

-Ты понимаешь, что делаешь?

В последний раз я слышал, голос Древней. Лысая женщина была страшной, но у нее, по крайней мере, был более мягкий голос. Но тот, что говорил за моей спиной, похоже, имел в виду дело, и у меня было довольно плохое предчувствие.

[Посредством определенного действия был создан навык, чувство опасности.]

[Чувство опасности (Пассивное) Ур. 1/50: естественный инстинкт выживания, который позволяет пользователю чувствовать, когда что-то плохое может произойти. Чем выше уровень навыка, тем раньше пользователь может почувствовать опасность.]

Да, у меня было особенно плохое предчувствие по этому поводу.

Я даже не обернулся посмотреть, кто или что там было. Я открыл портал, который вывел меня на вершину какого-то здания.

[Чувство опасности возросло, до Ур. 2]

К сожалению, мне казалось, что я не в безопасности. Мои навыки кричали мне, что я все еще в опасности.

- Когда я охочусь, от меня не ускользает ни одна добыча.

Страшный чувак последовал за мной, через портал и все еще позади меня, но так как мой навык предупредил меня об опасности, я уже использовал свою магию.

Я создал стену позади себя и заставил ее оттолкнуть страшного чувака, одновременно используя «Создание ВП». Я все еще не знал, могут ли близкие мне люди перенестись вместе со мной в зеркальное измерение, поэтому я хотел быть в безопасности.

Даже не проверив, был ли там страшный чувак, я создал еще один портал, который привел меня на другую сторону Нью-Йорка, прежде чем я сделал еще один там, ведущий меня к моему дому.

Не было никакого страшного чувака, преследующего меня, и я был в безопасности.

Ладно, на мой взгляд, это было слишком близко. Я должен быть более осторожным, если когда-нибудь снова сделаю что-то подобное, но я действительно кое-чему научился.

Во-первых, магия-это ОР. Мол, серьезно, порталы тупо мощные. Я сорвал битву и вызвал хаос всего несколькими своевременно размещенными порталами.

Ах, мне было немного грустно, что я пропустил, поцеловал ли Бобби Скотта или нет? Я дал ему прекрасную возможность, но страшный чувак должен был появиться в этот момент.

Во-вторых, мне нужно лучше узнать свое окружение. Это был уже второй раз, когда кто-то подкрадывался ко мне. Я действительно почувствовал опасность, но не думаю, что этого достаточно.

Если бы была миникарта, все было бы намного проще. Я должен попытаться создать навык или спросить Древней, есть ли особая магия, которая могла бы мне помочь?

Получение навыка скрытности, также поможет убедиться, что я не буду застигнут врасплох.

В-третьих, мне нужно поднять свои физические показатели. Однако, я не хочу использовать свои «Очки характеристик». Я должен тратить больше времени на работу над ними, но я также должен тратить время на повышение своих магических навыков.

Фу, как это неприятно. Мне не хватает времени. Зелья выносливости и энергетические напитки помогут в этом, но я не могу продолжать пить их бесконечно. Я должен найти другой способ получить больше времени.

В-четвертых, мне нужно получить свое «Мастерство». Я не пользовался этим навыком с тех пор, как получил его, и я ничего не сделал для себя. Сделать маску, которая скроет мою личность, и все это будет полезно, если я снова стану слишком любопытным.

В-пятых, мне нужно поднять свой уровень еще выше. Даже если я не использую очки характеристик сразу, я все равно получаю 50 НР и МР за каждые 5 уровней.

Опять же, для всего этого мне нужно время. Для этого должен быть какой-то волшебный способ. Мне придется спросить у Древней, когда я вернусь в Кама-Тадж.

Поскольку я все еще не чувствовал усталости, я ушел и начал измельчать Легион зомби, строя планы на ближайшее будущее.

Ороро спустилась рядом с Логаном, которого столкнули со здания.

- Что случилось?

Мужчина с волосами, похожими на птичий дом, издал звериный рык, вставая.

- Я нашел того, кто вмешался.

Просто ответил Логан и огляделся.

-Ты не из тех, кто легко позволяет другим ускользать от тебя.

Сказала Ороро, побуждая его объясниться.

- Я не дал ему сбежать.

Прорычал Логан. Он должен был быть хищником, но его жертва убежала. Он не был счастлив.

- Он был телепортатором, который перемещался через порталы, и у него был сообщник, кто-то, кто может создавать энергетические конструкции. Я последовал за ним через портал, затем передо мной возникла стена энергии и оттолкнула меня. Оглянитесь вокруг, его сообщник все еще может быть здесь.

