты как я тебе завидовал когда ты создавал заклинания и апал уровни.» - с легкой ностальгией вздохнул я. – «Не знаю кто меня подселил в твою тушку, но огромнейшее ему спасибо!» Заклинание спокойно висело над ладонью пока я был во власти чувств и воспоминаний. Я не рискнул швырять Иглу и развеял её после чего приступил к следующему заклинанию. Через некоторое время знакомо дилинькнуло и я увидел следующее сообщение:Скилл использующий ману был создан. Магическая Нить (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% MP: 5 Тонкая и прочная нить из маны. Имеет физическую прочность и пропадает через некоторое время после рассеивания маны. Благодаря своей тонкости и прочности способна нанести сильный режущий урон при связывании противника. Магическая нить подчиняется воле хозяина т.к. состоит из маны. Может быть интегрирована с Магической Иглой. При этом полет Магической Иглы становится контролируемым. Урон зависит от уровня навыка умноженного на интеллект x2. При интеграции с Магической Иглой урон повышается до x5. Вероятность нанести критический урон увеличивается на 10%, +10% к критическому урону. За каждый последующий метр стоимость заклинания повышается на 1 MP. Затрачивает

дополнительно 5 МР в минуту. Доступно нитей - 2. Длина 10 метров.

Я испытал Нить на стуле. Она легко обмоталась вокруг ножки и сократившись подтащила его ко мне. При осмотре я обнаружил на нем небольшие царапины. Далее я попробовал освоить скилл более мирного направления. Я весьма неплохо чувствовал свою ману и мог направлять её и тщательно дозируя потихоньку потянул ману к глазам. Постепенно я увеличивал количество и скорость подачи маны, негативных ощущений я при этом не испытывал, наоборот - зрение с каждой порцией маны становилось всё лучше пока наконец мир не мигнул и не предстал в совершенно ином свете, а перед моими глазами появилось очередное окошко:Скилл использующий ману был создан. Магическое Зрение (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 20. Ваши глаза видят больше чем другие. Вы способны прозреть невидимое и саму магию. Позволяет видеть ману рассеянную в воздухе, находящуюся в заклинаниях и предметах. Дальность 50 метров. Затрачивает дополнительно МР: 50 в минуту.

Полезная штука. Благодаря ей можно будет увидеть данжи не подходя к ним близко, также поможет при формировании заклинаний. Когда видишь что делаешь – всегда проще. Я активировал скилл и подошел к окну ища свое отражение. Забавно – мои глаза стали светиться жутковатым синим огнем, не сильно ярким, но вполне отчетливым. Я деактивировал скилл и заметил кое-что странное – мои глаза стали синими. Еще утром когда я умывался они были такими же как у отца – карими, а сейчас насыщенного темно-синего цвета. «Блин, надеюсь родители не заметят.» - немного раздраженно подумал я. – «Иначе у них могут появиться вопросы отвечать на которые мне не хочется. Особенно учитывая неизвестный уровень и класс мамы и отца, который судя по манхве вполне может быть тем Временным Магом или как там его.» Далее я попытался создать еще один атакующий скилл, для этого пришлось ненадолго вернуться в реал чтобы выйти в интернет и поискать информацию. Два часа зверского напряжения всех магических и умственных сил, поминания богов и демонов и я услышал заветное «дилиньканье»:Скилл использующий ману был создан. Экспансивная Взрывающаяся Магическая Пуля калибра 14.5 (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 80. С помощью этой пули при попадании в грудь можно остановить тираннозавра и танк, который он раздавит упав на него. Всех остальных ожидает разделение на верхнюю и нижнюю половины и полет в неведомые дали. При попадании в объект пуля раскрывается в форме буквы Х, после чего оставшаяся в пуле мана детонирует. Отбрасывающий эффект при попадании. Мощный останавливающий эффект при попадании. Урон зависит от уровня навыка умноженного на интеллект х10. При активном закручивании пули дольше 4 секунд дальность полета увеличивается в 2 раза, +10 % к пробитию брони, +10% к урону, доп. затраты МР 10 единиц на каждые 100 метров, 8 секунд – 4 раза, доп. затраты МР 20 единиц на каждые 100 метров. Дальность 200 метров. Скорость каста 1 в секунду.

- Нам не страшен Легион – ведь взорвется скоро он! – пропел я крайне довольный результатом. – Как хорошо что в геймплее есть возможность кроме голосового и мысленного еще и комбинированное управление. А то я бы задолбался орать: - Экспансивная Взрывающаяся Магическая Пуля! Блин, футь яфык не прикуфил! – дурачась произнес я высунув вперед язык. «Думаю сейчас хватит, остальное на полигоне. Там постараюсь разработать какую-нибудь защиту. Магический щит нужен как можно быстрее.» - определившись с планами я развеял барьер и отправился к компьютеру. На часах было 8:45, родители уже должны скоро встать, а пока я разберусь с компом и его непривычным браузером, а также скачаю пару других программ для комфортного лазанья по просторам интернета и не только. Голос мамы раздавшийся у двери стал для меня неожиданностью так как я несколько увлекся скачиванием и установкой плеера, установкой плагинов для мозиллы и удалением большей части игр. Кроме того в процессе серфинга в нете я обнаружил еще одну плюшку – я мог свободно разговаривать и писать на пяти языках: корейском, русском, английском, китайском и

