Поздравляем, вы были выбраны для реинкарнации!

Я ошеломленно наблюдал за сообщением, которое продолжало ярко и неприятно мелькать в моем поле зрения. Меня никогда раньше не поздравляли со смертью, но я полагаю, что это была такая ситуация, которая по определению возникает только один раз в жизни. Я все еще качал головой, не веря тому, как меня убили. Вместо того, чтобы быть сбитым грузовиком, который, кажется, является стандартом в Японии, вместо этого меня сбило одно из знаменитых южноафриканских такси в этой смертельной ловушке на дороге возле моего места работы. Я немного поморщился при мысли о всей той работе, которую я оставил, и о том, что мои коллеги столкнутся с огромными трудностями при ее завершении, если я не учту, что мой ноутбук также, вероятно, не справится с этим невредимым.

Думаю, сэр Птерри был прав, говоря, что отсутствие желез равнозначно отсутствию эмоций, хотя это не объясняет, как я сейчас могу думать без мозга. Я ждал добрых несколько минут, чтобы сокрушительная тяжесть потери ударила по мне, и было облегчением узнать, что мне не придется иметь дело с этим в ближайшее время. С чем мне пришлось иметь дело, так это с плавающим списком под поздравлением, содержащим список миров, в которых я якобы мог выбрать реинкарнацию.

Список был довольно длинным, но не содержал франшиз, которые я еще не знал, хотя был заметный уклон в сторону аниме; или, может быть, я просто слишком много смотрел аниме в последнее время, и этот список меня обязывает. Я провел пальцем вверх, и появилось еще несколько миров, указывающих на то, что список может содержать больше имен, чем я первоначально думал.

«Дай-ка посмотреть», — монолог я обращаюсь к окружающей белой пустоте. — Наруто, тьфу, нет, спасибо. У меня нет никакого желания перевоплощаться в феодально-враждебном обществе детей-солдат, которое страдает от серых на серых моральных устоев, если не рассматривать их через призму идиота. Может быть, я был слишком суров к миру в частности; но мои моральные принципы отвергали идею стать убийцей из-за такой туманной вещи, как патриотизм.

High School DXD был следующим в списке, предлагая классический вариант гарема, и я рефлекторно подавил насмешливый смешок. Я абсолютно презирал идею гаремов и рабства, и хотя сериал несколько раздражал меня, в нем было абсолютно красивое построение мира с богатым миром, которому в целом действительно нужно было научиться действительно держать свои штаны. Тем не менее, идея сразиться с сильными «хорошими» парнями, состоящими из нелепо замысловатого бронированного Иссея, глупо подавленного Сиржека и ослабленной, но все еще почти всемогущей Офис, меня несколько привлекала.

One Piece потрясающий, и я бы предпочел вставить себе в пальцы горящие гвозди, прежде чем заставить себя каким-либо образом изменить канон.

Убийца Акаме был следующим миром, и я ненадолго завис над ним, прежде чем убрать руку. Проблема Наруто, заключающаяся в том, что он наемный убийца, удерживала меня, хотя он был значительно более черно-белым, чем серия ниндзя, из-за присутствия таких ужасных монстров, как Эсдес и Честный; хотя, если быть честным с самим собой, Эсдес навсегда останется лучшей вайфу.

Блич тоже обошёл меня стороной. В то время как серия всегда занимала особое место в моем сердце, построение мира было сравнительно посредственным, и даже обещание почти бессмертия не побудило бы меня пойти в место с логикой выбора фракций или смерти; даже

если, по моему скромному мнению, в нем есть одни из самых привлекательных женщин в любом аниме-сериале.

Ранма ½. Ни хрена. Я лучше перевоплощусь в гребаного корнеплода, чем буду иметь какое-либо отношение к этому охуенному ублюдку.

Хвост Феи ужасно искушал меня своей дружбой, добрыми злодеями, большим миром, захватывающей магией и приключениями, и я некоторое время колебался, прежде чем символ в правом верхнем углу, который я раньше не замечал, привлек мое внимание. Простое изображение игральной кости, снятое в 3D-перспективе, было сразу узнаваемо и по своей цели в конечном итоге интриговало. Обычно я действительно ненавижу азартные игры, потому что я был недостаточно хорош, чтобы зарабатывать на этом деньги, и я был достаточно скуп, чтобы ненавидеть проигрывать деньги, но у меня также была привычка принимать неверные решения.

Однако это не такие плохие решения, как употребление героина или секс с женой босса; больше того рода плохих решений, когда вы заказываете рыбу, и она оказывается отвратительной, или вы выбираете фильм, и это отстой. В конце концов, я пожалел о многих своих решениях в жизни, как только увидел результаты другого выбора, поэтому, возможно, мне следует передать свою свободу выбора божественному существу, которое, по-видимому, привело меня сюда. Я почувствовал знакомое колебание, замедляющее мои действия, и силой воли я закрыл глаза, прежде чем ударить кулаком по символу кости.

Как только я это сделал, я почувствовал головокружение, как будто весь стресс, связанный с моей смертью, внезапно стал реальным, и я понял сквозь затянувшиеся горы паники и ужаса, что список начал бешено вращаться вниз, показывая размытые имена, которые жужжали мимо. Я боролся с усталостью, заставляющей меня закрывать глаза, пытаясь сдержать желчь, подступившую к горлу, и не сумев сохранить ясную голову из-за волн чистой усталости, сотрясавших мое тело. Темнота поглотила мое зрение, и прежде чем я потерял сознание, я успел прочитать имя, на котором остановился список.

Добро пожаловать xxxx xxxxxxx во вселенную One Punch Man.

xxx

Когда я пришел в сознание, то едва мог шевелить конечностями. Моя голова была тяжелой, и свет ослеплял. Меня встретили нестройные звуки, и я почувствовал, что меня держит в воздухе человек, которого я едва мог разглядеть. Моей первой мыслью было, что я стал младенцем; утверждение, которое подтвердилось через мгновение, когда я услышал, как кто-то произнес слова: «Поздравляю, это мальчик». Это был факт, за который я был безмерно благодарен.

Мои мысли казались нечеткими и вялыми, и я подумал, что это из-за того, что я был уменьшен из-за того, что был ребенком. Это объяснение казалось неправильным, хотя, учитывая тот факт, что оно не уменьшилось ни в малейшей степени, чтобы сделать меня медианой среди младенцев. Учитывая, что мое тело было слабым, мне пришлось потратить некоторое время, чтобы оценить свое текущее состояние.

Я резко отдернул голову назад, когда перед моим лицом выскочило чертово голубое окно, словно геометрическая засада, и меня потянуло дальше в объятия того, кто меня держал. Я проигнорировал легкое ощущение шока, вместо этого найдя время, чтобы посмотреть на объект передо мной.

Король

Геймер

Название - Нет

Виды - Человек

Здоровье- 210/210

Мана — 330/330

Уровень — 1 опыт 0/200

СИЛ – 1

ВИТ – 1

ДЕКС – 1

ИНТ – 13

ВИС – 12

ЛУК – 25

Очки -0

Деньги 0¥

«Король из вселенной One Punch Man», — подумал я про себя. «Ну, я знаю только одного человека по имени Кинг во вселенной One Punch Man», — продолжал я размышлять. «Я полагаю, что тематически также уместно то, что я родился с Игроком. Это также, вероятно, одна из величайших сил во всей художественной литературе, если ее правильно использовать». Было ужасно много геймерских фанфиков, и они, как правило, варьировались от посредственных до чертовски милых. Я недавно читал некоторые из них и уже некоторое время подумывал о том, чтобы сделать свой собственный.

В этот момент я обнаружил, что меня быстро пеленают и помещают в объятия женщины, которая медленно покачивает меня из стороны в сторону, довольно приятное ощущение, от которого я чуть не заснул, если бы не тот факт, что я был взрослым мужчиной. и мог расставить приоритеты. Я взглянул на лицо моей матери, осторожно рассматривая синий экран, и услышал благоговейный звук «он получил твои глаза от моей матери».

В данный момент было невозможно пошевелить рукой, и я не хотел, чтобы это превратилось в проблему в будущем, поэтому я сосредоточился на вкладке и подумал о слове «навыки».

За обдумывание логического решения возможной проблемы ваш Интеллект увеличился на 1 очко!

Я проверил свою статистику и подтвердил, что мой общий интеллект только что увеличился чуть более чем на 7%, что свидетельствует о силе Геймера. Истинная сила системы заключалась в том, что она давала большой первоначальный импульс, а также прирост, который со временем почти не уменьшался. Во многих фиках, которые я читал, автор был вынужден либо помещать игрока близко к временной шкале основных сюжетов, ограничивая их время развития, либо заставлять его тем или иным образом сокращать время обучения.

Имея это в виду, я начал извиваться от хватки моей матери, мои слабые младенческие мышцы сокращались и втягивались, в то время как моя новая мать сжимала меня, пока не появилось объявление.

За попытку вырваться из рук гораздо более сильного противника ваша Сила увеличилась на 1 очко!

За то, что вы двигаетесь с большими ограничениями, ваша Ловкость увеличилась на 1 очко!

За понимание того, как правильно применять систему Геймера, ваша Мудрость увеличилась на 1 пункт!

Что касается физических навыков, я бы набирал силу, раздвигая свои границы. Если бы я действовал с максимальной Силой в течение определенного периода времени, я бы набирал силу, даже если бы это было что-то такое же приземленное, как армрестлинг. Что касается Ловкости, то такие простые вещи, как быстрое перемещение тела или частей тела, позволили бы мне увеличить ее. Поскольку Мудрость, будучи разумной, и применение моих знаний увеличили бы их, в то время как увеличение Интеллекта, вероятно, было бы вопросом увеличения моих знаний посредством чтения или обсуждения. Живучесть могла быть результатом либо получения урона, либо длительных тренировок, на которые тратилась моя энергия. Удача должна быть получена путем проверки моей удачи и риска, но я не собирался пытаться научиться этому в бою. Простая вещь, такая как подбрасывание монеты и надежда на лучший результат, окажется адекватной с гораздо меньшим шансом смерти.

За создание долгосрочного плана, как максимизировать свои личные способности, ваш Интеллект увеличился на 1 пункт!

Это было применение существующих знаний, но не получение новых знаний. Так что либо система намеренно издевается надо мной, что разочаровывает, либо мне не хватает понимания. В любом случае, с возрастом у меня будет достаточно времени, чтобы углубить свое понимание. В то время как многие люди отказались бы от перевоплощения в младенца, просто ненормальное количество времени, которое у меня было, чтобы улучшить свою статистику, было огромным благом в сочетании с силой Геймера, которая была ограничена только временем.

