

## Глава 22. Начало пути боевых искусств.

Прошло уже 2 недели с момента наступления апокалипсиса. Город был отбит от мертвецов и теперь началось налаживание производств, как промышленных, так и сельскохозяйственных. За прошедшие дни не было, каких-либо происшествий. Все было спокойно, даже слишком спокойно для нашего времени. Я как минимум предсказывал, что какой-нибудь чиновник захочет взять себе в руки власть, но этого не было. Кажется, их что-то удерживало от своего появления.

За последние дни я смог во многом развиться, но дальше призыва слизня не заходил так, как боялся, что маны не хватит для создания какого-нибудь другого монстра. Ведь только на один призыв слизня потребовалось практически половина от всей маны.

Конечно, я попытался призвать монстра при помощи второго камня используя первый, как катализатор, и у меня это получилось, но только было у этого способа, как плюсы, так и минусы. Из плюсов не надо тратится на поддержание призыва, а так же контролировался и развивался прозывающимся. Из минусов же является одноразовое использование и при повторном призыве приходилось начинать с начала. Так же из-за мгновенного использования маны в большом объёме, камень разрушается на осколки. Камень не разрушался, если из него выходило маны не превышающей 10% от его объёма. Если маны было использовано за раз больше 10% то прочность падала, что приходило к деградации камня. Из него постоянно уходила мана до тех пор, пока полностью не опустеет без возможности восстановиться.

Данил же хоть и становиться с каждым днём сильнее, но также все более прожорливым. Поначалу он мучился от боли в мышцах, но через несколько дней привык к этому. Сейчас же хоть он ещё и не дотягивает до такого же уровня, что и у меня, но он явно сильнее обычных людей в два раза.

Хоть он становиться сильнее, но боевого опыта у него нет и в критический момент он может умереть. Так, что сегодняшний день я уделил ему время на боевой опыт.

— Так, Данил, давай заканчивай с гантелями и пойдём проведем маленький спарринг. Ты только мышцы развиваешь, а боевого опыта нет. Так, что давай сейчас отдохнешь и мы это исправим. — За все время тренировок у него начали вырисовываться контуры мышц на теле, но из-за своих габаритов это было плохо видно.

— Ну, что посмотрим, как ты себя в бою поведешь. — Сказал я начиная спарринг, который я сразу же остановил. — Так стоп. Для начала ты выучишь хотя бы основные стойки в борьбе. — После этого я показал ему пару лёгких стоек по защите и нападению.

Стойки были просты на вид только, но на самом деле были трудны в деле так, как встав в одну из стоек ты не сможешь либо нормально защитить себя, либо атаковать противника. Если её мастерски освоить можно было без проблем переходить в другой режим или же нормально защититься.

Да, каждая стойка имеет защиту, но у каждой из них есть свои дыры. Стойки же, что я изучал и обучал Данила, были созданы мной, во время создания игры. Это был уникальный стиль, но система никак на это не отреагировала. За то теперь можно будет её полностью доработать и улучшить более качественно. Хоть я не понимал в чем изъян стойки, но в бою смогу это увидеть и доработать её.

Через несколько часов практики стоек и ударов наш спарринг наконец начался. Для начала решил не атаковать первым и проверить его на силу самому, а не системой.

Он начал с прямого удара в грудь. Этот удар, хоть и бы виден мне полностью, но несли в себе не малую силу. Легко заблокировав удар и взяв его под свой контроль, схватив за руку, я смог нанести прямой удар в грудь, спокойно без каких-либо затруднений. Из-за удара в грудь его дыхание сбилось.

— Для начала не плохо, но можно лучше. Предупреждаю, не смотри только прямо. Продолжим. — Решил я ему помочь подсказав со следующим ударом и продлив время перед вторым столкновением.

Во второй раз уже атаковал я. Чтобы не давать ему слабины я специально провёл прямой удар в голову. Он же попытавшись заблокировать прямой, получил в челюсть хуком. Во время удара изменить его удар было легко, повернув всего лишь немного локоть. Так же можно было и обратно от хука до прямого удара.

Из-за того, что на нас были боксёрские перчатки сила удара от них ослабла, но и такой силы хватило, чтобы даже такой противник, как Данил, смог улететь. Если бы не перчатки то он бы давно умер от такого удара. На мне даже были утяжелители по килограмму на руку для того, чтобы уменьшить скорость, но я как понял это слабо помогало.

Когда он отошёл от удара мы продолжили спарринг. Ближе к вечеру, он всё-таки освоил стиль нападения и защиты с их чередованием. В тот момент, когда мы закончили, передо мной вышло оповещение системы о создании нового навыка.

[Вы создали свой стиль боя. Пожалуйста, назовите его.]

[\_\_\_\_\_]

Впервые за все время система позволяет назвать навык самому. Название же, я не стал менять. Этот стиль называется Рёнен-ай.

[Вы подтверждаете названия навыка [Стиль Рёнен-ай]?]