японском. Скилл попаданчества сработал в данном случае на сто процентов, что радует. - Джи-Хан – завтракать! – голос мамы вырвал меня из паутины интернета и вернул к реальности. - Иду! – крикнул я и через некоторое время спустился вниз. За столом уже сидел отец, а у плиты хлопотала мама варя кофе. На завтрак было нечто вроде больших оладий с джемом. За то время что я пробыл в барьере я уже успел проголодаться и поэтому махом смолотил штук пять и не заметил и тут же принялся накладывать себе добавку. Мама смотрела как я ем с умилением, а папа с одобрением. Он даже потрепал меня по голове и довольно улыбнулся. - Мам, а что будет на ужин? – поинтересовался я когда она начала убирать со стола. - А ты что уже успел проголодаться? – весело фыркнула она. – На ужин будет пибимпап. И на этот раз чтобы обязательно съел все овощи что я тебе положу!- грозно нахмурив брови склонилась она ко мне и тут же её лицо разгладилось - Так почему ты спрашиваешь? - Ну, я хотел бы научиться готовить… - робко произнес я, лицо мамы приняло на миг удивленное выражение – Можно? - Ну конечно можно! – радостно заулыбалась она – Но сперва, я научу тебя не менее важной вещи и это… - лицо мамы приняло хитро-ехидное выражение – Мытье посуды! Я скорчил разочарованную моську показывающую всё мое отношение к таким «важным» вещам, а мама негромко и весело рассмеялась. - Ладно, тогда пусть это будет бартер. Ты моешь посуду – я учу тебя готовить! Согласен? – спросила она. - Согласен. – со вздохом произнес я. После завтрака я напросился с мамой по магазинам, аргументируя это тем что ей нужно помочь тащить сумки кроме этого у меня был хитрый план. Часа через три мы пришли домой увешанные пакетами с продуктами, а в ушах у меня красовались наушники от новенького плеера. Кроме того мне упал забавный скилл:Кавайное поведение (активный) Ур. 5 Опыт: 35% МР: 5 М-м-милота! Хочу забрать домой! © Рюгу Рэна Действия и слова заставляющие собеседника увидеть вас в выгодном свете. Возможно, могут привести собеседника в умиляющееся состояние. Шанс выполнения просьб и пожеланий увеличивается на 10%. Действует 10 секунд.

Хорошо быть ребенком! И еще один не менее полезный: Наблюдательность (активный) Ур. 4 МР: 5 Опыт: 73,30% Позволяет узнавать информацию о предметах и существах.

Не пойму, нафига канонный Чжи-Хан ходил по улице и проверял всякий мусор? Зашел бы в магаз и изучал ассортимент. Я благодаря такому обилию объектов апнул четыре уровня практически не сходя с места. После того как все продукты и прочее барахло были разложено по местам я быстренько перекусил и отпросился у мамы погулять в парк расположенный неподалеку и предупредил что на обед скорее всего не приду так как только что поел. Получив разрешение и задание вернуться к ужину я быстро обулся и понесся в парк. Через несколько минут я был там и немного побродив по парку выбирая там где поменьше людей активировал тренировочный барьер. - Статус. HP: 100 (5+37.5=42.5 ед.мин) MP: 300 (6+37.5=43.5 ед.мин) Сила: 7 Выносливость: 10 Ловкость: 5 Интеллект: 30 Мудрость: 20 Удача: 5 Св. очков: 0 Деньги: 100 вон

«Хе-хе, хороший баф,» - довольно улыбнулся я – «С таким регеном можно будет и монстров погриндить малость, но сначала – защита.» Сказано – сделано, правда не скоро. Этот долбанный щит не хотел нормально формироваться и всё время расплывался какой-то бесформенной кляксой несмотря на то что я даже магическое зрение подключил чтобы лучше уложить потоки, но я всё-таки это сделал! Скилл использующий ману был создан.Магический Щит (активный) Ур. 1 Опыт: 0,0% МР: 30 Одна из основных защитных техник использующих ману. Отражает часть ударной силы. Затрачивает дополнительно МР: 50 в минуту.

- Переименовать в «Купол». - ну а что? Он и впрямь больше на купол похож чем на обычный, пусть даже ростовой щит. - Дилинь.Скилл использующий ману был переименован. Купол (активный) Ур. 1 Опыт: 0,0% МР: 30 Теперь вам не страшен серый волк… некоторое время. Одна из основных защитных техник использующих ману. Отражает часть ударной силы.

Затрачивает дополнительно МР: 50 в минуту. Утвердить? Да/Нет

Я нажал «Да». Далее я решил создать себе что-нибудь для ближнего боя. Меч я навряд ли потяну, да и куда мне со здоровенным мечом и ростом в метр с кепкой, поэтому пусть будет кинжал, но не простой, а крис! Кинжал с лезвием в форме языка пламени! Кроме того, что такой кинжал красиво выглядит – он еще и наносит крайне неприятные плохо заживающие раны, хотя это верно в основном для живых противников с невысокой регенерацией. После двух часов возни и пяти разнесенных в щепки в приступе бешенства деревьев я наконец то услышал заветное дилиньканье.Скилл использующий ману был создан. Магический Крис (активный) Ур. 1 Опыт:0,0% МР: 30 Красивый и хищный клинок, похожий на застывшее пламя, может очень больно обжечь ваших врагов. Урон зависит от уровня навыка умноженного на интеллект х3. +25% к вероятности критического удара, +50% к вероятности нанести кровоточащую рану живым существам, +10% к вероятности нанести калечащую рану. Затрачивает дополнительно МР: 15 в минуту. Длина клинка 25 см. Вес: нет.