Покончив с размышлениями о системе геймера, я переориентировался на открытую вкладку, отображающую два доступных мне навыка; а именно Разум Геймера и Тело Геймера.

Gamer's Mind (LVL MAX) - Пассивный

1) Позволяет пользователю спокойно и логично все обдумать.

2) Позволяет спокойное состояние ума.

3) Иммунитет к психологическому масс-эффекту.

Без этого навыка я, вероятно, был бы очень подавлен и подавлен в данный момент, если принять во внимание мою нынешнюю ситуацию. Надеюсь, это обеспечит некоторую защиту от скуки, учитывая, что пройдет несколько долгих лет, прежде чем я смогу сделать что-то хотя бы отдаленно интересное, кроме улучшения своей статистики. Кроме того, я не питаю иллюзий, что я трус от природы, надеюсь, этот навык поможет предотвратить замерзание в опасности и, как следствие, сократить мою жизнь. Мысль о том, что у меня не будет проблем в этой жизни, даже не приходила мне в голову. Мир One Punch Man уже был опасным местом для жизни, и

Геймер процветал в реальных боях. Это решило, я посмотрел на другой навык ниже.

Тело игрока (LVL MAX) – Пассивный

1) Предоставляет тело, которое позволяет пользователю жить в реальном мире, как в игре.

2) Сон в кровати восстанавливает HP, MP и все статусные эффекты.

Здесь не было ничего неожиданного, кроме последствий отсутствия необратимых травм и ускоренного времени восстановления, которое синтезировалось с усиливающимся со временем ядром силы Геймера. Как возможный недостаток, вполне вероятно, что со мной все будет в порядке, пока я не упаду замертво с нулевым хп. Однако в некоторых ситуациях это может быть очень опасно, и мне придется постоянно следить за своим здоровьем.

Если бы я полностью злоупотребил силой Геймера, как это и предполагалось, я, вероятно, мог бы легко получить силу, которую, как все считали, Кинг имел в каноне. Тем не менее, если есть что-то, чему меня научил One Punch Man, так это то, что подавляющая сила — это ничто без цели, к которой ее можно было бы применить. У меня не было желания украсть убийства у основного состава или даже сильного желания спасти людей, населявших мир, непостоянный и ленивый вид из того, что я видел в каноне. У меня не было желания заводить гарем, да и сериал «Ванпанчмен» для этого не годился. Я мог пойти по пути проверки своих способностей против все более и более сильных монстров, но вселенная снова пришла с неявным сообщением, что в конечном итоге у вас закончатся силы, когда вы приблизитесь к вершине.

Квест разблокирован!

Победа над Ванпанчменом

Цель

Победите Сайтаму после того, как он сломал свой ограничитель.

Награды

Титул «Самый сильный в мире»

15x1030 хп

Отказ

?

Принять (Да/Нет)

Это был прекрасно невыполнимый вызов, и я мог бросаться снова и снова без надежды на завершение. Судя по тому, что я читал в веб-комиксе, до сих пор не было соперника, который хотя бы сумел дать Сайтаме хороший бой, и я наслаждался шансом стать первым.

Квест обновлен!

Победа над Ванпанчменом

Цель

1) Победить Сайтаму после того, как он сломал свой ограничитель.

2) Дайте Сайтаме хороший бой, который развеет его апатию.

Награды

1) Титул «Самый сильный в мире»

1,5x1030 хп

2) Титул «Предпоследнее существо в мире»

1) 8,3x1024xp

Отказ

?

Я улыбнулась, моя младенческая форма вызвала странное хихиканье, когда я увидел обновленный квест. Вспоминая об этом, если бы в One Punch Man был персонаж, которого я действительно любил, это был бы титульный персонаж. Так же, как можно любить бывшего двумерного персонажа с несовместимой ориентацией, я думаю. У меня всегда была тенденция обожать персонажей, которые чрезвычайно сильны, потому что они почти все без исключения люди, способные изменить мир, используя только свою силу и свою волю. Часто существа являются либо злодеями, которые станут кошмаром для главного героя, эгидой, под которой неоперившиеся герои могут получить защиту, либо сторонним наблюдателем, смотрящим свысока на обе стороны, но не вынужденным присоединиться к ним. Всякий раз, когда появляются эти существа, они всегда управляют сюжетом, меняя ситуацию.

Я поймал себя на том, что улыбаюсь при мысли о трагическом герое, который преуспел слишком хорошо. Когда я впервые читал мангу Мураты, мне очень понравилась история о человеке, который поднялся над теми, кто его окружал, и все же нашел смысл только в борьбе, которую он уже давно перерос. «Я хочу дать ему хороший бой», — подумал я про себя. «Даже если мне суждено умереть в бою, я хочу быть тем, кто прорвется сквозь его апатию». Хотя, черт возьми, мне нужно остыть, прежде чем я начну говорить как Нагито Комаэда.

xxx

4 года спустя

Прошло четыре года с тех пор, как я впервые появился на свет, и впервые я получил минутную передышку от постоянного присутствия моих родителей. Не то чтобы они были плохими родителями в любом случае; если неадекватно по сравнению с моими предыдущими родителями. Грудное вскармливание было немного раздражающим, и я получил навык Сопротивление Боли LV 99 в основном в результате процесса прорезывания зубов. Я намеренно опережал кривую нормального процесса разработки; заставляю себя казаться просто потрясающим, а не невозможным. Ползать к 4 месяцам, говорить к пяти, ходить к шести, каждый шаг позволил на мгновение увеличить мою независимость, а затем улучшить способы тренировок, что позволило мне расти ненормально быстро.

Улучшение силы было достигнуто за счет приложения силы к моему собственному телу и неподвижной земле, хотя я несколько раз ломал пол, когда был моложе, и все еще мог тренироваться в помещении. Честно говоря, я понятия не имел, насколько сильным я был,

учитывая, что силы, которые может проявить мое тело, наверняка нанесут ущерб дому моих родителей и вызовут вопросы, на которые я не был готов ответить.

Улучшение ловкости было достигнуто за счет постоянного использования быстрых быстрых движений, когда мои родители не смотрели. Моя максимальная скорость была пугающе быстрой, но так как я весь день провел взаперти в доме, мне было нелегко почувствовать, насколько это здорово на самом деле.

Улучшения жизнеспособности были достигнуты за счет непрерывных тренировок и получения собственных ударов. К сожалению, в очередной раз я не мог сказать, насколько сильным я был, потому что за последние несколько лет я получил урон только от самого себя, и хотя я знаю, что он был высоким, у меня не было возможности по-настоящему проверить, сколько я мог выдержать.

Интеллект был получен путем чтения любых материалов, которые я получил, а Мудрость была получена путем применения моих знаний, которые я извлек из них, на практике. Достаточно досадно, что я твердо осознавал, что теперь стал умнее, чем был в моем предыдущем мире, перейдя от уровня выше среднего к легко опережая кривую нормального распределения.

Поначалу тренировать удачу было труднее всего, но вскоре я понял, что, проверяя свою удачу таким простым способом, как подбрасывание монеты и ставка размером с ужин, который я предпочитаю, я могу увеличить свою удачу. Со временем я увеличил риск до дня без тренировок, а затем до недели и условия не потерять эти вещи, чтобы выбросить шестерку на кубике, затем две шестерки и затем три. Я не был на более высоком уровне из-за того, что, несмотря на то, что недельный перерыв в тренировках случался редко.

Король

Геймер

Название - Нет

Виды - Человек

Здоровье — 8 520/8 520 (регенерация HP: 170 в минуту)

Мана — 8 080/8 080 (регенерация MP: 162 в минуту)

Уровень — 1 опыт 0/200

СТР – 869

ВИТ – 852

ДЕКС – 691

ИНТ – 788

ВИС – 702

ЛУК – 900

Очки -0

Деньги 0¥

Навыки

Gamer's Mind (LVL MAX) - Пассивный

1) Позволяет пользователю спокойно и логично все обдумать.

2) Позволяет спокойное состояние ума.

3) Иммунитет к психологическому масс-эффекту.

Тело игрока (LVL MAX) – Пассивный

1) Предоставляет тело, которое позволяет пользователю жить в реальном мире, как в игре.

2) Сон в кровати восстанавливает HP, MP и все статусные эффекты.

Создать мгновенное подземелье (Ур.1) — Активно (стоит 10 маны)

Используется для создания мгновенных подземелий. Более сильные мгновенные подземелья могут быть созданы в зависимости от уровня.

Мгновенный побег из подземелья (LV1) — активен (стоит 10 маны)

Наблюдение (LV15) - активен

Умение наблюдать за предметами, людьми и способностями. На более высоком уровне может быть предоставлено больше информации о цели.

Сила человечества: получает 100 базовой силы.

Благодаря усердным достижениям вы получили доступ к силе, скрытой внутри каждого человека. Сила хвата и сила удара увеличиваются на 50%. При попадании в цель урон от отдачи не наносится.

Сила зверей: базовая сила 200.

Вы восстановили силу, которую люди потеряли, когда зародились первые цивилизации. Дважды в день вы можете пожертвовать Интеллектом, чтобы получить вдвое больше очков, пожертвованных Силой. Атаки могут создавать волны давления воздуха, которые наносят небольшой урон.

Сила насекомых: становится на 500 силы

Ваше тело открыто бросает вызов закону квадрата-куба, и ваша Сила превзошла все, что физически возможно. В результате этого вы можете применять силу своих ударов к вашей цели желаемым образом. Когда вы наносите удар по человеку или объекту, вы можете увеличить эффективную пораженную поверхность, отбросить цель, не сломав ее, или со штрафом ударить непосредственно по внутренним органам цели, если это необходимо.

Хорошая еда и физические упражнения: достигается при 100 жизненных сил.

В результате здорового образа жизни ваше тело превратилось в совершенный образец.

Отрицательные статусы длятся половину продолжительности, а регенерация HP увеличивается на 100%. Вы можете выжить в суровых условиях с небольшим дискомфортом.

Для слабаков: достигается при 200 ед. здоровья.

Ваша бьющая через край Жизненная сила делает так, что очень малое может остановить ваше дальнейшее существование. Количество необходимого сна, пищи и воды уменьшается на 70%. Раз в день вы можете восстановить все свое здоровье ценой вялости и голода впоследствии.

