Всего через две недели после моего первого урока с мастером я научился направлять свои взрывы.

Большую часть дней я потратил на практику; поскольку я тратил небольшое количество ци благодаря своим привилегиям и мог легко восстанавливать огромное количество ци, то изучать все, что связано с ци, стало намного проще. Две недели упорных занятий со каждую ночь привели к хорошим результатам, как и ожидалось.

Мастер был в ярости, так как он все еще не мог изогнуть пламя без движения головой, как я, но я видел, что глубоко внутри он все равно был доволен.

Но он не мог быть более доволен, чем я.

Почему?

ВОТ, БЛЯТЬ, ПОЧЕМУ!

Имя: Куньо

Звание: Нация Огня, Дворянин среднего класса, Второе Пришествие Бога Воспламенения

Класс: Покоритель огня

Ранг: А

HP: 100%

MP: 9100

Сила: В-

Ловкость: В-

Выносливость: А-

Интеллект: А

Мудрость: А

Титул: Аристократ среднего класса Нации Огня

Аристократ среднего класса Нации Огня: +40% страха и уважения со стороны простолюдинов Нации Огня. +%10 страха и уважения со стороны дворян низшего класса Нации Огня.

Второе пришествие Бога Огня: +300% уважения от людей, которые практиковали искусство огня, или жителей деревни огня. +300% Скорость изучения любых способов воспламенения, + 100% Эффективность искусства воспламенения.

--

Класс: Маг Огня, уровень Мастер (Новичок-Адепт-Эксперт-Мастер-Наивысший)

Ман Огня, уровень Мастер: +100% Эффективность Магии Огня (меньше затрат, больше огневой мощи и стиля), +200% Скорость обучения Техникам Магии Огня

--

Навыки: Разум Геймера, Тело Геймера, Опыт в драках, Магия огня (Нажмите, чтобы увидеть связанные с ней техники), Начинающий Пользователь холодного оружия, Начинающий Пользователь лука, Скрытность начального уровня,

Разум геймера: Вы способны мыслить спокойно и рационально в моменты, которые заставили бы обычного человека запаниковать. Не уничтожает эмоции, но дает вам возможность приглушать их по желанию.

Тело геймера: Ваше тело - это тело игрового персонажа. Действие побочных эффектов (таких как яд, нерфы, баффы...) изменилось. Сон в месте, которое вы считаете своим домом, исцеляет вас на 100%, восполняет вашу ману и избавляет от любых дебаффов. Сон в месте, которое вы считаете кроватью, исцеляет вас на 75%, заполняет 75 % вашей маны и избавляет от слабых дебаффов. Сон в непривычном (холод, камень, джунгли...) месте исцеляет вас на 25 % и восполняет 25 % вашей маны.

Опыт в драках: +60 к эффективности рукопашных боев без оружия. +60% к скорости изучения приемов драки.

Начинающий пользователь холодного оружия: +10% эффективности при использовании холодного оружия. +10% к скорости изучения приемов холодного оружия

Начинающий пользователь лука: +10% эффективности при использовании луков. +10% к скорости изучения техники стрельбы из лука

Скрытность начального уровня: прятаться легче. Вы проявляете творческий подход, когда дело доходит до маскировки, и вместе с тем вам легче обнаружить прячущихся людей.

Магия огня: Ваша врожденная способность к магии Огня. Этот навык включает в себя все ваши техники покорения огня.

(Синий Огонь, Изгиб Воспламенения, Огненная Ракета, Огненное Дыхание, Огненная Бомба...)

--

СИНИЙ ГРЕБАНЫЙ ОГОНЬ!

[Синий огонь: +50% мощности и +10% скорости стрельбы]

Гребаная система снова осыпает меня наградами.

Если я правильно помню, огонь Азулы, когда она была ребенком, был нормального цвета. Причина, по которой позже он стал синим, заключается в том, что она была одержимым перфекционистом и довела свои навыки до совершенства. В конце концов, единственная причина, по которой она проиграла Зуко, заключалась в ее психической нестабильности.

Ее пламя олицетворяло совершенство. После достижения уровня мастера в магии огня я получил способность использовать Синий Огонь.

[Синий огонь: ноль сажи, ноль выделения газов из побочных продуктов сгорания, ноль угарного газа... Чище и эффективнее. Идеально.]