На сегодня я решил закончить со скиллами и перейти к гринду мобов. - Зомби ВП. – произнес я и местность вокруг изменилась. Из яркого и солнечного парка я попал в серый и унылый лес, заросший колючими кустами и заваленный опавшими листьями с голых и кривых деревьев ощерившихся провалами дупел. Меж деревьев бродили зомби постанывая что-то и невнятно бормоча. - Наблюдательность. – произнес я держа взглядом одного из зомби.Зомби Ур 8 HP: 800/800 MP: 50/50 Ходячий труп, неясно как умер. Ненавидит живых, атакует и поедает их плоть. Хотя и очень медленный, но сила в два раза выше чем при жизни.

Я приготовил Иглу. Вскоре из-за дерева в метрах десяти от меня появилась первая жертва. На миг внутри поднялась волна беспокойной дрожи – страшно все-таки! Декорации как в фильме ужасов да и сами ужасы – вон, меж деревьев бродят! Но через некоторое время накал чувств спал и я прицелился в остановившегося спиной ко мне зомби. - Вшух! Вшух! Вшух! Вшух! Вшух! – прошелестели короткой очередью пять Игл вонзившись в затылок зомби. Зомби как стоял так и упал даже не дернувшись и тут же рассеялся темным облачком, а передо мной появилось сообщение:Ваш уровень увеличен на 1.

«Ура-а-а! Неплохо опыта дают за одного зомби! Надо набить еще три уровня и сразу брошу всё в интеллект!» - воодушевился я. Я привлек внимание одного зомби, бросив в него палкой, а пока он полз, активировал Нить и поджидал пока он подойдет на дистанцию уверенного поражения. Взмах! И сияющая нить обвивается вокруг его шеи, рывок на себя и зомби взмахнув руками неуклюже падает, количество его жизней упало где-то на четверть. Я заставил нить затянуться покрепче и резко потянул её на себя. Башка зомби отлетела в сторону. Я даже увидел ровный срез словно сделанный пилой. Следующих зомби я выдергивал нитью и обезглавливал Крисом. Кстати, после первого же зомби вылезло окошко:Скилл создан особым действием. Мастерство Кинжалов (пассивный) Ур. 1 Опыт: 0.0% Позволяет свободнее пользоваться кинжалами и ножами. 10% увеличение урона от кинжалов. 5% увеличение скорости атаки с использованием кинжалов и ножей.

После еще нескольких зомби которых я завалил со спины вылезло еще одно окошко: Скилл создан особым действием. Коварный Удар (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 10 «С вашей стороны было крайне опрометчиво повернуться ко мне спиной.» © Неизвестный убийца, стоя над телом умирающей жертвы. При ударе со спины или из невидимости вероятность нанести критический урон увеличивается на 50%, критический урон увеличивается на 10%, +5% к силе и скорости удара, 1% шанс мгновенно убить цель.

Вовсю юзая новый скилл, я очень скоро достиг заветного шестого уровня. - Статус.Имя: Хан Чжи-Хан Раса: Человек Класс: Игрок. Возраст: 5 лет Уровень: 6. HP: 100 (5+37.5=42.5 ед.мин)

MP: 340 (6+37.5=43.5 ед.мин) Сила: 7 Выносливость: 10 Ловкость: 5 Интеллект: 34 Мудрость: 20 Удача: 5 Св. очков: 20 Деньги: 100 вон

- Всё в инту! – воскликнул я и зажал кнопочку напротив параметра интеллекта. - Динь-дилилинь.Получен навык «Контроль маны» за увеличение интеллекта до 50. Контроль Маны (пассивный). Техника, позволяющая пользователю лучше контролировать и чувствовать ману. +10 % к регенерации маны. +5% к MP. +5% к магической атаке. +5% к магической защите. +30% к эффективности навыков связанных с маной.

Я взглянул на свой обновленный статус:Имя: Хан Чжи-Хан Раса: Человек Класс: Игрок. Возраст: 5 лет Уровень: 6. HP: 100 (5+37.5=42.5 ед.мин) MP: 567 (11+37.5+56=104.5 ед.мин) Сила: 7 Выносливость: 10 Ловкость: 5 Интеллект: 54 Мудрость: 20 Удача: 5 Св. очков: 0 Деньги: 100 вон

И увиденное мне очень понравилось! С бафом мой реген становится высок как никогда! Следующей целью я решил себе поставить набрать 50 единиц мудрости! И отделяют цель от меня всего шесть уровней. А что у нас со временем? А со временем у нас 15:47, что очень радует, ибо до 19:00 еще далеко, так что если постараюсь, вполне смогу апнуть нужные шесть уровней. Следующие два с половиной часа шел беспощадный гринд мобов. Пару раз с них падал полезный лут в виде кристаллов душ, ну и всякий мусор вроде зубов, ребер и кусков кожи, который я, впрочем, тоже не брезговал закидывать в инвентарь. Я сконцентрировался на атаке и практически не использовал Купол так как выбранная мною тактика не давала зомбям и шанса. Активное истребление зомби принесло мне титул «Начинающего охотника на зомби.» отчего уничтожение нежити пошло еще веселее и тут то наступила жопа… зомби начали стягиваться в центр, словно какая-то неведомая сила влекла их друг к другу. Секунд через десять над поднимающейся тварью загорелась надпись: Легион Зомби Ур. 34

- Проверка.Легион Зомби Ур. 34 HP: 15200/15200 MP: 1200/1200 Скопление разозлённых зомби. Когда большое количество зомби чувствуют опасность из-за их массового уничтожения, они сливаются в «Легион зомби». У него нет магических способностей, но есть колоссальная сила и выносливость. Как бы оно ни было он очень медленный.