Высшая форма жизни: достигается при 500 жизненной силе.

Ваше тело превзошло то, что должно быть возможно для биологических форм жизни. Вы можете продержаться часами без дыхания, недели без сна, а голод и жажда никогда не будут более чем предложением. Вы получаете возможность незначительно манипулировать своим телом до тех пор, пока конечный результат все еще выглядит как человек.

Ангельская милость: достигается при 100 ловкости.

Вопрос, сколько ангелов может танцевать на булавочной головке, волновал ученых на протяжении веков. С этим навыком вы можете использовать эту легендарную способность и стоять на различных поверхностях. Пока одна из ваших ног находится в контакте с каким-либо твердым или жидким веществом, вы можете стоять прямо с небольшими трудностями.

Молниеносные рефлексы: получают при 200 ловкости.

Нервы в вашем теле сгорают со скоростью света. На любую атаку противника можно отреагировать, если ваше тело достаточно быстрое.

Идеальное движение: достигается при 500 ловкости.

Практикуя, вы научились напрягать каждую мышцу своего тела, чтобы добиться максимальной отдачи. Скорость любого выполняемого движения удваивается и требует меньше энергии для выполнения.

В этот момент я оторвался от просмотра. Откровенно говоря, к этому моменту мой список навыков стал абсурдно длинным, хотя у меня не было боевых навыков, о которых можно было бы говорить, из-за того, что я не сражался ни с одним противником, и поэтому мое здоровье и мана совсем не увеличились. Если я собирался продолжить этот обзор, то я собирался пробежать то короткое время, которое у меня было. Недолгим усилием воли я свернул резюме и просмотрел оставшиеся навыки.

Природный гений: становится на 100 интеллекта

Разум важнее материи: становится на 200 интеллекта

Вознесенный разум: становится на 500 интеллекта

Ученый мудрец: приобретается при 100 мудрости.

Понимание явлений: достигается при 200 мудрости.

Высшее осознание мира природы: достигается при 500 мудрости.

Монета на боку: получено при 100 очках удачи

Ведро, полное шестерок: получено при 200 очках удачи.

Действительно действует Судьбе на нервы: получено на 500 очках удачи

Физическое сопротивление: (Ур. 69) – Пассив.

Сопротивление боли: (LV 99) - Пассивный

Контроль маны: (LV 17) Пассивный

Щит маны: (Ур. 12) — Активный

Психические способности: (Ур. 5) Пассив.

Прыжок: (LV 35) – Активный

Действие: (LV 95) - Пассивный

Лежа: (Ур. 43) – Пассивный

Скрытность: (Ур. 53) – Пассивный

Бухгалтерский учет: (LV 32) – Пассивный

Ладно, теперь дело доходило до навыков, не имевших отношения к ситуации. Хотя мне было немного обидно, что мои бухгалтерские навыки были такими низкими. Я всегда считал себя отличным специалистом в своей работе, и то, что навыки, которые я накопил в своей прошлой жизни, так резко отвергались, было не самым лучшим чувством. Однако я медлил; мои родители намеревались навестить хорошо известную тетку, оставив своего не по годам развитого ребенка дома развлекаться.

«Создать ID», — четко произнес я, глядя на появившийся передо мной список. Все различные варианты были выделены серым цветом, за исключением параметра «нежить», на который я нажал. Сразу же мир, казалось, треснул и развалился на куски, и я оказался в полузнакомом районе.

«О, черт возьми, это похоже на Undead Burg», — сказал я, когда воспоминания о том, как Dark Souls неоднократно пинали меня, возвращаются ко мне. «Однако это выглядит довольно круто», — вынужден был признать я. Шедевр FromSoftware выглядел великолепно в 3D; хотя я действительно мог бы обойтись без запаха смерти и разложения, которые портили атмосферу. Я был на вершине одного из крепостных валов, хотя не мог вспомнить это точное место, хотя пейзаж на заднем плане выглядел смутно знакомым.

Шаркающий звук позади меня заставил меня повернуться, и я увидел одного из тех зомби, которые медленно двигались к вам, а затем бросились… «О, он только что сделал это». Движение зомби казалось невероятно медленным, то ли из-за моих Молниеносных Рефлексов, то ли из-за моего высокого Интеллекта, то ли из-за скорости, которую я не мог точно определить. Если бы я вернулся в свою прежнюю жизнь без помощи Gamer Mind, я бы, наверное, сейчас сошел с ума и сделал что-то невероятно глупое и запаниковал. Как и сейчас, я спокойно сделал шаг в сторону, прежде чем спокойно столкнуть зомби со здания.

Критический удар = 869 X 7,5 = 6517 урона, нанесенного выдолбленной нежити.

10xp получено

Благодаря постоянному использованию был создан навык «Kicking LV1».

Любительский способ нанесения повреждений ногами. Этот навык определяет правильный способ удара ногой, чтобы не упасть и не выглядеть идиотом.

Последствия

10% увеличение урона ногами.

10% увеличение стабильности при ударе ногой.

В конце концов шаркающее существо оказалось на совершенно другом уровне, чем мое текущее состояние. Несмотря на то, что он был меньше половины его высоты, моя статистика была намного выше, и мне даже не хотелось тратить свое наблюдение впустую. В конце концов, мне понадобится гораздо больше, чтобы повысить уровень, или, может быть, я мог бы попытаться выследить что-то более сильное. Еще несколько таких тварей слонялись вокруг меня, и я решил косить сено, пока светит солнце.

Я согнул колени и бросился к первому, совершенно не заметив его, когда промахнулся и чуть не слетел с проклятых крепостных валов. Моя скорость была откровенно ошеломляющей, и хотя я не сомневался, что я медленнее, чем Флэши Флэш, я все же был быстрее, чем подавляющее большинство существ, с которыми я когда-либо сталкивался. Решив быть немного осторожнее на этот раз, я пошла медленнее к шаркающим скелетам, ожидая, когда один из них снова прыгнет ко мне.

Один из них подчинился, и я отступил назад, нанеся удар, который не достиг цели.

Воздушный удар = 869 x 1,5 x 0,1 = 130 единиц урона, нанесенного выдолбленной нежити.

10xp получено

Нежить испарилась от моего удара, и я повернулся к остальным трем, медленно приближающимся ко мне, прежде чем ударить вдохновленным Ранкьякью ударом, мгновенно рассекая их всех пополам.

Воздушный удар = 869 x 1,65 x 0,1 = 143 урона, нанесенного опустошенной нежити.

10xp получено

Воздушный удар = 869 x 1,65 x 0,1 = 143 урона, нанесенного опустошенной нежити.

10xp получено

Воздушный удар = 869 x 1,65 x 0,1 = 143 урона, нанесенного опустошенной нежити.

10xp получено

Навык «Удар ногой LV1» увеличился до «Удар ногой LV2».

Любительский способ нанесения повреждений ногами. Этот навык определяет правильный способ удара ногой, чтобы не упасть и не выглядеть идиотом.

Последствия

15% увеличение урона ногами.

15% увеличение устойчивости при ударе ногой.

«Кажется, мой удар ногой значительно улучшился», — размышлял я про себя. «Похоже, я уже на пути к осуществлению своей мечты стать тем засранцем, который все время дерется, засунув руки в карманы». Глядя на мертвые тела, я был несколько удивлен, увидев, что они исчезли, уступив место небольшой куче монет. Что ж, неудивительно, учитывая, что это было общим для всех историй с участием Геймера. Тем не менее, у меня не было особого желания заниматься широкомасштабным отмыванием денег, к которому в конечном итоге привело бы изъятие крупных сумм денег. Тем не менее несколько монет, подобранных на обочине, не были бы незаконными. Рискнул и поэтому я взял монеты, положив семьдесят три иены, которые лежали в полу от бывших трупов, перед тем как уйти на охоту.

xxx

«Да, это подземелье, безусловно, было вдохновлено Dark Souls, но это не идеальная копия», — подумал я про себя, отступив назад, уклоняясь от дубины массивного скелета, состоящего из сотен или тысяч несоответствующих друг другу костей.

Мстительные кости

Проклятая коллекция туш

Виды - Монстр

Здоровье — 18 436/44 631 (регенерация HP: 126 в минуту)

Мана – 0 (регенерация MP: 0 в минуту)

СТР – 226

ВИТ – 223

ЛВК – 126

ИНТ – 51

ВИС – 41

ЛУК – 12

Результаты быстрого наблюдения показали мне, что, несмотря на смехотворно большое здоровье, его характеристики были ниже моих во всех отношениях. Что ж, здоровье было продуктом как уровня, так и Жизнеспособности, поэтому неудивительно, что оно окажется выше, чем у меня, учитывая мой сравнительно низкий уровень. Я набросился на море костей, перенаправляя силу удара на каждую отдельную кость, раскалывая сотни за раз.

Критический удар = 869 X 8,25 = 7169 урона, нанесенного Vengeful Bones.

Из-за уникальной природы существа урон ограничен 5 637.

Довольно интересно, что когда кость получает определенное количество повреждений, она ломается, а оставшиеся повреждения пропадают зря. Тем не менее, благодаря моей

способности перенаправлять силы моих атак, я мог нанести гораздо больше урона, чем должен был. Теоретически лучшим способом нанесения урона было использование атаки по площади, но я еще не разработал ее.

Благодаря постоянному использованию был создан навык «Уклонение LV1».

Главный способ избежать урона — вообще не попасть. Всего, от ударов руками до взрывов ки, можно избежать, если правильно уходить с дороги.

Последствия

3% увеличение шанса уклониться от атаки, если известно об источнике и направлении

«Если в будущем все бои будут такими легкими, я не смогу развивать боевые навыки», — подумал я про себя. Тем не менее, это было только первое подземелье, и я еще даже не дошел до его конца. Дубина снова опустилась, и на этот раз я отступил в сторону, прежде чем прыгнуть в сторону и использовать Милость Ангела, чтобы подняться к скоплению костей, которое напоминало голову. Я использовал голову как опору, чувствуя, как отдельные кости пытаются зацепиться за мою ногу, прежде чем я легко подпрыгнул примерно на дюжину метров и нанес шквал воздушных ударов, когда я врезался в костяную массу.

Критический удар = 869 X 8,25 X 0,1 = 717 урона, нанесенного Vengeful Bones.

Из-за уникальной природы урон ограничен 522 ед.

Критический удар = 869 X 8,25 X 0,1 = 717 урона, нанесенного Vengeful Bones.