[Да/Нет]

[Стиль Рёнен-ай]

[Внеуровневый. Пассивный. Стиль позволяющий более эффективно атаковать или же защищаться. Увеличивает все физические характеристики на 10%. Внимание! Так как вы создатель этого стиля вы полностью им владеете, а так же можете дополнять техниками, что позволяет улучшать стиль боя.]

[Защитная стойка]

[Внеуровневый. Активный. Защитная стойка стиля Рёнен-ай увеличивает живучесть и прочность тела на 20%.]

[Атакующая стойка]

[Внеуровневый. Активный. Атакующая стойка стиля Рёнен-ай увеличивает силу и ловкость на 20%.]

От этого сообщения у меня появился нервный тик. Так, как сам стиль был слаб. Даже рукопашный бой был лучше, чем это. Каждый начинал с низов, а это мой путь боевых искусств

с самых низов. Мне вот только интересно, почему система только сейчас среагировала на это, а не вовремя самого создания стиля? Похоже, что для этого надо было выполнить определённые условия. После обдумывания я решил продолжить развивать навык. Как говорится в навыке развитие его не так, как у остальных навыков. Он развивается только под средством создания новых приёмов.

По медитируя, начал думать над созданием приёмов так, чтобы подходил к стойкам и увеличивал их эффективность. Ближе к 4 часам ночи я всё-таки смог создать один приём, но он подходил только атакующей стойке. Его название было Блуждающий кулак. Приём был создан по идее лёгким для понятия, но он основывался на скорости, а не на силе. При использовании этого приёма кулак во время удара мог менять направление и места удара, чтобы противник не смог заблокировать его.

[Блуждающий кулак 5 ур.]

[Уровневый. Активный. Техника созданная на основе атакующей стойки стиля Рёнен-ай. Во время удара позволяет управлять направлением кулака. Увеличивает скорость удара на 50%. За каст 10 выносливости. Внимание! Техника может применяться только из атакующей стойки стиля Рёнен-ай. Используя технику в других стилях или стойках не имеющих связь с Рёнен-ай, увеличивает возможность получения травм на 0.1%.]

При оповещении системой о создании техники, я дал её название и при прочтении его свойств, у меня появился нервный тик. Я, как полагал, создал какой-нибудь легко понимаемый приём, но по идее выдал технику только основанной на стиле Рёнен-ай, а если его использовать в других стилях появиться шанс получения травм. Успокоившись, я начал тренировать эту технику и ближе к утру уже мог дважды менять направление кулака, но с этим ещё были проблемы в скорости.

К этому времени пришёл Данил и увидев, какую технику тренирую, за сверкал своими глазами, прося обучить его ему. Объяснив, как действует техника и показав её действия, как в замедление, так и в обычном темпе. Тренируя её несколько часов, он так и не смог освоить её, из-за чего он поник. Объяснив, что ему для этого не хватает скорости, он обдумал это и кажется со временем начал понимать на чем основана эта техника и больше не продолжал её тренировки. В этот же момент был ещё один сигнал от системы.

[Имея глубокое понимание о созданном вами навыке можно узнать её требования.]

Теперь можно было видеть требование созданных мною техник, но была одна проблема. Для этого нужно было иметь углубленное понимание о самом приёме. Благодаря этому, я узнал требования Блуждающего кулака. Для его использования требовалось 20 очков ловкости и 15 очков силы. Эти требования для меня были нормальными, но использовать их Данил не мог так, как он не был быстрым.

После этого, я начал думать над созданием уже силового удара, что именно основывался на силе, а не на скорости. Вот только я не мог понять, как это сделать. Я обдумывал, каждую деталь, каждое движение мышц для усиления удара. Все эти расчёты просто сводили меня с ума. Ближе к ночи, мне всё-таки пришла в голову мысль о силовой технике. Встав в атакующую стойку перед грушей, я приступил сначала к медленному воспроизведению техники. Когда же эта техника была освоена, я использовал её на груше в полную силу.

От удара груша была разорвана, а все её внутренности вывалились на пол. В момент же удара по всей комнате был слышен треск костей. Этот треск не означал о ломании костей, это

означало о использование техники. Из-за техники в суставах происходил звук напоминающий треск костей, но это никак не влияло на тело.

[Кулак разрушения 1 ур.(60%)]

[Уровневый. Активный. Техника созданная на основе атакующей стойки стиля Ринен-ай. Во время удара раздаётся звук треска костей, из-за одновременного использования всех мышц тела. Увеличивает силу удара на 100%. За каст 20 выносливости. Требование 30 силы, 20 ловкости. Внимание! Техника может применяться только из атакующей стойки стиля Рёнен-ай. Используя технику в других стилях или стойках не имеющих связь с Рёнен-ай, увеличивает возможность получение травм на 0.1%.]

От требований этой техники у меня ещё раз появился тик. Моя сила ещё не достигла 30 очков, но я смог её применить. Также процент у уровня — это наверное максимальная мощь использования техники, не подходящей требованием. То есть используя её, я смогу усилить свой удар не на 100%, а на 60%.

<http://tl.rulate.ru/book/15452/322999>