

Так, спокойно Файрон, спокойно... СТОП! Как я себя назвал? Файрон? Стоило сосредоточиться на своем имени пару секунд, как система мне пояснила, что в мое сознание его буквально вписали, чтобы глупый игрок по ошибке не ляпнул лишнего, или назвался именем из прошлой жизни. Ладно, пусть будет так - это имя мне даже чем-то понравилось, посмотрим пожалуй на баффы.

Магическая Мощь.

Все магические характеристики +50%

Скорость восстановления Маны + 25%

Усваиваемость знаний +50%

Скорость развития магических параметров +25%

ТМ. Без комментариев. За все надо платить, и видя такой профит я боюсь смотреть на список дебаффов.

Физическая немощь

Все физические характеристики -50%

Скорость восстановления жизни -90%

Скорость восстановления выносливости -65%

Скорость развития физических параметров -75%

Ну, смотря на список улучшений, мне остается только порадоваться, что я не остался с полностью заблокированной физической прокачкой, так как результат от тренировок все же будет, пусть и замедленный раз в десять - не стоит забывать об уменьшенной регенерации стамины и хит поинтов.

Наконец понимаю, что положение-то мое довольно щекотливое - лежу в подворотне, в грязной луже, а если закинуло меня в цивилизованный мир, то это будет выглядеть весьма подозрительно.

Поднявшись и осмотрев свою одежду, обнаруживаю, что она не только невероятно чиста, но еще выглядит достаточно стильно: черные спортивные штаны от какой-то местной фирмы, кроссовки, идеально подобранные под цвет штанам, но сияющие белоснежными шнурками, темно-серая майка, на которую была накинута легкая кофта. Короче говоря, обычная спортивная одежда, в которой можно пробежаться по городу, а также не привлекать к себе особого внимания, что для меня особенно актуально.

Выйдя на божий свет, автоматически прищуриваю глаза от этого самого явления, и подождав секунд десять с некой опаской открываю их. Ляпота!

Будь я в России, неизменные бабуськи проворчали бы фразу типа "Очередной наркоман объявился, развелось столько, что спасу на вас нет, тьфу".

Тут же до тебя практически никому не было дела, люди проходили мимо, и можно было спокойно насладиться свободой.

Внимание, в модуль “Карта” было загружено обновление с пометкой “Рекомендовано к ознакомлению”

Угу, значит, рекомендовано. А кем? Система молчит, мои сознания и мозг тоже молчат, а значит пока забудем на это дело гвоздь и будем смотреть, какое у нас целеуказание... Твою мать! Всего одна пометка, но какая.

Дырявый котел.

Функции: вход на Косую Аллею.

Расстояние: ~4км (1 час 23 минуты ходьбы)

Желаете проложить маршрут?

Я попал в долбанного Гарри Поттера! В ненавистного мне, из-за просто огромного количества зашварных фанфиков про Мальчика-Который-Не-Сдох, и преимущество здесь лишь одно: у меня оригинальное тело!

Фух, ладно, нужно успокоиться. Ничего плохого не случилось, ведь с огромнейшей вероятностью рано или поздно мне удастся свалить в другой мир, а для этого нужно хорошенько изучить магию Поттерианы. Да уж, придется постараться.

Спустя полтора часа

Дойдя до маркера, я уставился на вывеску этого бара и уже захотел войти туда, но осознал одну крайне неприятную деталь: у меня совершенно отсутствуют любые денежные средства, а без них мне там делать нечего.

Итак, что делают все попаданцы, когда им нужны деньги? Правильно, ищут возможность войти в Пространственный Барьер.

Пространственный Барьер (1 уровень)

Доступные типы барьера:

Тренировочный

Боевой

Тренировочный Барьер:

Течение времени: 1 к 2

Усиление тренировок: x3

Боевой Барьер

Ранги:

Обычный

Нечастый

Редкий

Уникальный

Эпохальный

Эпический

Легендарный

Мировой

Как оказалось, ранг измерялся местом, в котором активировалось заклинание. Здесь, около дырявого котла, места где находится портал в мир волшебников, поэтому отхожу от него и использую Боевой Барьер

Вами открыты характеристики ББ Обычного ранга

Слоты призыва: 0. Призыв юнита стоит $100 \cdot \text{Ранг_Юнита}$

Ваши юниты:

1 Дроу-ассасин.