Из-за уникальной природы урон ограничен 412 ед.

Воздушный удар = 869 X 1,65 X 0,1 = 143 урона, нанесенного Vengeful Bones.

Воздушный удар = 869 X 1,65 X 0,1 = 143 урона, нанесенного Vengeful Bones.

Воздушный удар = 869 X 1,65 X 0,1 = 143 урона, нанесенного Vengeful Bones.

Воздушный удар = 869 X 1,65 X 0,1 = 143 урона, нанесенного Vengeful Bones.

Воздушный удар = 869 X 1,65 X 0,1 = 143 урона, нанесенного Vengeful Bones.

Воздушный удар = 869 X 1,65 X 0,1 = 143 урона, нанесенного Vengeful Bones.

Воздушный удар = 869 X 1,65 X 0,1 = 143 урона, нанесенного Vengeful Bones.

Воздушный удар = 869 X 1,65 X 0,1 = 143 урона, нанесенного Vengeful Bones.

Воздушный удар = 869 X 1,65 X 0,1 = 143 урона, нанесенного Vengeful Bones.

Уведомления заполнили экран, и я мысленно отключил все расчеты урона, когда земля подо мной разорвалась на части, а кости превратились в порошок от непрекращающегося шквала воздушных ударов.

5850xp получено

Вы получили 5 уровней

Босс Монстр Мстительные Кости побежден

За победу над первым боссом Подземелья нежити вы получили навык Ужас мертвецов.

Ужас мертвецов: (LV1) Присуждается после победы над Великой нежитью.

Все вещи инстинктивно боятся смерти. Победив нежить, вы получили способность внушать другим страх смерти. Против тех, у кого сильная сила воли и большая сила, чем у вас, эффект будет уменьшен.

Настоящий Король каким-то образом завоевал это подземелье? Интересно, можно ли использовать этот навык, чтобы напугать монстров до смерти. Может быть, если я сделаю это, мне не придется драться на глазах у других, пока все не станет действительно серьезным. Я серьезно не люблю, когда способности раскрываются, не дожидаясь подходящего момента, и я считаю, что ничто так не разрушает добрую тайну, как правда. В конце концов, возьмите секрет Сайтамы: 100 отжиманий, 100 приседаний и 10 километров бега в день. Это был самый разочаровывающий ответ, но любой ответ, который он давал, всегда был одним и тем же.

Ничто так не возбуждает страха, как нечто невидимое, ничто так не пробуждает аппетит, как неразгаданная тайна, и ничто не разжигает пламя удивления, чем видеть невозможное, происходящее без объяснения причин. Зная это, я отказался раскрыть Геймера, даже если бы мне угрожали смертью или провалом. Это был бы самый разочаровывающий конец тайны, неприятный и неудовлетворительный. Нет, я хотел бы стать королем, сильнейшим в мире (помимо Сайтамы), существом столь же таинственным, сколь и могущественным.

«Я снова разговариваю сам с собой», — говорю я себе. «Мои родители заявили, что их не будет около часа, а прошло уже двадцать пять минут. Если я оставлю себе пятнадцать минут для маневра, у меня останется еще около двадцати минут, чтобы поиграть со своим новым скорость и сила».

Я экспериментально растягивал мышцы, отмечая, как приятно действительно растягиваться и использовать свое тело без оговорок. Я уже набрал несколько уровней, и мое тело чувствовало себя намного лучше после этой тренировки, даже если моя статистика едва увеличилась, но у меня не было никакого желания проверять свой экран состояния и тратить драгоценное время, которое у меня осталось. Если я правильно помню, я полагаю, что где-то здесь в оригинальной Dark Souls был дракон, хотя, учитывая, что это чисто подземелье нежити, скорее всего, это был дракон-нежить.

Я подобрал остальные предметы, которые уронил скелет, в том числе громоздкую дубину и небольшую гору йен, и отправился на поиски дракона.

xxx

«ID Escape», — сказал я, выходя из подземелья, мысленно истощенный, но торжествующий и воодушевленный. Я нашел этого дракона относительно легким, в основном бегая с максимальной скоростью, к которой я еще не полностью привык. Достаточно скоро начался пламенный дождь, и я получил пассивное чувство жажды крови LV1, а также сопротивление огню LV1. С тех пор я был вынужден уклоняться от летящего дракона и его явной ненависти ко мне. Чудовищное чудовище-нежить имело почти 200 000 единиц здоровья, а также Силу и Живучесть примерно на сотню ниже моих, а также костяную броню вокруг него, которая, по-видимому, пассивно уменьшала эффект физических атак.

С моим ограничением по времени я был вынужден перейти в наступление, но существо

отказывалось приземляться и входить в рукопашную, и я был вынужден попытаться все перепутать. Сначала я попытался бросить валуны в дракона, разорвав куски замка и бросив их в летающего бегемота. Благодаря этому я получил навык Бросок LV1, но ни одна из моих попыток с громоздкой каменной кладкой на самом деле не сработала, и я был вынужден отказаться от этой идеи. Мои воздушные удары могли достичь его, когда он падал вниз, но это был такой короткий период времени, и наказание было настолько суровым, что урона было недостаточно, чтобы уничтожить его за этот период времени.

Решением, конечно же, был Прыжок, и я побежал по сторонам ближайшей Колокольни, прежде чем прыгнуть на стену здания и на Дракона. Я быстро активировал Силу Насекомых, чтобы перенаправить силу через броню дракона, а затем Силу Зверей, чтобы пожертвовать шестью сотнями своего Интеллекта и поднять свою Силу более чем на две тысячи. С тех пор это было в основном родео, когда я бил по стальной броне дракона, а дракон делал все, чтобы сбросить меня. Дважды это почти удалось, и я был вынужден вонзить пальцы в броню колосса и держаться, пока, наконец, обезумевшее от боли или гнева существо не рухнуло на соседнее здание, сокрушив его, меня и землю подо мной.

Если бы не мое абсурдно высокое Сопротивление Боли, я бы в тот момент был в очень тяжелом положении, и если бы не мое высокое Физическое Сопротивление, я, вероятно, был бы блинчиком. К несчастью для дракона, все, о чем я мог думать в тот момент, это тот факт, что у меня было меньше пяти минут до крайнего срока, и поэтому я использовал свою более чем две тысячи Сил, чтобы поднять многотонного дракона, и мои мышцы прожигали Сопротивление боли. Я перебросил дракона через валы замка.

После этого выскочило сообщение о поверженном драконе-скелете, и я мгновенно использовал ID Escape, чтобы покинуть подземелье и вернуться в свою комнату. Это было не слишком рано, менее чем через минуту появились мои родители и сообщили мне, что мероприятие было прервано. Мама позвала меня ужинать, и мне повезло, что на этот раз мне не пришлось заправлять еду острым соусом, а после ужина я играл в игры с отцом.

«И это был в основном мой день», — подумал я про себя. «Я прошел свое первое подземелье, и мои родители ничего не подозревали. И я неплохо справился с двумя боссами. Честно говоря, сражаться с ними было волнительно, и я никогда не сталкивался с чем-то подобным в своей прошлой жизни, когда я избегал насилия, считая его ненужным и опасным в современном мире. Я полагаю, что любой, кто в основном приобрел сверхспособности, почувствовал бы стремление использовать их, будь то во благо или во зло, и я снова становлюсь чрезмерно философским, и мне нужно заткнуться и изучить свои боевые трофеи.

Король

Геймер

Название - Нет

Виды - Человек

Здоровье - 9 530/9 530 (регенерация HP: 191 в минуту)

Мана — 8 900/8 900 (регенерация MP: 178 в минуту)

Уровень — 17 ОПЫТА 465/3650

СТР – 872

ВИТ – 853

ДЕКС – 696

ИНТ – 790

ВИС – 703

ЛУК – 900

Очки -80

Деньги 9 600¥

HP рассчитывается путем умножения общего Vitality на 10 плюс начальные 200 HP, и вдобавок ко всему я получил дополнительные 50 HP за уровень. Мана рассчитывается путем умножения общего интеллекта на 10 плюс первоначальные 200 маны, и вдобавок ко всему я получил дополнительные 50 маны за уровень. Базовая регенерация здоровья и маны составляла 1%, но оба они удвоились, когда их соответствующие характеристики превышали 100. Помимо увеличения множителя здоровья и маны, каждый уровень давал мне 5 очков, которые я мог потратить на характеристику, которую я хотел; что у меня в настоящее время не было никакого желания использовать на данный момент. Судя по тому, что я видел, система казалась относительно простой.

Поздравляем с достижением 10 уровня! Пожалуйста, выберите желаемый бонус из списка ниже.

Безоружный воин

За часы тренировок своего тела вы достигли точки, когда ваши кулаки и ноги могут заменить оружие. Вы можете укрепить свои руки и ноги, чтобы блокировать определенную часть урона, не теряя здоровья, и заточить руки, чтобы пробивать материалы без сопротивления.

Природный экстрасенс

Расширив свой разум, вы получили доступ к природным экстрасенсорным способностям, которыми обладают все люди в мире, но редко проявляют их. Чтение мыслей, перемещение объектов и даже видение будущего теперь в пределах вашей досягаемости. Увеличивает скорость прокачки психических навыков, снижает затраты маны на способности и повышает эффективность.

Убийца монстров

Уничтожая элементы, недружественные человечеству, вы оттачивали свою способность убивать существ, недоступных для обычных людей. Шанс критического удара против монстров удваивается, и вы получаете возможность помечать монстра со слабыми местами, которые автоматически создают критический удар при попадании.

Ученик колдуна

Магия — это сила, неслыханная во вселенной One Punch Man, но хорошо известная во многих других. Вы осознаете силу внутри себя, которую вы решили использовать, и получили способности, невиданные ранее на этой земле. Увеличивает скорость прокачки магических

навыков, снижает затраты маны на способности и повышает эффективность.

Таинственное существо

Ваш ум ненормальный. Какая бы одержимость ни двигала вами, она проявляется как физическая форма, дающая вам силу, превосходящую человечество. Увеличивает начальные характеристики в пять раз, но замедляет их рост.

Ни хрена я не выбирал Таинственное существо. Кроме штрафа, который, откровенно говоря, того не стоил; У меня не было желания так портить сюжет. Меня бы не удовлетворил такой уровень таинственности, и у меня было желание сразиться с Сайтамой как с человеком. Я бы не повторил ошибку Гару.