Это было единственное что осталось от канона в этом зомбиголеме размером с трехэтажный дом. В манхве была вполне человекоподобная фигура, а здесь нечто грубо слепленное с периодически торчащими из туши и дрыгающимися конечностями, кроме того воняло от этой мерзости на полкилометра как минимум. В связи с получением контроля маны стоимость всех заклинаний уменьшилась, а атака с защитой увеличилась. Цена Пули уменьшилась до 59 единиц, а атака превышает пятьсот единиц. Мой резерв позволяет выдать очередь из девяти выстрелов, а нужно как минимум 25 -30, если я не буду промахиваться или повезет критануть. Так что придется наворачивать круги вокруг монстра пытаясь попасть в него издалека или если получится лишить его нижних конечностей. Немалый плюс к шансу на успех дает моя резко подскочившая регенерация маны, да и уйти из данжа не выйдет пока я его не прикончу. Так что - будем мочить! Монстр уже заносил ногу для шага ко мне и для пробы я выстрелил ему Пулей в грудь. Бабах! Легион пошатнулся, потерял равновесие и с грохотом рухнул на поляну на которой появился! Я не мог упустить такой шанс и подойдя поближе выстрелил два раза в правую ногу в области колена изрядно его разворотив. Монстр взревел так что затряслись деревья! А на меня повесился дебаф «Оглушение» сроком на три секунды. Обойдя машущего лапами и пытающегося подняться Легиона повторил то же самое с левой ногой. Зомбарь взревел еще яростнее чувствуя что его лишают конечностей и швырнул дерево в то место где недавно пробегал я. Я отступил поглубже в лес после чего спокойно подождал пока восстановится 4/5 резерва и подобравшись поближе выстрелил три раза в подмышку левой руки уже успевшего перевернуться на живот монстра. Лапа осталась висеть на нескольких

кусках мяса и кожи, а Легион не удержав равновесия грюкнулся носом в дерн и глухо взревел, но теперь в реве слышались жалобные нотки. С правой рукой я разобрался тем же способом, неожиданностей не случилось. После чего приблизился к голове и постепенно расстрелял её пока HP Легиона не упали до нуля. Ваш уровень увеличен на 1. Ваш уровень увеличен на 1. Ваш уровень увеличен на 1. Ваш уровень увеличен на 1. Ваш уровень увеличен на 1. Ваш уровень увеличен на 1.

- Ура-а-а! Целых шесть уровней за раз! А ведь я еще до этого набил два из необходимых шести! Кру-у-уть! Ура! – я радостно скакал вокруг истаивающих останков монстра. Когда Легион полностью исчез я подошел к центру там как раз что-то поблескивало. Хм, ну в этот раз отличий от канона не было вообще: шесть зелий, 500.000 вон и книга навыка.Получена книга навыка Поглощение Жизни.Хотите изучить? Да/Нет

Конечно, да!Поглощение Жизни (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% MP: 30 Техника, которой владеют зомби среднего и более высокого ранга. Эта техника управляет жизненной силой. Техника вытягивает жизненные силы и передает её использующему. Посредством тренировок, можно научиться передавать жизненную силу от использующего союзникам. Затрачивает дополнительно MP: 10 в минуту.

Завтра попробую потренировать. Привяжу нитью какого-нибудь зомби к дереву и можно будет качать скилл, а пока пора домой, а то мама будет сердиться если опоздаю. Через 15 минут я был уже дома и быстренько оттеревшись от грязи и поменяв провонявшую зомби и пОтом одежду я спустился вниз помочь маме с ужином. На вечерней готовке я апнул два уровня Кулинарии. После ужина я отправился к себе - следовало поподробнее разобраться что за счастье мне привалило. - Открыть ВП. Статус. – произнес я и щелкнул каждый из атрибутов активируя описание.Имя: Хан Чжи-Хан Раса: Человек Класс: Игрок. Титул: Истребитель зомби. Возраст: 5 лет Уровень: 14.

В логах было сообщение о начислении по сотне дополнительных единиц маны и жизни за достижение 10 уровня. Поэтому мои показатели выглядели следующим образом:HP: 121+100(5+37.5=42.5 ед.мин) MP: 636 +100 (14.5+37.5+73=125 ед.мин) Сила: 8 Отвечает за физические параметры, дает возможность использовать оружие, броню, переносить грузы и т.д. За 10 + 5% к физ. урону. Выносливость: 12 Отвечает за физические параметры, дает возможность увеличивать количество HP. Объем HP за 1 ед.вын = 10 ед. HP. За 10 ед.вын + 1% к количеству HP. Ловкость: 9 Отвечает за физические параметры, дает возможность увеличивать регенерацию HP, дает возможность наносить критический урон. Скорость восстановления HP за 10 ед.лов= 5 ед. HP в минуту. За 10 ед.лов + 1% к скорости восстановления HP(не может быть меньше 5 ед. HP в минуту). Вероятность нанесения критического урона за 10 ед.лов увеличивается на 5%. Интеллект: 60 Отвечает за магические и умственные параметры, дает возможность для накопления и восстановления магической энергии, а также повышает скорость усваивания информации. Объем маны за 1 ед.инт. = 10 ед. MP. Мудрость: 20 Отвечает за магические и умственные параметры, дает возможность для быстрого восстановления и улучшенного контроля маны, облегчает понимание и увеличивает скорость усваивания информации. Восстановление маны увеличивается на 1% каждые 10 ед. муд. Сопротивление магии увеличивается на 1% каждые 10 ед. муд. Удача: 6 Повышает шанс на желательный вами исход какого-либо события или действия, а также отвечает за уровень критического урона. Критический урон за 10 ед.уд увеличивается на 1%. Св. очков: 40 Деньги: 500.100 вон