Блин, хоть на вызов юнита маны и хватит, но вот потом ее не остается вообще. Правда, никаких заклинаний у меня пока нет, вот только шанс на его выпадение никто не отменял, поэтому пока-что забегу в тренировочный барьер...

... И выползу оттуда с огромнейшими голодом и жаждой. На дрожащих конечностях почти в буквальном смысле в ближайший магазин и убираю в инвентарь несколько бутылок с водой и коробку печенья. На выходе охранник, просивший вывернуть карманы, убедился, что в них ничего нет, решил отпустить меня. Как же он ошибался!

Уже через пять минут я в ближайшем переулке с жадностью уплетал шоколадные печеньки, запивая их сладкой газировкой. Утолив свой голод, обвожу взглядом округу и с удивлением отмечаю, что уже достаточно темно, а поэтому было бы хорошо найти себе ночлежку хотя бы на одну ночь.

Хотя в принципе, можно переночевать в тренировочном барьере - ограничений на время там нет, да и благодаря временному разгону можно будет успеть на Косую Аллею для приобретения учебников, палочки и прочих магических причиндалов.

Спустя примерно девять часов личного времени гг

Утро красит нежным светом... Блин, сейчас же два часа ночи, какое, мать его, утро! И так, по мане у меня все плохо - все те же сто единиц, так как тренировки не принесли вообще никакого результата, а затягивать с посещением барьера дольше необходимого я не хочу - идея тырить с помощью Системы мне очень не нравится.

Активация ББ

Перед моими глазами открылась карта боя прямым из пятых героев, вот только клеток на ней было в несколько раз больше. Выбрав в меню Дроу-Ассасина наталкиваюсь на ошибку, и хмыкнув, размещаю себя на одну клетку сзади, уже после этого размещаю воина. Ну, понеслась!

Оказываюсь буквально на мгновение дезориентирован, после чего меня сильно бьет о землю, а Система раскрывает информацию о противнике в лице трех крестьян и одного ополченца.

Перед собой вижу пока единственного юнита: завернутая в серый плащ явно женская фигура, которая держит в левой руке арбалет средних размеров, а на бедре закреплен зазубренный кинжал, который в дополнение изгибается на манер фламберга.

Обернувшись и посмотрев на меня своими красными глазами, дроу кивнула и с едва слышимым пренебрежением в голосе, произнесла:

- Чем я могу помочь тебе?

Внимание, отношение к Вам данного юнита равно -40. Данный юнит атакует Вас после снятия защиты новичка (14 лет) Постарайтесь увеличить с ним репутацию.

Получено новое задание: встречаются по одежке...

Отношение только что нанятых юнитов типа Ассасин будет равно отношениям с Вашим первым юнитом на момент получения Вами четырнадцати лет (но не более 40)

Твою мать! И вот от этой особы, которая не питает ко мне любви от слова совсем, сейчас зависит моя жизнь? Ну просто замечательно. Хотя, пока действует эта защита мне бояться нечего, но вот потом... Ладно, постараюсь первое время хотя бы не производить плохого впечатления.

- Через полторы минуты с той стороны появится один ополченец и трое крестьян. Не могла бы ты их убить? - произнося последнее слово, старательно гашу дрожь в голосе, но видимо она что-то чувствует.

- Мужчины... - тянет она, и я получаю минус одну единицу отношений. Вот же черт! - Хорошо, я справлюсь с ними, но что ты можешь дать мне взамен? - говорит она и облизывает свои губы.

Блин, если я предложу ей взять лут, который выпадет с них, то минуса в репе точно не избежать, ведь она может получить его просто грохнув их. Значит, придется предложить ей нечто более весомое.