Из того, что я мог сказать из чтения перков до сих пор, все они были основаны на архетипах, которые, вероятно, можно было бы настроить на более высоких уровнях, и все же были основаны на действиях, которые я уже выполнил. Поскольку я никогда не пользовался мечом, мне бы не дали класс фехтовальщика.

Я посмотрел вниз по списку, и там был навык шпионажа, который я получил за то, что скрывал свои навыки от родителей, навык ученого от всех книг, которые я прочитал, и навык мудреца за… Я не уверен, что именно. Мудрость — это характеристика, в которой я меньше всего уверен. Из экспериментов я могу сказать, что это немного связано с экстрасенсорными способностями и маной. Из моих трех навыков, которые я получил при повышении уровня мудрости; Ученый мудрец повысил навыки обучения, Понимание явлений позволило мне воспроизвести способности, видя их в течение определенного периода времени, а Высшее осознание мира природы позволило мне активировать состояние ума, при котором я мог ощущать все вокруг. .

Хотя я не подходил к этому правильно. Я не тренировал свое тело, чтобы стать воином, магом или экстрасенсом. Я обрел свою силу, работал каждый день в течение четырех лет с единственной целью — сразиться с Сайтамой. Как бы хорошо ни звучали некоторые из этих привилегий, они не дали бы мне возможности сравниться с «Ванпанчменом». Для этого подвига мне потребуется нечто большее.

«Воин с драконьей кровью, массовый убийца, прирожденный ассасин, удачливый от природы», — сказал я, просматривая несколько перков, но не найдя ни одного из них, я удивленно моргнул, увидев тот, который идеально подходил для моей цели.

Аутсайдер

Несмотря на ваше рождение здесь, вы, по сути, существо из-за пределов текущего мира. Принимая эту точку, вы получаете знание от фундаментально полезной силы и получаете случайную силу от одной из других вселенных, которые не были выбраны. Использование этой силы поначалу повредит ваше тело, поскольку оно родом из другой вселенной.

«Случайно, да», — сказал я, глядя на свои 900 удачи. Щелкнув по воображаемой поверхности, я довел общую удачу до 980, не задумываясь, дав себе максимальное количество удачи, прежде чем я решил щелкнуть согласие. Эффект Bucket Full of Sixes, помимо увеличения моего критического урона с 2X до 5X, заключался в том, чтобы увеличить мои шансы на то, что события будут развиваться так, как я хотел, и мне просто нужно было полагаться на это. Кнопка исчезла и как четыре года назад появился и начал крутиться список, хотя на этот раз мне удалось остаться в сознании.

«Да ладно», — сказала я себе, надеясь либо на Экстракт Демона из «Убийцы Акаме», либо на Чары Магии из Хвоста Феи. Бросок, казалось, длился слишком долго, и хотя я доверился своей удаче, я начал немного нервничать. В конце концов список остановился, обнажив указанную силу.

?

Требуется 100% настройка

Текущая настройка 0%

«Я не знаю, должен ли я разочароваться в этом или нет», — сказал я себе. С одной стороны, вместо получения каких-либо способностей, которые я желал, я получил неизвестную силу; с другой стороны, мне нравились тайны, и я бы повеселился, пытаясь понять эту силу. Выкинув это из головы, я начал осматривать другие предметы снаряжения, которые я извлек из подземелья, а именно один массивный двуручный меч и щит из кости. На каждой из этих вещей было 0% настройки, и я понял, что для того, чтобы разблокировать мою новую силу, мне нужно настроить предмет до 100%. Волнение охватило меня, и я решил начать процесс Настройки… завтра. Это был долгий день, и даже с силой Абсолютной Формы Жизни я все еще был в бешенстве.

xxx

3 года спустя

Боже мой, настройка чего-либо занимала много времени. Настройка меча занимала слишком много времени, потому что я не мог владеть им вне подземелья, а постоянное ношение повышало уровень настройки только на несколько процентов в месяц. В конце концов, я настроил пару простых запонок с цветочным узором, которые я получил в подземельях два года назад и с тех пор носил с собой. Если бы я знал, что на настройку Attune у меня ушло бы почти три года, я, вероятно, был бы очень рассержен, но, оглядываясь на это сейчас с текущей точки зрения, я был только доволен.

Шун Шун Рика (Ур. 23) — активен

Копия силы, которой обладает Орихиме Иноуэ; эти запонки являются физическим воплощением способности их владельцев отвергать окружающий мир. Сила ума обладателя даст им силу, в то время как слабые убеждения снизят их эффективность.

Это был настоящий шок, когда они наконец проявились месяц назад, но ни в коем случае не нежелательный. Недавно я разблокировал свое последнее подземелье (подземелье, покрытое ненормальным количеством ловушек и ходячих статуй), и я постоянно использовал свою новую способность в оборонительных и наступательных целях. На самом деле он довольно плохо исцелял меня из-за того, что мое тело не менялось при получении урона, и на самом деле он отнял у меня часть здоровья в первые несколько раз, когда я его использовал.

«И это правильный способ написать слово «сила духа», — заговорила учительница английского прямо перед тем, как прозвенел школьный звонок, указывая на некоторое облегчение от скуки школьной жизни.

«1837 Интеллект, и это то, чем я занимаюсь каждый день», — подумал я про себя с некоторым смущением. «Кроме того, большинство этих детей не поняли бы истинной силы духа, если бы она пронзила их слабые тела». Я просто был нездоров, между кем-то, кто использовал Gamer

System более десяти лет, и кем-то, кто этого не делал, была огромная разница.

Король

Геймер

Название - Нет

Виды - Человек

Здоровье — 21 390/21 390 (регенерация HP: 428 в минуту)

Мана — 23 140/23 140 (регенерация MP: 926 в минуту)

Уровень – 93 ОПЫТ 15 589/32 000

СТР – 1 721

ВИТ – 1 659

ДЕКС – 1 651

ИНТ – 1 837

ВИС – 1 685

ЛУК – 1 973

Очки -120

Деньги 959 230¥

Мои улучшения характеристик по-прежнему ограничивались незначительным количеством времени, которое я мог потратить на повышение уровня в подземелье. Мои навыки демонстрировали аналогичные улучшения, и я получал особый навык при повышении каждой характеристики до 1000. Сила дала мне возможность медленно увеличивать свою Силу, пока я был в бою. Жизненная сила дала мне возможность делиться частичкой своей регенерации с другими. Ловкость дала мне возможность находить опору в воздухе и бесконечно прыгать. Интеллект дал мне возможность ускорить скорость мысли. Навык Мудрости дал мне возможность заглянуть на несколько секунд в будущее, когда я активировал его. Удача дала мне возможность хранить любые неудачи и преобразовывать их в удачу, когда мне это нужно.

Жаль, что мне не предоставили доступ к новому навыку Аутсайдера, а мои навыки каждые десять уровней выбирались в основном из ветки без оружия с несколькими психическими навыками и одним навыком ассасина. Это была эклектичная смесь, но она сослужила мне хорошую службу во время нескольких путешествий по подземельям, которые я предпринял после того, как бдительные глаза моих родителей исчезли.

«Кинг-сан, пора уходить», — раздался голос учителя. «Ты снова отключаешься. Не пойти ли тебе поиграть с друзьями?»

Я посмотрел на него, прежде чем поблагодарить его и покинуть класс. Конечно, настоящих друзей у меня не было. Я интроверт по натуре, и даже если бы я им не был, я бы не стал тратить время на кучку настоящих семилетних детей со стандартным ментальным развитием.

Мало того, что это было бы непродуктивно и немного противно, я бы не нашел это удовлетворительным ни в какой форме.

Если бы я был полностью откровенен с самим собой, моя жизнь была бы скучной прямо сейчас. Хотя таинственные существа ни в коем случае не были неизвестны полиции в то время, они не представляли угрозы для образа жизни большинства людей из-за того, что их нападения были нечастыми и по большей части контролировались полицией или армией. По-видимому, в манге произошел взрыв их населения за некоторое время до начала сюжета, но я не мог вспомнить ни точных дат, ни даже того, какого возраста Кинг, какого возраста я; будет к тому времени, когда случился этот бум.

Кроме тренировок мне было нечего делать, и мои тренировки постоянно ограничивались тем, что я тратил время на всякую ерунду. Нет, это было несправедливо как по отношению к моим родителям, так и по отношению к другим членам общества. Я никогда не демонстрировал свои способности, поэтому мои родители и учителя всегда относились ко мне иначе, как к обычному человеку. На поверхностном уровне моя жизнь была идеальной, и только из-за особых обстоятельств у меня были проблемы.

Мне нужно испытать свои силы, решил я, и в этот момент у меня появился идеальный способ сделать это. Хотя атак таинственных существ было немного, но были различные деревни ниндзя, экспериментальные лаборатории и по крайней мере одна роботизированная организация, которая могла появиться еще до сериала. Однако все это было для меня слишком хардкорным прямо сейчас, поэтому я решил сразу перейти к турнирной дуге. Для этого были и другие причины, помимо того факта, что это позволило мне проверить свои силы достаточно безопасным способом. В то время как мои характеристики были высокими, по крайней мере, по сравнению с окружающими меня гражданскими лицами, моих боевых искусств практически не существовало.

Эта вся статистика, никакой подход к навыкам работал для меня какое-то время, учитывая тот факт, что я придерживался боевых зверей, чьи характеристики были ниже моих, но я всегда намеревался получить некоторые навыки боевых искусств или другие способности, которые послужили бы эффективной силой. множитель. Сражаясь и наблюдая за другими мастерами боевых искусств, я мог почерпнуть у них знания и включить их стиль в тот, который я в конечном итоге создам.

Быстрым шагом я направился домой с намерением посетить следующий турнир по боевым искусствам.

ххх

9 месяцев спустя

Король

Геймер

Название - Нет

Виды - Человек

Здоровье — 25 460/25 460 (регенерация HP: 509 в минуту)

Мана — 26 510/26 510 (регенерация MP: 530 в минуту)

Уровень – 110 ОПЫТА 15 589/32 000

СТР – 2 156

ВИТ – 1 981

ДЕКС – 2 011

ИНТ – 2 086

ВИС – 1 857

ЛУК – 2 201

Очки -205

Деньги 1 150 431¥

Стиль боевых искусств: Нет

Вышеупомянутое отсутствие боевых искусств было тем, что я надеялся исправить на этом турнире. Путем тщательных исследований я пришел к выводу, что супербоев, которые происходили в манге и аниме, еще не существовало, и что для участия во многих более крупных и престижных турнирах требовалась поддержка додзё или уже известное имя.