Хм, похоже пока я бегал от Легиона и прочих зомбей немного прокачались и другие статы… что ж тем лучше для меня. Итак, бросаем 30 в мудрость, 2 в силу, 3 в выносливость, 1 в ловкость и 4 в удачу.Имя: Хан Чжи-Хан Раса: Человек Класс: Игрок. Титул: Истребитель зомби.

Возраст: 5 лет Уровень: 14. HP: 252.5 (5+37.5=42.5 ед.мин) MP: 736 (37+37.5+73=153.5 ед.мин) Сила: 10 Выносливость: 15 Ловкость: 10 Интеллект: 60 Мудрость: 50 Удача: 10 Св. очков: 0 Деньги: 500.100 вон

Получен навык «Конструктор Заклинаний» за увеличение мудрости до 50.Конструктор Заклинаний (пассивный). Техника, позволяющая пользователю создавать сложные заклинания. Максимальная сложность зависит от уровня интеллекта, показателей мудрости, удачи и фантазии заклинателя +20% к регенерации маны. +10% к магической защите.

- Ешкин кот… реген еще больше повысился… это ж сколько у меня реген сейчас?MP: 736 (37+37.5+73+147=294.5 ед.мин)

- ТРИ СОТНИ?! – у меня перехватило дыхание… «Хан Джи-Хан из канона ты не читер – ты НУБ! Ибо не разглядел такую плюшку под самым носом! Ведь мудрость увеличивает РЕГЕНЕРАЦИЮ маны! А ты с упорством достойным барана уперся в инту и апал пока не получил скилл регена маны добавивший к его 1% регена еще один, а точнее всего один процент ибо этот типа геймер даже не подумал качать мудрость! А если бы у него не было этого процента? Ведь инта не дает реген - только очки маны. Видимо он так бы и сидел без маны, а то и плюнул бы на нее и пошел качать физуху. И догадался-то он посмотреть на свойства мудрости только спустя не один десяток глав.» Я еще раз взглянул на реген… захотелось петь как можно громче и танцевать подпрыгивая как можно выше. «Теперь мне можно сделать мощную защиту, маны на поддержку хватит, а еще лучше пару элементалей раздобыть. Только вот денег у меня пока на элементалей не хватит.» Я нажал на плеере паузу. Реген тот час снизился. «А! Я и забыл про тот скилл, но даже без него уровень регенерации внушает. Каких-то три минуты и я вновь полон сил!» - радостно пронеслось в моей голове и тут же набросились пессимистичные мысли задвинутые в дальний уголок – «А что если у меня не будет этих трёх минут? Помнится в манхве Сон-Иль говорил что сильный боец может преодолеть 50 метров за 3 секунды, при том, что сам являлся очень сильным, а значит ему бы потребовалось бы еще меньше времени при увеличенном расстоянии. Следовательно - нужно либо становиться столь же быстрым чтобы уклоняться либо превратиться в передвижную крепость, к которой сложно подобраться и еще сложнее пробиться внутрь. И второй вариант куда более осуществляем так как в качестве стен крепости могут выступать различного типа щиты и баффы. В качестве орудий – мои боевые заклинания, а в качестве защитников – призывные существа вроде той Ноам.» - Бур-р-р!- вдруг сказал мой живот. Видимо от всех этих переживаний у меня разыгрался аппетит. Я вышел из барьера и тихонько направился на кухню, так как родители уже спали. Родители Чжи-Хана знали о его увлечении играми и не препятствовали особо, но после полуночи он должен был спать. Если кто-то из них встанет и увидит что Чжи-Хан не спит… то Казни Египетские покажутся ему сущим раем по сравнению с тем что его ждет. У мамы в тот момент когда она сообщала ему условия ультиматума был столь грозный вид, что провинившийся Чжи-Хан и не подумал спорить и всегда ложился за несколько минут до полуночи, а родители проверив несколько раз как соблюдается договор прекратили и стали доверять Чжи-Хану в данном вопросе. Я впрочем тоже не собирался подводить их доверие и кроме того на часах сейчас было 23:02, так что времени до сна еще вполне хватало. Я, как мышка, прошмыгнул на кухню и быстренько соорудил себе пару бутеров. А потом также тихо вернулся назад. Когда я зашел в комнату послышалось знакомое «дилиньканье» и перед глазами появилось:Скилл создан особым действием. Тихий Шаг (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% MP: 10 - Ниндзя должен уметь ходить бесшумно! - Но мастер, я пока еще не ниндзя… - Вот именно! - Так что пока будешь учиться ходить тихо. © Из разговоров мастера-ниндзя и его ученика. При активации скилла вы движетесь на 10% тише.