Ороро кивнула и поднялась в воздух, чтобы проверить, нет ли поблизости кого-нибудь.

В другом здании стояли две женщины, одна с синей кожей и рыжими волосами, другая с серебряными волосами и старческим лицом.

- Ирен? Мистика посмотрела на своего партнера.

- Я не знаю. Этого не должно было случиться. Я видела две разные возможности для

сегодняшнего исхода, но это была не одна из них.

Сказала Ирен, зная, о чем спрашивает Мистик.

- Я... не предвидел этого. Кто бы это ни был, это был кто-то, кто может спрятаться от моих сил.

- Вы думаете, это был Эссекс?

Спросила мистика.

- Нет, я все еще мельком вижу результаты, когда замешан Эссекс. Это был кто-то другой, кто-то, кого я не вижу.

- Черт возьми, Эссекс и так уже заноза в заднице, теперь в игре появился еще один игрок. Это все еще может быть кто-то на его стороне.

Сказала Мистика.

- Может быть, но я в это не верю. Эссекс жесток, как и те, кто работает на него. Если бы это был его сообщник, большинство детей погибли бы. Этот просто вызвало бы хаос.

Я подобрал добычу с поверженного зомби Легиона. 500\$ плюс зелье выносливости и здоровья. Не самое лучшее, но и не самое худшее. Два уровня, которые я получил, стоили гораздо больше, так как у меня было почти 50 бесплатных очков характеристики.

Я не был уверен, где я собирался их распределить, но это будет либо интеллект, либо мудрость. Я хочу, чтобы обе характеристики прошли 100, прежде чем я даже начну помещать «Очки характеристик» в свои физические характеристики.

Я начал чувствовать усталость, но выпил зелье выносливости и продолжил свою работу.

Моя вращающаяся мана-пуля прошла 30, и я смог выпустить 15 пуль с каждым броском. С высокой скоростью расчета, позволяющей мне бросить его дважды в то же время, это было в общей сложности 30 пуль.

Я избавился от зомби за считанные секунды. Менее чем через десять минут появился зомби Легиона, и примерно через двадцать минут он упал.

Этого было достаточно, чтобы добраться до 24-го уровня, и у меня было 53 бесплатных очка статистики. Я решил сначала вложить их в разведку. Чем больше МР, тем больше навыков я могу использовать, и тем выше мой МР регенерации получает.

[Навык, средняя емкость маны, был создан, поскольку интеллект увеличился более чем на 101.]

[Средний запас маны (Пассивный) Ур. Макс: МР увеличивается на 15%. МР регенерация увеличивает на 15%. Навыки, основанные на мане, стоят на 15% дешевле.]

[Навык, средний контроль маны, был создан, поскольку интеллект увеличился более чем на 101.]

[Средний контроль маны (Пассивный) Ур. Макс: атаки на основе маны на 15% сильнее.]

Магические способности увеличиваются на 40% быстрее.]

Черт! Я получил два навыка для этого, и они были так хороши. Получить всю мою характеристику более 100-это просто необходимо! Я должен сделать это как можно скорее!

С навыками ММС, МА и титулом, Ученик чародея, мои магические навыки будут расти невероятно быстро. Это сэкономит мне некоторое время и позволит сосредоточиться на моих физических характеристиках в ближайшем будущем.

Мне нужно быстро набрать еще 10 уровней, чтобы моя мудрость тоже превысила 100. Я не думаю, что смогу сделать это, фармя зомби Легиона, так как он давал мне все меньше и меньше опыта. Я уже получил от него только один уровень, и я не думаю, что это продлится долго.

Я не продолжал заниматься фармам, так как теперь хотел поработать над своей физической характеристикой. Первым делом в моем списке была ловкость. Скорость, с которой двигался Пьетро, произвела на меня глубокое впечатление.

Я также хотел получить пассивный навык для этого. Неважно, сколько я бегал, я не получил навыка бега или спринта, но должно быть что-то еще. Паркур был единственным, о чем я думал.

Я создал пустое ВП, так как не хотел, чтобы кто-нибудь видел, как я смущаюсь, и бросился бежать. Я перепрыгивал через заборы, катался по земле после приземления, лазил по зданиям в течение получаса, и в конце концов был награжден за свои усилия. Я получил 3 ловкости, 1 жизненную силу и навык.

[Посредством конкретных действий был создан навык, Паркур.]

[Паркур (Пассивный) Ур. 1/100: пользователь может быстро и грациозно перемещаться в сложных условиях. Повышается гибкость пользователя. Скорость передвижения увеличивается на 2%.]