Не имея обеих этих вещей, региональный турнир R-City был лучшим, к которому я мог получить доступ, хотя я мог сделать это без удостоверения личности или даже самой простой формы регистрации. По-видимому, таинственные бойцы в масках были почти традицией среди мировых турниров, хотя они редко уходили далеко, возможно, преодолевая отборочные соревнования, прежде чем их раздавили представители известных додзё. Я воспользовался этим, и, следовательно, The Cloaked King был указан как боец под скобкой K. Не то чтобы организаторы возлагали на меня большие надежды. Напротив, я был уверен, что услышал смешок одного из организаторов, когда я отвернулся. Хотя я не мог их винить, учитывая тот факт, что я был одет в черный плащ, закрывающий все тело, и выбрал такое чунибё-имя.

Тем не менее, я уже решил выиграть этот турнир под именем Кинга, и это было обещание, которое я без колебаний сдержу. Это означало соблюдать правила турнира и использовать только свое тело, воздерживаясь от всех психических атак и вообще не используя свои аутсайдерские способности. Честно говоря, я рассматривал пару способностей аутсайдера как опасный козырь, который мне еще далеко не пригодился в бою. Когда я достиг 100-го уровня, у меня появилась возможность получить новую способность аутсайдера, которую я сразу же выбрал.

Вращение (LV 12) — активный

Сверхъестественное явление, которым владеют Джайро Цеппели и Джонни Джостар; эта способность позволяет пользователю производить энергию, реализуя идеальную или почти идеальную форму вращения, которую можно применять для многократного использования.

Это была уникальная и мощная способность, которую мне пришлось научиться использовать без лошади, и она была бы более чем бесполезна на низком уровне, но могла бы стать мощной, если бы мне удалось каким-то образом воспроизвести идеальное вращение, которое высвободило бы бесконечную энергию. Возможно, это был бы даже туз в рукаве против

Сайтамы. Я улыбнулся в предвкушении великой битвы только для того, чтобы заметить, как на меня упала тень.

«Готов быть втоптанным в пыль, новичок», — сказал мне крупный коренастый мужчина с короткой стрижкой и огромными светлыми усами. Он навис надо мной; почти в два раза выше меня, и я обнаружил, что меня немного забавляет его демонстрация. «Я — Верит, мой стиль — Кулак множественного разрушения. Многие противники попали в эти руки. Этот турнир укрепит мое имя, станет ступенькой к тому, чтобы стать величайшим мастером боевых искусств на планете. противник в первом раунде, и я чувствую себя хорошо, поэтому я собираюсь сделать вам предупреждение». Он наклонился ближе. «Сдавайся и не заставляй меня тратить свою энергию на то, чтобы раздавить тебя».

Верит

Ступенька

Название: Нет

Виды - Человек

Здоровье- 6 200/6 200

Мана – 0/0

СИЛ – 350

ВИТ – 226

ЛВК – 132

ИНТ – 66

ВИС – 32

ЛУК – 1

Стиль боевых искусств: Кулак множественного разрушения

Я не мог помочь в этот момент. Это была повторяющаяся тема в «Ванпанчмене», когда монстры и герои называли свои силы, предысторию и причины, по которым они абсолютно никогда не проигрывали, пока не были избиты, и хотя этот парень был определенно сильнее большинства сброда, никакое военное Искусство, которое у него было, закрыло бы такую огромную брешь. Мне даже не нужно было бы вынимать руки из карманов для этого боя. Если бы все бойцы были в его лиге, то весь этот турнир был бы пустяком.

По-видимому, мужчина не очень хорошо это воспринял и, как любая мелкая сошка в любой форме медиума, когда-либо решивший выразить свое неудовольствие в виде хорошо нанесенного, но болезненно медленного удара. Время замедлилось, когда я сосредоточился на ударе, и несколько идей о том, как реагировать, пронеслись в моей голове, когда я понял, что внезапно мне это не нужно. Другой участник крепко держал вытянутую руку мужчины; очень знакомый конкурент.

Хлопнуть

Мастер боевых искусств

Название: Серебряный клык

Виды - Человек

Здоровье- 862 425/862 425

Мана – 0/0

СТР – ? ?

ВИТ – ? ?

ДЕКС - ? ?

ИНТ – ? ?

ВИС – ? ?

ЛУК – 1 260

Стиль боевых искусств: Разбивающий кулак водяного потока

Всякая гордость за свои скудные способности улетучилась в одно мгновение, когда я увидел человека, который в будущем станет героем, занимающим третье место в мире; герой, который мог победить несколько монстров драконьего класса. Еще один смешок сорвался с моих губ, и я понял, что это тот человек, против которого я проиграю сегодня; потому что, поскольку я в настоящее время, у меня не было возможности победить его, особенно ограниченного моей естественной скоростью и силой. Я даже не мог видеть большинство его характеристик, настолько велика была разница в их уровне. Я даже не знал, что это может произойти до сегодняшнего дня.

«В приемной запрещено драться», — строго сказал Бэнг, и я понял, насколько моложе он выглядит. Его волосы и усы были каштановыми, а лицо гладким. «Я полагаю, вы сказали, что соревнуетесь с этим человеком в первом бою, тогда вы можете урегулировать свой спор». Мужчина выглядел так, будто собирался возразить, но беглого взгляда на Бэнга было достаточно, чтобы он отступил и ушел, пытаясь сохранить оставшееся достоинство.

«Некоторым детям действительно нужно научиться успокаиваться», — сказал я, рассматривая более юную Бэнг, которую я мог видеть перед собой. — Ты участвуешь сегодня в турнире? Я спросил его, не совсем уверенный, какой ответ я хотел бы услышать. Хотя я хотел, чтобы меня знали как победителя турнира, я также хотел сразиться с Бэнгом. Одно его присутствие здесь возбудило во мне желание скрестить кулаки с кем-то, кто был намного сильнее меня. Это была не жажда крови или боевой дух или что-то еще, а радость от битвы с более сильным боссом и напоминания о том, чтобы вернуться к нему позже, когда они повысят уровень.

«Постарайся не убивать его», — сказал мне Бэнг, бросив на меня быстрый взгляд. Он не мог видеть моего лица, но, видимо, не осудил меня слишком строго, и я кивнул в знак согласия.

- Прошу первых участников Блока К явиться на арену, - проговорил диктор сквозь негромкий гул в зале ожидания, и я в ответ встал.

«Увидимся в финале», — сказал я Бэнгу, и он серьезно кивнул.

— Ты уверен, — начал Бэнг. «Это хорошо, но не позволяйте своей уверенности стать причиной вашего падения».

Я улыбнулась на это, хотя он, вероятно, не видел этого под моим плащом и направился к арене. Чувак, Бэнг был крут до такой степени, что мне приходилось серьезно воздерживаться от того, чтобы просить у него автограф или просить присоединиться к его додзё. Я с нетерпением ожидал боя с ним и был вынужден подавить свое волнение, чтобы не торопить свои бои. В конце концов, моей целью было овладеть боевыми искусствами, и я надеялся, что мой навык «Понимание явлений» поможет мне. Диктор говорил сквозь постоянный гул публики, которая выкрикивала множество ободряющих слов, но я их не слушал.

— Вы готовы нанести визит в больничную палату? — сказал человек, столкнувшийся со мной ранее. Я уже забыл его имя, и у меня не было никакого интереса вспоминать его, поэтому я просто сунул руки в карманы своего плаща и расширил свою стойку, готовый к его демонстрации боевых искусств. "Если ты сдашься сейчас Я все еще могу простить тебя, но если ты…»

— Стоп, — сказал я, сыт на этом моменте. — Ты только еще больше позоришь себя и проявляешь неуважение ко мне. Хотя поначалу его речь была забавной, она стала утомительной, и я перестал давать ему шансы. «Покажи мне свои способности или уходи и позволь кому-то более компетентному занять твое место».

— Ты… — сказал он, по-видимому, потеряв способность говорить в процессе.

«Я с нетерпением ждал встречи с Кулаком множественного разрушения, но ты быстро истощил мой энтузиазм. Либо смирись, либо заткнись», — решительно сказал я.

Он не ответил; вместо этого испустив крик ярости, он бросился вперед на управляемой скорости, нанося удар. Я изогнул свое тело в ответ на сработавший Уклонение LV12, когда я анализировал его удары. Я не был равнодушным. В то время как его стойка казалась неряшливой и неутонченной, и я заметил несколько неэффективных движений, движения, которые он делал, действительно позволяли ему проявлять большую силу и скорость, чем он должен был бы быть в состоянии. Если это было следствием такого низкого уровня боевых искусств, то Бэнг действительно будет монстром, с которым нужно сражаться.

Бах раздался звук моего колена о его грудь, и я активировал Силу Насекомых, чтобы отправить его в полет с ринга, не разрывая его тело на две части. Я упал на землю, все еще держа руки в карманах, прежде чем развернуться и покинуть ринг. Традиционно после матча соблюдался этикет, но я не уважал соперника и технически не был мастером боевых искусств.

ххх

Я нанес еще один удар ногой своему противнику, какому-то парню с нелепо длинными и гибкими конечностями, который пытался меня схватить. Он много говорил и оскорблял мой маленький рост несколько раз во время матча, но его характеристики были лишь немного ниже моих, а его боевые искусства делали его опасным бойцом. Это был интересный бой, и я полагался на все свои навыки, чтобы получить преимущество над этим человеком. Используя Совершенные Рефлексы и Совершенное Движение вместе, я проскользнул под его руки и ударил его ногой в челюсть. Это ошеломило его, как я и ожидал, и затем я изогнул свое тело и нанес шквал ударов по его туловищу, прежде чем отшвырнуть его прямо с арены.

Несмотря на то, что я не владел боевыми искусствами, у меня было большое количество рукопашных и прочих навыков, а также большой опыт в убийстве монстров и других

нечеловеческих врагов, которых я нашел в подземелье. До сих пор, хотя более чем несколько боев проверяли мои пределы, ни один из них не заставлял меня выкладываться на полную или даже использовать руки.

«Я рад видеть, что это была не просто самоуверенность», — сказал Бэнг, подходя к нему. Я действительно смотрел несколько его матчей, когда у меня была возможность, и каждый из них был идеальным и легким. Его мастерство владения Кулаком, Разбивающим Камни Водяного Потока, было демонстрацией совершенно другого уровня по сравнению со многими другими, которые он наблюдал. Я снова и снова прокручивал движения в своей голове, иногда даже во время самых скучных боев, пытаясь понять, стоит ли копировать и адаптировать стиль.