- О, плюшка! Ом-ном-ном-ном! – дурачась я сделал жевательные движения как будто и впрямь что-то ел. – Хм. Хороший скилл… а что если в защиту крепости добавить еще и стелс? Думаю

это хорошая идея. Открыть временной ВП. После того как я разделался с бутербродами и чаем я принялся за дело. Пока ел я успел набросать какие примерно мне нужны заклинания чтобы меня было максимально сложно обнаружить. Во-первых, нужно обеспечить невидимость. Во-вторых, блокировать запах. В-третьих, блокировать звуки издаваемые при движении. В-четвертых, тепло источаемое телом. В-пятых, давление – следы возникающие ниоткуда это весьма подозрительно. В-шестых, если получится, бесплотность. И наконец в-седьмых – заблокировать магические проявления, тогда заклинания будут появляться словно бы из ниоткуда, и засечь место откуда прилетело заклинание можно будет только определив примерное направление, но как этого избежать у меня уже имеется пара мыслей. Я подошел к зеркалу и представил как мое тело охватывает легкая дымка маны, я начал выпускать ману и она начала медленно охватывать мое тело и представил как постепенно снаружи я становлюсь всё прозрачнее и прозрачнее пока не исчез полностью. Мое изображение начало мерцать, а потом от пояса вверх и вниз разошлись две волны словно стирающих мое изображение из видимого спектра, когда волна дошла до моего лица в глазах на миг потемнело, а я испугавшись того, что временно ослепну всем сердцем пожелал видеть из-под покрова и тьма, словно бы нехотя, отступила показав пустую комнату - невидимость работала. Дилинькнуло повествуя о создании нового скилла. Невидимость (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 20 "Теперь все конфеты мои! Бва-ха-ха!" © Человек-невидимка в детстве. Вы невидимы для обычного зрения. При активации барьера шанс что вас не увидят 100%. Затрачивает дополнительно МР: 20 в минуту.

Звуки передаются по воздуху. Можно блокировать движение воздуха от тела и тем самым запретить распространение звуков наружу, так что слабенький односторонний(всё впускать – ничего не выпускать) вакуумный барьер мне в помощь. Изрядно поломав мозги на первых четырех неудачных попытках мне всё-таки удалось достаточно ясно и продуманно представить как должен выглядеть и действовать этот барьер. Почувствовав что наконец-то получилось я поспешил закрепить образ в сознании. Послышалось знакомое дилиньканье.Односторонний Барьер Тишины (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 10 Блокирует звуки издаваемые вами при движении. При активации барьера шанс что вас не услышат 100%. Голосовое общение невозможно пока барьер активен. Затрачивает дополнительно МР: 15 в минуту.

Тут я вспомнил что из-за этого барьера возникает еще одна проблема - как быть с тем воздухом что уже попал внутрь? Подумав над этим я нашел решение – когда давление воздуха попавшего внутрь создаст легкое напряжение на внутреннюю сторону барьера то специальное заклинание «Воздушная Сфера», как я назвал его, будет вбирать в себя воздух пока давление не ослабнет. Сферу я расположил над головой. «Воздушная Сфера» - крайне простое заклинание. Создается сфера из маны, несколько воздушных насосов и сигналка связанная с вакуумным барьером дающая команду на включение насосов. Воздушная Сфера (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 50 "Простота и эффективность, вот за что я люблю это заклинание." © Фраза из лекции Магистра Воздуха записанная старательным студентом. Урон зависит от количества воздуха закаченного внутрь. Количество воздуха что может быть закачено внутрь зависит от количества маны использованной на формирование сферы и уровня навыка умноженного на интеллект. Требует на поддержание давления до 10 атмосфер 10 ед. МР в минуту, свыше 10 атмосфер по 10 ед. МР на каждый десяток в минуту. На поддержание давления в 100 атмосфер и выше 100 ед. МР в минуту, свыше 100 атмосфер по 100 ед. МР на каждую сотню в минуту.

"Эм, я и не думал что она еще и атаковать может, но да ладно." - немного удивился я. Итак, едем дальше. Частицы воздуха несущего запах можно очищать или сжигать, немного подумав я создал фильтр на основе Стихии Воздуха в виде ауры окутывающей мое тело и улавливающей частицы запаха. Я связал её со Сферой чтобы все накопленные частицы запаха передавались туда где будут удерживаться стенками Сферы. Дилиньканье стало громче и вроде как

длиннее.Очищающее Облако (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 10. "Еще одно простое и эффективное заклинание для местности наполненной ядовитыми испарениями, вроде Черных Болот. К изучению - обязательно." © Фраза из лекции Магистра Воздуха записанная старательным студентом. Нейтрализация вредоносных веществ зависит от их концентрации в воздухе. Нейтрализация запахов - 100%. Затрачивает дополнительно МР: 25 в минуту.

Создан новый статус "Духовное Родство со Стихией Воздуха" Духовное Родство со Стихией Воздуха: 10.

"Хм, что-то такое вроде бы было у канонного Чжи-Хана когда он призвал Ноам." - вспомнил я, но решил не отвлекаться пока на постороннее и продолжил работать над скиллами. Тепло передается по воздуху и при этом его можно почувствовать, но некоторые существа настолько чувствительны что могут его и увидеть, например змеи. Так как я не мастер йоги и свое теплоотделение контролировать пока не могу, добавляем в барьер функцию охлаждения и рассеивания тепла ибо если его просто блокировать то я через некоторое время живьем сварюсь. Добавляем слабенький барьер на основе Стихии Льда располагая его между внутренней стороной Барьера Тишины и Очищающим Облаком.Слабая Морозная Аура (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 10. Незначительно защищает от высоких температур нейтрализуя тепловые эффекты. +5% к сопротивлению огню. Вы невидимы для существ с инфракрасным зрением начальных уровней. Затрачивает дополнительно МР: 10 в минуту. Создан новый статус "Духовное Родство со Стихией Льда" Духовное Родство со Стихией Льда: 3.