- Лут со всех убитых тобой противников, а также деньги, полученные за выход на поле боя, - теперь остается только скрестить пальцы и надеяться, что все прокатит.

- Хороший мальчик, - она эротично изогнулась и задала вопрос - Так откуда, говоришь, пойдут люди? - молча указываю ей направление и она начинает готовиться к бою: проверяет болты и приготавливает сам арбалет к скорой битве.

Вдруг из-за края леса вышли противники, которые, заметив нас, банально пошли вперед. Единственный, кто соблюдал хотя-бы подобие дисциплины, был ополченец, который постоянно кричал остальным, чтобы они не расходились в разные стороны.

Когда расстояние между нами стало равно восьмидесяти метрам, я смог увидеть, как мастерски могут стрелять ассасины - уже через двадцать метров один крестьянин лежал с пробитыми ногами, а второй прихрамывал на правую.

Отвлечшись на темную эльфийку, которая перезаряжала арбалет, не сразу увидел системное сообщение, появившееся внезапно.

К врагу приближаются подкрепления! Со спины к Вам выйдет отряд состоящий из двух ополченцев!

Вопрос, что делать, не стоял - я рванул в лес, попутно залезая во вкладку "Базовое управление Магией", где обнаружил такие заклинания как:

Базовый удар Стихией. Наносит цели урон, равный [Мана/5] выбранной стихией. Цель должна находиться на расстоянии не дальше чем [Мана].

Телепорт ученика. Переносит заклинателя на расстояние равное [Мана*5]. Место должно находиться в зоне прямой видимости, на месте должен стоять маячок.

Базовые манипуляции со временем. Замедляет/ускоряет время для заклинателя, в [1.0 x, где x это мана] раз. Эффект длится [Мана/10].

Базовое восстановление...

И еще пять позиций. На данный момент меня интересует лишь первая и немного вторая.

Значит так, когда два ополченца выйдут на дистанцию в двадцать-двадцать пять метров, то я использую удар Стихией Воздуха, который должен их хотя бы опрокинуть, а то и вообще убить одного из них.

Итак, вот они выходят из леса... В это время дроу махается на короткой дистанции с одним ополченцем и крестьянином, причем инициатива явно на ее стороне. Что же, пора и мне вступить в игру.

К моему удивлению, когда я пошел по направлению к людям, от них в моем направлении раздалась членораздельная речь.

- Эй, малец, отошел бы ты, это. Сейчас эту темную тварь прикончим и все хорошо будет, да, - не обращая на слова ополченца совершенно никакого внимания, останавливаюсь на расстоянии двадцати метров и прокастовываю удар и офигеваю от полученного эффекта.

У обоих крестьян хит-бар упал больше, чем на половину, да и к тому же при падении один из

них повредил себе ногу и теперь, скорее всего, даже не сможет встать. Сажусь на землю и смотрю, как первый встает и начинает медленно идти ко мне, но не доходит - я наношу второй удар, и при падении на землю он лишается еще одного очка жизни. Минус один.

Подхожу к нему и прикладываю руку к его телу. Из лута - двадцать монет и меч из дрянного железа. Поднимаю его и направляюсь к лежащему больному. Коротких взмах стали и я вижу сообщение о победе.

Вы победили в честном бою!

Награда: сорок монет, два меча из дрянного железа (5 монет/штука)

Не думаю, выбираю опцию с деньгами и смотрю на счет в пятьдесят золотых. Ну, если их курс галлеонами один к одному, то мне очень крупно повезло.

Обернувшись, вижу, что дроу уже нет. Ну да, бой закончен, зачем ей здесь еще оставаться. Активирую выход из ББ и оказываюсь в том месте откуда и ушел.

Бросив взгляд на системные часы, вижу цифру в девять часов утра. Ну, дырявый котел скорее всего уже открыт, поэтому сейчас нужно будет заглянуть на Косую Аллею, а потом уже и решать, что делать дальше.

<http://tl.rulate.ru/book/23511/848273>