«Я слышал, что мы сражаемся друг против друга в следующем раунде», — сказал я Бэнгу. «Мне жаль, что у нас не будет возможности встретиться в финале, кажется, я выставил себя лжецом».

«Я заметил, что, несмотря на то, что ты сильный боец, технически ты довольно слаб», — ответил Бэнг с приглашением, о котором я знал. «После этого турнира я хотел бы пригласить вас присоединиться к моему додзё».

— Боюсь, что нет, — с сожалением, но твердо ответил я. «Без обид, но я хотел бы создать свой собственный стиль, а не изучать ваш».

«Трудный путь», — сказал Бэнг, и на мгновение он выглядел так, будто оценивает меня.

«Ничто из того, что стоит делать, никогда не бывает легким», — твердо заявил я, и Бэнг кивнул в знак согласия, прежде чем задать вопрос, на который я не хотел отвечать.

— Сколько тебе лет? — спросил он меня серьезно.

«Достаточно взрослый, чтобы давать и терпеть побои, дедушка», - сказал я, и Бэнг раздраженно фыркнул.

«Я не буду относиться к тебе снисходительно из-за твоей относительной молодости», — сказал он, выказывая мне один из самых верных знаков уважения, которые может оказать мастер боевых искусств.

«Я заставлю вас работать для вашей победы», — заявил я в ответ. Это было мило, как я полагал. На данный момент Бэнг был далеко не в моей лиге, но он также не был из тех людей, которые зашли бы так далеко, чтобы причинить необратимый вред. Единственная опасность заключалась в том, что я никогда не выглядел травмированным, и я решил, что если мое здоровье упадет ниже 8 000, я проиграю матч.

Мы вдвоем сидели и смотрели очередной матч на больших экранах. Я сидел молча, а Бэнг, напротив, указывал на различные слабые стороны в сильных сторонах каждого стиля и на их сравнение, а также на то, насколько опытными были участники. Пожилой человек был источником информации, и я обнаружил, что наслаждаюсь его компанией. Очевидно, до сих пор он провел большую часть боя, сидя и ожидая из-за того, что, как опытный боец, у него было гораздо меньше матчей, чем у меня, и поэтому он до сих пор сидел один в течение большей части дня.

Для меня было довольно неожиданно, когда пришло объявление о нашем следующем бое. Было много времени ожидания и наблюдения, и я обнаружил, что впадаю в расслабленное состояние, которое, хотя и намного лучше, чем моя скука, было далеко не радостью борьбы с

чем-то действительно сильным. Между нами не было сказано ни слова, мы только обменялись взглядами, прежде чем вместе вышли из зала ожидания и заняли свои места на противоположной стороне поля.

Диктор взволнованно говорил о том, что увидел бой Бэнга и «таинственного нового участника», и я почувствовал облегчение от того факта, что мое тело в плаще сделало свою работу должным образом. Судья задал нам несколько вопросов, которые я уже слышал десятки раз, и я машинально ответил, не показывая ни капли нервозности и предвкушения, которые я чувствовал.

Я знал, что не для Gamers Mind я буду нервничать, бояться, предвкушать, но так же, как моя невыносимая скука была приглушена, так и другие мои эмоции оставляли мне только терпеливое, но решительное чувство. Это будет мой первый бой против одного из главных героев и одного из сильнейших не меньше. Зная это, я поставил ногу на дюйм выше пола и очень осторожно вынул руки из карманов, мои короткие движения легко заметил мой противник.

«3», — объявил рефери, и Бэнг внезапно принял знакомую стойку. Его глаза стали пронзительными, и он сосредоточил на мне все свое внимание до такой степени, что я почувствовал себя крысой, на которую смотрит змея.

«2», — объявил рефери, и я поднял ногу еще на дюйм, сосредоточившись на Силе насекомых, чтобы распределить урон от атаки дальше, чем по логике.

«1», - объявил рефери, и время, казалось, замедлилось, весь шум стих, и я намеренно сосредоточился на будущем, которое я видел впереди, не обращая внимания на огромную силу впереди меня.

«Давай», — объявил судья, и я ударил ногой по всей арене, прежде чем швырнуть ее на пол. Вдохновленный HunterxHunter, а именно битвой Гона и Хисоки, я затем пинал кучу осколков в сторону моего противника. Этот дебют был только началом моего плана, так как у меня было еще одно преимущество, которое мне еще предстояло разыграть. Активировав все свои навыки Ловкости одновременно, я прыгал с куска щебня на кусок щебня, двигаясь в идеальном трехмерном фланговом маневре, активируя свою скрытность в тот момент, когда его обзор был закрыт. Он все еще стоял на том же месте, где уже начал двигать руками, чтобы убрать обломки, летящие к нему, от которых, как я знал, он мог бы легко избавиться.

Мой неожиданный удар был идеально заблокирован, но я уже ожидал этого. Даже находясь не лицом ко мне, он смог поймать мой удар предплечьем, а другой рукой заблокировал летящие обломки. Я смог повернуть свое тело и нанести удар ногой в его бок, который он перепрыгнул, прежде чем наброситься одним из тех сложных движений, которым благоприятствовал его стиль, которого я едва смог избежать, отпрыгнув назад.

Именно в этот момент камни достигли своего апогея, чуть меньше секунды с момента начала матча, и в двух обменах я уже доказал, что не могу победить. Дело было не только в том, что его характеристики и HP были выше, чем у меня, но и в том, что у него было намного больше боевого опыта, чем у меня. Это бонусный босс, победить которого у меня не было шансов, но и причин для этого тоже не было. Я бы никогда не убил знаменитого Серебряного Клыка, а так как этого не произойдет, то я не получу опыта в любом случае. Призовой фонд был хорошим, но, в конечном счете, не обязательным, и слава, которую я получу за победу, в конечном итоге все равно будет принадлежать мне, когда я созрею.

Мой первый выстрел был моим лучшим, и хотя я мог просчитать в уме множество различных способов атаки, ни у одного из них не было более десяти процентов шансов хотя бы приблизиться к попаданию. Я вздохнул, но внутренне почувствовал облегчение от того, что этот мир предлагает гораздо больше, что вершина была намного выше, и поэтому я выпрямился, позволив остальным обломкам упасть на землю.

— Уже сдаюсь, — сказал пожилой мужчина, глядя на меня и не теряя позиции.

«Когда это закончится, мне придется повысить уровень подготовки», - отвечаю я, прежде чем броситься вперед, наблюдая, как его руки двигаются по изогнутым линиям, чтобы перехватить мой удар. Я наблюдал за каждым движением, максимально используя свои рефлексы и даже заглядывая в будущее, чтобы предсказать движения. Ничто не помогало, так как мой шквал ударов каждый раз отклонялся под любым углом.

Я оттолкнулся от его рук, прежде чем снова упасть на пол, зацепив ногой разбитый камень и швырнув его в голову моего противника. Он так и не достиг цели, когда он поймал камень и раздавил его, а я на минуту отступил назад, выбрав единственный план, который имел более высокие шансы на победу. Я бросился к нему, перевернув тело вниз головой, нанес удар ногой и вонзив руки в почти разрушенный пол арены. Как только я почувствовал, что моя нога соединяется с его рукой, я вонзил руки в землю, а затем потянул их вверх, заполнив арену песком и пылью, делая невозможным обзор. С закрытыми глазами я активировал Осознание Мира Природы, ясно показывая мне, где был Бэнг, а затем я перевернулся и активировал свой новейший навык удачи Абсолютная Удача и выпустил все заряды невезения, которые я накопил за последние несколько месяцев.

Мой кулак каким-то образом проскользнул сквозь ослепленную защиту Бэнга и попал прямо ему в живот, и я услышал хруст, прежде чем мир стал красным, когда огромная сила отбросила меня прямо с арены в одну из боковых стен. Я почувствовал хруст бетона под моей спиной, и одновременная огненная боль пронзила каждую из моих костей, но благодаря либо Разуму Геймера, либо Телу Геймера я смог, спотыкаясь, подняться на ноги, выпутавшись из частично обрушившейся стены арены.

Король

Геймер

Название - Нет

Виды - Человек

Здоровье — 3 261/25 460 (регенерация HP: 509 в минуту)

Мана — 23 150/26 510 (регенерация MP: 530 в минуту)

Он нанес более 20 000 единиц урона даже через мою сопротивляемость урону. Если бы он ударил чуть сильнее, Кингу пришел бы конец. «Какой ужасный конец истории, — подумал я про себя. Даже если не обращать внимания на то горе, которое это причинит моим родителям.

— Я вышел, — начинаю я говорить, но меня прерывает вид Бэнга прямо передо мной, который двигается быстрее, чем я могу его выследить.

— Ты в порядке, — сказал он, нежно схватив меня за руки, несколько раз, казалось, проверяя меня с явным беспокойством в глазах.

Хлопнуть

Мастер боевых искусств

Название: Серебряный клык

Виды - Человек

Здоровье- 768 931/862 425

Мана – 0/0

Вау, я нанес почти 100 000 повреждений этим последним ударом, значительно больше, чем когда-либо прежде, и по тому, как он двигался, было похоже, что он сломал ребро или что-то в этом роде. Тем не менее, какой бы болью он ни был, он не показывал этого, когда он дал мне еще раз.

— Я в порядке, — сказал я, пытаясь его успокоить. — Я скоро подойду, — поправился я, увидев его сомнительный взгляд. — Это был потрясающий удар, — честно сказал я. Хотя я не собирался драться с ним снова, пока не увижу хотя бы его характеристики, не было смысла не восхищаться таким метким ударом.

"Я должен был сдержать больше," сказал он с некоторым самоупреком. «Я знал, насколько ты силен, но когда ты удивил меня своей последней атакой, я «запаниковал» и набросился». В слове «паника» была метрическая тонна отвращения, и я мог видеть, что он, вероятно, попытается решить эту проблему в будущем.

«Это не проблема», — сказал я, и, честно говоря, это было не мое дело, учитывая, что я вряд ли буду бросать вызов кому-то намного выше моего уровня в течение длительного времени. «Ты показал мне, как далеко мне еще предстоит пройти», — признался я ему, заставив его приподнять кустистые брови. Я согнул свое тело, чувствуя, насколько вездесущей была боль, а также насколько эффективным оказался медленный процесс заживления. «Было приятно», — закончил я, поклонив его, жест хорошо сыгранной спички. Он вернул его, развернулся и ушел, насытившись за день больше, чем я. Некоторые медицинские работники и другие ребята пытались остановить меня, когда я вошел в комнату ожидания, но я легко уклонился от них, прежде чем воспользоваться своей скрытностью и отправиться домой.