Еще одна сероватая с белыми прожилками и синеватыми искорками разрядов аура окружила мое тело находясь на небольшом, сантиметров 5-10, расстоянии от меня. Так, следующее – давление. Тут тоже есть несколько решений, например, уменьшение веса путем воздействия на массу тела. М-м-м нет, как-то это слишком сложно для меня. Тут нужны крайне объемные познания в физике которых у меня нет. Идем дальше – изменить гравитационное притяжение. Опять физика. Еще идем. Последнее что я могу придумать это левитация или полет основанный на магии воздуха. Нет, магию воздуха отбрасываем так как иначе от меня будет идти явственные волны воздуха. Воздух это само движение, а движение может выдать. Следовательно самый логичный выбор – левитация. Еще одна пленка маны охватила мое тело я представил как она становится плотнее и подчиняясь моей воле плавно поднимает меня над полом. Мир разукрашенный потоками маны в магическом зрении дрогнул и я едва не потерял концентрацию – похоже сработало. Я не мог оценить высоту не открывая глаз так как в Магическом Зрении с закрытыми глазами не видно пола и стен - в них нет маны. Они просто не существуют для него.Левитация (активный/пассивный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 50. "Настоящий маг не скован земным притяжением и расстояниями!" © Креол Урский. Скорость полета зависит от потраченного количества маны и уровня навыка умноженного на интеллект. При использовании в пассивном режиме скорость падает до 2 км/ч, затрачивает 2 МР в минуту. При движении на скорости 10 км/ч затрачивает 20 МР в минуту. Затрачивает 100 МР в минуту при использовании максимально доступной скорости. Максимальная скорость 61 км/ч. Каждые дополнительные 50 ед. МР в минуту увеличивают скорость на 10 км/ч.

Хы-хы, теперь я могу летать! Осталось забабахать Бомбу Биджу и можно изображать из себя стратегический бомбардировщик невидимку! Так с давлением в вертикальном направлении разобрались, а как быть с горизонтальным? Ведь при движении расходятся волны потревоженного воздуха. Есть один способ - заставить молекулы воздуха «соскальзывать» с объекта. Достичь этого можно поставив специальный барьер. Думаю я смогу четко представить барьер с заданными свойствами. Помучиться пришлось изрядно. Особенно с калибровкой сколько же воздуха всё-таки пропускать внутрь. Так как если барьер сделать слишком сильным то он вообще не будет пропускать воздух и я задохнусь. С горем пополам я все-таки смог

настроить барьер нужным образом, но сколько я с этим намучился...Барьер Скользящего Движения (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 50 Воздух мягко обтекает вас не препятствуя движению. Скорость передвижения увеличена в два раза. Затрачивает дополнительно МР: 25 в минуту.

Так следующее – бесплотность. Тут тоже несколько способов имеются... и каждый крайне сложен для реализации. Первый это переход в эфирное состояние, то есть в форму духа или призрака. Второй это сдвиг с материального плана в подпространство. Я долго не мог представить себе состояние бесплотности. Мешал накатывающий страх что я ошибусь и останусь таким навсегда и буду бродить по окрестностям в виде бесплотного духа пока не развеюсь. Я напряженно думал как мне избежать этого и наконец вроде придумал. Я начал представлять что это не я становлюсь прозрачным, а предметы и другие объекты проходят сквозь меня. Не знаю как объяснить, но у меня появилось ощущение правильности этого пути и я начал концентрироваться на этом образе вкладывая в него ману. - Динь-дилилинь! - раздался звук системного сообщения и я торжествующе улыбнулся и открыл глаза.Активация навыка Анимешник-Продвинутый. Новый навык «Камуи» получен. Камуи (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 350 "Эй! Это МОЯ техника, Какаши!" © Хороший мальчик Тоби. Защита от физ. атак 100%. Вы не обладаете Мангеке Шаринганом поэтому Камуи не защищает от атак с использованием маны или Ки. Техники на основе чакры не доступны. Затрачивает дополнительно МР: 125 в минуту.

Я всё-таки это сделал. Да! У меня получилось стать бесплотным!... И спрашивается на кой хрен тогда я мучался с барьером рассеивающим воздух? Мда, не подумал. Ну да ладно. Так скорость передвижения увеличится. И наконец последнее – блокирование магических проявлений. А вот это самое сложное ибо можно просто поставить щит и не выпускать ману наружу, но тогда заклинания будут срабатывать внутри него - это будет очень глупая смерть. Мне же нужно чтобы заклинания выходили, но то излучение маны что отходит от них оставалось внутри. Хм. Взглянем попристальнее что же это за излучение? Ага, так это оказывается мана что постепенно тратят заклинания - её мельчайшие частицы. Думаю какие-то десятые, сотые и тысячные доли от единицы МР, скорее всего потери зависят от опытности заклинателя, уровня заклинания и количества маны вложенного в него. Единственное решение что приходит мне на ум в данном случае это нечто вроде барьера воли. Как маг наполняет резерв? Один из способов - это тот мизер что вырабатывается им самим. Второй способ это подключение к внешним источникам, которое делится в свою очередь на неосознанное и осознанное. Неосознанное это когда маг ничего не делает, но его естественные фильтры и насосы работают в спокойном режиме улавливая ближайшие частицы нейтральной маны и перерабатывая их родную ману мага. Осознанное это когда маг обращается к источникам снаружи и своей волей и желанием собирает частицы маны рассеянные вокруг. Мой способ строится на втором методе, но его главная сложность в том, что если в обычном состоянии я собираю, если говорить образно, м-м-м, пусть будет горох, то сейчас мне нужно собирать манку или вообще муку. Кроме того мне ведь его еще нужно настроить на пропускание больших объемов маны, то есть заклинаний. Если прибегнуть опять к образности то всё равно что бросить грязную картошку в воду из под крана так, что снаружи она вылетит чистой. Хм, а ведь это идея! С реальной картошкой так, конечно, не получится, однако это потому что для воды избирательность в пропускании не настроить никак, а тут вполне можно попытаться. - Дилинь. - наконец-то прозвучал звук системного сообщения повествующий об успехе так как я уже задолбался подбирать правильный вариант барьера.Туманная Поглощающая Дымка (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 10 Поглощает паразитное излучение от заклинаний и тела мага, к которому применено. Незначительно ослабляет магические заклинания. Радиус зависит от уровня навыка умноженного на интеллект. Затрачивает дополнительно МР: 10 в минуту, если паразитные излучения не могут компенсировать дополнительные траты.