Это не было чисто навыком скорости, который я хотел, но этого было более чем достаточно, так как он также должен был сочетаться с боевыми искусствами. Хорошо, мне нужно больше таких пассивов.

Я продолжал заниматься паркуром, пытаюсь увеличить навык, одновременно используя свою магию Элдрича для создания различных конструкций. Поскольку мне не хватало времени, я должен был выполнять как можно больше многозадачных заданий.

Мне также нужно было поднять магию Элдрича, так как это будет главным навыком, который я использую против скелетов.

Во время бега, я также продолжал думать о том, что еще я мог бы сделать со своей маной. Маги в Катаре-то, что использовало энергию измерений для укрепления своих тел. Я не хотел делать то же самое, если не был уверен, что смогу защититься от этих могущественных существ, но у меня все еще была мана. Я должен был бы сделать что-то подобное.

Я заставил магию внутри меня наполнить мое тело. Я заставлял его двигаться по-разному, пытаюсь увеличить силу своего тела, пока не получил то, что хотел.

[Усиление маны (Активное) Ур. 1/100: наполните свое тело маной, чтобы увеличить его

физические свойства. Сила, жизненная сила и ловкость увеличиваются на 3%. Стоимость 150МП в минуту.]

Да! Это только увеличило мою текущую статистику на 3%, но это все еще был только уровень 1. На 100, он увеличивает их в 4 раза!

Стоимость 150МП была высока, но мой текущий МР регенераций был более 174 в минуту. Я могу сохранить этот навык в любое время, а также получить немного маны обратно. Повышение уровня должно быть легким из-за двух навыков и титула.

Я активировал навык, продолжал заниматься паркурром и одновременно использовал свою магию Элдрича. Всякий раз, когда я опускался, я садился для быстрого сеанса медитации, прежде чем продолжить.

Бляха! Я думаю, что я на пути к тому, чтобы стать серьезным ОР, и я все еще только 24-го уровня.

Я поднял еще один уровень паркура, прежде чем вернуться домой. Крафт был ценным навыком, который мне нужно было развить. Кроме того, мне нужна была маска получше.

Может быть, я даже смогу сделать себе костюм, но он определенно не будет сделан из спандекса! Я отказываюсь носить это.

Мне нужны лучшие материалы, и единственное место, где я мог бы их достать - это мои подземелья. Еще одна вещь в моем списке, но чтобы сделать более высокие подземелья, мне также нужно стать сильнее.

Ах, мне нужно сделать так много вещей, но у меня так мало времени. Почему разум и тело геймера не заставили меня не спать?

Подождите... могу ли я на самом деле сделать навык и для этого? Как антидепрессант или что-то еще, что напоминает мне, а также нужен навык исцеления. Я не был уверен, как это сделать. Надеюсь, в Катате-что, будет книга об этом.

К тому времени, когда я уже не мог держать глаза открытыми, у меня появилось много навыков, и я был доволен своими достижениями.

[Имя: Уильям Уильямсон

Мутантная Сила: Геймер

Уровень: 24 Следующий Уровень: 7%

Название: Ученик Чародея]

[НР.: 476

МР: 2,166]

[Сила: 20 + 8

Живучесть: 22 + 8,8

Ловкость: 25 + 10

Интеллект: 101 + 48.48

Мудрость: 51 + 24.48

Удача: 11]

[Очки характеристик: 3

Наличные: \$2519.70]

[Навыки: Ложь (Пассивный) УР. 14/50

Наблюдение (Активный) УР. 5/10

Физическая выносливость (Пассивная) Ур. 20/100

Боевые искусства (Пассивный) Ур. 20/100

Приготовление пищи (Пассивный) Ур. 11/100

Медитация (Пассивная / Активная) Ур. 24/100

Создание ВП(активный) УР. 10/100

Закрытие ВП (активный) УР. 10/100

Энергетический взрыв (Активный) Макс.

Крафт (Активный) Ур. 3/100

Элдрич магии (Активный) УР. 35/100

Создание портала (Активный) УР. 5/10

Лингвистика (Пассивный) УР. 4/10

Сродство маны (Пассивное)

Вращающаяся мана-муля (Активная) Ур. 33/100

Владения оружием (Пассивный) УР. 3/100

Высокоскоростной расчет (Пассивный)

Чувство опасности (Пассивное) Ур. 2/50

Средняя емкость маны (Пассивная)

Средний контроль маны (Пассивный)

Паркур (Пассивный) УР. 5/100

Усиление маны (Активное) Ур. 10/100

Тело геймера (Пассивное)

Разум геймера (Пассивный)]

<http://tl.rulate.ru/book/44539/1053077>