{"Идеально сбалансированный, как и должно быть"}

-

Сначала я был сбит с толку, потому что "как может "идеальное" пламя быть слабее, чем лесной пожар, но после некоторого размышления мне стало ясно.

Синий огонь - это самое совершенное пламя, которое может создать человек. Обладая невероятной эффективностью, он является чемпионом среди смертных. Но Дикий огонь не от людей. Честно говоря, это немного безумная мысль, и у меня нет веских доказательств, но пока я могу оправдать это только так. Дикий огонь - это мифическое пламя, которого не должно существовать, и у идеального смертного пламени «синего огня» нет ни единого шанса против него.

В конце концов, пламя, которое пожирает даже сам свет? Да... Это дерьмо не из этого мира.

Чем больше я думаю об этом, тем больше вижу смысла.

В любом случае, после того, как я показал мастеру свой навык сгибания пламени, я собирался попросить его позволить мне встретиться с Мегумин, но я остановил себя, так как у меня была другая идея.

Я хотел произвести на нее впечатление. Как? Что ж...

«Итак, ты хочешь назвать свой новый стиль "Искусство Бакуго" или "Стиль Бакуго"? Что, черт возьми, такое Бакуго?»

«Это маленький древний злой шар гнева, который иногда принимает форму человека. Он особенно популярен среди дам, если у него есть с собой другие древние вещи, называемые "Тодороки", или "Киришима", или даже "Деку". Дамам это почему-то нравится».

«Хм. Нужно исследовать это», - сказал Джи. Он думал, что это дух или что-то в этом роде, но поскольку даже нормальные люди могли получить к нему доступ, он тоже мог узнать об этом.

«Эти дамы даже изобрели совершенно новое искусство дыхания. Они называют себя фуджоши и с помощью своего знаменитого метода тяжелого дыхания могут создавать довольно тревожные штуки. В основном это касается детей одного пола».

«Они создают боевые машины? Я слышал о концентрационных лагерях для промывания мозгов мальчикам, чтобы превратить их в идеальных солдат, но это что-то новенькое. Мне нужно провести расследование. Благородные леди нации огня выходят из-под контроля».

[Примечание автора: Мои знания о фуджоши в основном почерпнуты из мемов, так что я могу ошибаться в некоторых вещах. Я сомневаюсь, что все они зациклены на несовершеннолетних мальчиках, но вся эта история в твиттере и тамблере, когда они шипперили мальчиков из мга, – самое запоминающееся, что у меня на уме. Не обижайтесь, это просто шутка.]

Да, я немного разволновался, и Джи сделал несколько заметок. Будем надеяться, что если за мной придет новый реинкарнатор или трансмигратор, они не обидятся и продолжат шут... *кашель*... кхм, традицию, я имею в виду традицию.

Стиль Бакуго - это, как вы можете себе представить, способ сражения Бакуго. Мой перк дал мне возможность использовать изгиб пламени (хотя и немного более слабую его версию) через подошвы и ладони.

Несмотря на то, что я назвал стиль "Бакуго", в стиле много вдохновения от Шинры Кусакабе, ещё одного персонажа сёнэна, на этот раз главного героя.

Я использую либо взрывы, либо реактивную тягу от своих рук или ног, чтобы приблизиться к своему противнику. Когда я оказываюсь близко, я поражаю его отравленным оружием или просто использую магию огня. Мое любимое – выпускать огромный взрыв из руки, прежде чем враг даже успеет осознать, что я был рядом с ним.

Излишне говорить, что это действительно быстрый стиль боя, который я не смог бы использовать, если бы у меня не было хороших физических характеристик.

Несмотря на то, что я могу использовать только 1/10 мощности моих обычных взрывов, я все равно не могу использовать их в полную силу из соображений безопасности. Меня всегда больше интересовала магия огня, а не физическая сторона вещей, так что мое тело только выше среднего. Если я хочу использовать навыки в полной мере, мне нужно тренировать свое тело до тех пор, пока оно не сможет выдерживать взрывы с такого близкого расстояния.

Я уверен, что никто в этом мире никогда не использовал изгиб воспламенения так, как я, так что Мегумин должна быть довольна... Верно?

Да, я создал совершенно новый боевой стиль (в основном сорванный, но все же) просто для того, чтобы влезть в шкуру (мантию?) духа. Надеюсь, ей это понравится.

---

http://tl.rulate.ru/book/65786/1919949