Я всматривался в широкую голубоватую дымку колышущуюся на расстоянии 15 – 20 сантиметров от рассеивающего воздух барьера. Сквозь неё легко проходило заклинание Иглы совмещенное с Нитью, но главное было в том, что как только заклинание попадало в барьер вся видимая магическая аура заклинания съеживалась до контуров самой иглы, а это значило что все рассеивающиеся частицы маны поглощалось барьером! Однако были и минусы. Если ставить этот барьер близко к другим то они начинали конфликтовать. Поэтому пришлось его ставить в некотором отдалении от остальных. Тут я вспомнил об еще одном имеющемся барьере, а именно заклинании Купол. После нескольких экспериментов я выяснил что он также конфликтует с этим барьером, но не мешает остальным, поэтому я назначил ему место перед рассеивающим в 10 сантиметрах от него, Купол способен пропускать воздух так что конфликтов с другими барьерами или аурами не возникло. Я выстроил созданные навыки и барьеры пытаясь гармонично сочетать их. Сначала использовал Камуи, затем слабую версию Левитации на 10 км/ч и немного приподнялся над полом, затем Слабую Морозную Ауру и Очищающее Облако, а над головой повесил Воздушную Сферу связав её с Облаком, следом создал Односторонний Барьер Тишины связав его со Сферой, далее установил Барьер Скользящего Движения, Невидимость и последней Туманную Поглощающую Дымку. Я охватил взглядом эту крайне необычно выглядящую конструкцию магическим зрением и постарался закрепить в сознании как одно заклинание. -Динь-дилилинь. – послышался звук системного сообщения.Супер Стелс (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 500 Ваши враги даже не поймут что их убило. При активации барьера шанс что вас не увидят 100%. При активации барьера шанс что вас не учуют 50% При активации барьера шанс что вас не услышат 50% При активации барьера шанс что вас не обнаружат существа обладающие инфракрасным зрением 50% Встроенным заклинанием Воздушная Сфера можно атаковать врагов. Защита от физ. атак 100%. При активации барьера вы сливаетесь с магическим фоном.(Есть возможность настройки). Скорость передвижения при активации увеличена в 2 раза. Входящие магические атаки ослаблены на 0.1%. Исходящие магические атаки ослаблены на 0.1%. Затрачивает дополнительно МР: 250 в минуту. За продолжительные тренировки направленные на развитие интеллекта: Интеллект +5. За продолжительные размышления в правильном ключе: Мудрость +2. За умелое использование удачно сложившихся обстоятельств: Удача +1.

- Юху-у-у-у!!! Получилось! Да-да-да!!! – радостно заорал я прочитав описание вдруг в голове резко и сильно стрельнуло болью. – Ой… да уж мозги я напряг изрядно. – поморщился я от внезапно нахлынувшей усталости и головной боли. Поюзав настройки я узнал что могу выборочно включать и отключать барьеры и ауры в составе скилла. Используя Дымку я настроил её так чтобы для стороннего взгляда уровень МР внутри моего тела не превышал 100 единиц и установил его вплотную к телу. При активации полного стелса он займет положенное ему место в очереди. - Хе-хе, неплохо. О и глаза приняли свой прежний цвет. – обратил я внимание на свое отражение в мониторе компьютера. – Гы! ЙА ТЕМНЫЙ ВЛАСТЕЛИН!!! Народы Средиземья падут пред моей мощью!!! Гра-ха-ха-ха! Ой… - злодейский смех детским голосом получился каким-то писклявым. Око насмешливо взблеснуло. В отражение оно выглядело словно демонический третий глаз, но смотрелось круто. Я еще немного полюбовался и отключил заклинание. Итак, теперь для всех вокруг я практически не отличаюсь от обычного человека. Если отец - маг, то он может заинтересоваться столь резким усилением сына, а так есть шанс что он не обратит внимания. - Затраты немаленькие у стелса, впрочем как и плюсы. – задумчиво произнес я еще раз внимательно прочитав характеристики скилла и вдруг широко с подвыванием зевнул. Хорошим детям уже давно пора спать, а так как я считал себя хорошим то я быстренько разделся и с наслаждением нырнул под одеяло, удовольствие от осознания сколь плодотворным был день подействовало лучше любого снотворного, так что через пять минут я сладко дрых.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/15146/298969