ххх

7 лет спустя

Иногда я завидовал монстрам. В мире, который ищет смысл в религии, деньгах и других атрибутах и порицает любые ценности, выходящие за рамки поверхностных, было интересно наблюдать за существами, которые отказались от всех других интересов, чтобы преследовать свою единственную совершенную цель. Конечно, это часто приводило к отвратительным мутациям, становлению врагами человечества и прививало им привычку произносить банальные речи, но трудно было жалеть людей, которые были так довольны своей целью в жизни.

«Я величайший пивовар в мире», — говорила ходячая бочка, пока потоки спирта под давлением прорывались сквозь здания по обеим сторонам. «Вы никогда не пробовали чего-то столь восхитительного и освежающего. Я заставлю вас признать мое превосходство».

«На самом деле это было довольно восхитительно», — подумал я, уворачиваясь от жидких пивных пуль. Он отказался от своей внешности, своего будущего, своей семьи, чтобы продолжить свою извращенную одержимость; но в конце он выглядит счастливым. «Интересно, буду ли я выглядеть таким же счастливым, когда мне, наконец, удастся сразиться с Сайтамой», — подумал я, прежде чем выкинуть это из головы. «Жить — значит иметь цель, к которой нужно стремиться, мечты, к которым нужно стремиться, желание насытить и счастье, которое нужно ухватить и держать рядом. Таким образом, можно сказать, что по сравнению с серыми людьми, убегающими от монстра, он был самым живым существом в этом районе, поскольку он предавался своему нынешнему счастью ценой своего будущего.

«Я не забуду тебя», — сказал я ему вслух за несколько мгновений до того, как активировал Абсолютный стиль вращения и разорвал его на куски руками, прежде чем снова перейти в режим скрытности. Мои последние слова к нему ни в коем случае не были ложью. Несмотря на то, что монстр был смешным и слабым, он, вероятно, надолго застрял у меня в голове. Увидев на руках коричневую жидкость, я поднес их ко рту и долго лизнул.

«Это действительно было восхитительно», — подумал я, глядя на тело моего бывшего врага, прежде чем развернуться и уйти. Этот год был годом, когда скорость появления монстров начала расти. До сих пор паника была подавлена, поскольку люди делали то, что у них получалось лучше всего, и рационализировали проблемы как временную статистическую аномалию. Когда мне было четырнадцать лет, то есть почти пятнадцать, мои родители решили, что я более чем достаточно взрослая, чтобы терпеть отпуск в одиночестве, и я потворствовал их оплошности, путешествуя и охотясь на этих Таинственных Существ.

До сих пор я нашел их довольно разочаровывающими. Ни один из них, с которыми я столкнулся, не был намного выше уровня волка с одним или двумя тиграми, все они были значительно ниже меня и на самом деле были слабее многих монстров, с которыми я сражался в подземельях. Фактически, даже месяц назад я открыл особое психическое подземелье, заполненное существами, которые изо всех сил старались показать мне, насколько сравнительно недостаточны мои психические способности. И под существами я подразумеваю покемонов, а под сравнительно неадекватными я подразумеваю, что Мьюту сбросил на меня гребаную гору.

Покалывание в затылке, небольшая перемена ветра и перемена в моей удаче были предупреждением, которое я получил, и я повернулся, отступив немного назад и поймав лезвие, брошенное в мою незащищенную спину. При ближайшем рассмотрении лезвие оказалось кунаем. Согласно интернету, они на самом деле в основном использовались для лазания и нанесения ударов, но что, черт возьми, я знаю о ниндзя. «Ну что ж, похоже, я собирался получить более современное образование», — подумал я, наблюдая, как трио теней шагнуло на главную улицу напротив меня.

«Я полагаю, что вы уронили это», — сказал я, наблюдая за троицей.

Тень Тьмы

Ниндзя

Виды - Человек

Здоровье- 12 365/12 365

Мана – 0/0

СТР – 6 821

ВИТ – 5 651

ДЕКС – 7 320

ИНТ – 4 501

ВИС – 3 215

ЛУК – 1 622

Стиль боевых искусств: Стиль теневого убийства

Двух других ниндзя звали Громовой Молнией и Морским Океаном, что свидетельствовало о дерьмовых соглашениях об именах в их деревне. Все их характеристики были примерно такими же, как у первого ниндзя, которого я наблюдал, что было невероятно высоким, но далеко не таким, как у тех, кто находится на вершине мира. Титул, который я до сих пор не могу претендовать на себя. Честно говоря, эти ниндзя могли бы пробраться в S-класс, если бы Сладкая Маска не охраняла ворота, я не мог позволить себе легко взять их.

— Ты уронил это? — спокойно спросил я, покачивая кунаем вокруг кольца на пальце. Я небрежно направился к ним. Я заметил, что, несмотря на мое приближение, они не отступили ни на шаг, что говорило либо о хорошей подготовке, либо о искренней уверенности в своих силах.

«Вы помешали выполнить просьбу уничтожить разбушевавшегося монстра», — спокойно и тихо сказал один из ниндзя. «Чтобы скрыть провал миссии, потребуется ваша смерть».

— Могу поклясться мизинцем, если ты… — начал я, но мог сказать, что в этот момент они не слушали, вместо этого рассредоточившись идеально построенным строем. Я вздохнул и опустил взгляд, и я почувствовал, как их внимание мгновенно переключилось, выбрав момент времени, когда я был «врасплох», чтобы броситься вперед. Двое подошли с каждой стороны, пытаясь заблокировать мне путь движения, в то время как третий выпустил залп этих клинков.

Согласно последним главам веб-комикса, ниндзя, покинувшие деревню, не работали вместе, но трио доказало мою неправоту, быстро отрезав все пути к бегству. На самом деле, теперь, когда я думаю об этом, эти ниндзя могут стучать в двери S-класса, и в этом случае мне придется отнестись к ним очень серьезно. Я прыгнул вверх и увидел, как они изменили свои атаки, чтобы воспользоваться тем фактом, что в воздухе я был уязвим. К несчастью для них, они недооценили мои способности, когда я ощупывал ту маленькую отдачу, которую дала мне атмосфера, прежде чем отбросить вниз, взлететь к земле, позволив ниндзя промахнуться мимо меня, когда я напряг всю силу своих мышц и ударил по земле, вызвав ударную волну. раздалось по всему району, когда огромные волны пыли были подняты и земля раскололась.

К счастью для меня, все прохожие уже разбежались, оставив близлежащие улицы голыми; но я все еще видел, как трясется несколько близлежащих зданий, и принял молчаливое решение не устраивать здесь бедствия. Намек на тень в пыли, краткий порыв ветра, и я смог броситься вперед, скручивая руки в определенном стиле, который позволил мне воспользоваться вращением, когда я набросился со всей силой, содержащейся в моих усиленных мышцах. почти бесконечной энергией, полученной внутри Спина.

Интересно, что когда я достиг 2000 во всех шести моих характеристиках, я разблокировал

последний навык «Сила тела и разума». Этот простой навык сублимировал все мои предыдущие навыки, которые я получил при достижении предыдущих уровней характеристик, и включил их в себя, прежде чем дать мне понимание того, как они работали раньше. Теперь я знал, как задействовать все свои мышцы для получения силы, почему стояние на поверхности требует идеального баланса и точности, как человеческое тело может воссоздать себя как вечный двигатель, чтобы выжить без сна, топлива или воздуха, как разум существовал отдельно от тела в царстве психической энергии, как познание себя и мира составляло чистую мудрость и как существовала удача и пересекалась с судьбой, иногда побеждала и проигрывала.

Мне потребовались недели, чтобы привыкнуть делать это вручную после того, как я делал это автоматически всю свою жизнь, но результат был очевиден, когда я разорвал живот несчастного ниндзя одним ударом. Даже с его кишками, украшающими пол, ему все же удалось споткнуться назад, и я сделал шаг вперед с намерением прицелиться в голову и сбить его здоровье до нуля.

Я пересмотрел свои планы, почувствовав атаку, направленную мне в спину, и обернулся, вынужденный в последний момент поправить руку, когда атака превратилась в особенно коварный маневр. Мой кулак столкнулся с коротким мечом ниндзя, и они на секунду сцепились друг с другом, прежде чем мне пришлось уклоняться от града оружия ниндзя, брошенного из моей слепой зоны.

Ниндзя с мечом снова напал на меня, и я позволил одной из своих запонок превратиться в оранжевый меч, который легко пронзил его меч, прежде чем вонзиться в его плоть. Другой рукой я потянулся вперед и схватил его за рубашку, прежде чем повернуть его, чтобы заблокировать ножи. В этот момент я использовал другую запонку, чтобы выстрелить в него оранжевым энергетическим копьем, от которого он увернулся, а затем был немедленно поражен телом его товарища. Я подошел к нему, собираясь ударить его ногой и вывести из матча, когда был вынужден внезапно остановиться, чтобы увернуться от дротика.

Я повернул голову и увидел первого ниндзя, тяжелораненого, приседающего с ударным дротиком, который он неоднократно выпускал, и я немного пожалел, что не целился ему в легкие. Я отступил назад, поймав одну, две, шесть, дюжину этих летающих раздражителей, которые, вероятно, были покрыты ядом. Эти ниндзя ни в коем случае не были слабыми, но у них была очень слабая защита от моих собственных козырей, и на самом деле они были менее опытными, чем я. Я полагаю, что сражения с монстрами каждый день в вашей жизни могут наполнить вас лучшими инстинктами, чем даже самые суровые тренировки. Тем не менее, этот шквал ударных дротиков раздражал, поэтому я протянул свои психические силы и сломал его пополам.

Другой ниндзя уже выбрался из тела, но за то время, что он застрял, оранжевое копье, сформированное из моего Шун Шун Рика, пронзило его тело. Я двинулся вперед в этот краткий момент отвлечения внимания, ударив ногой, которая попала прямо в его голову, и я услышал *треск*, указывающий на то, что его шея согнулась под давлением. Последнего раненого ниндзя я схватил своим телекинезом, прежде чем притащить его к себе без сопротивления. Без вмешательства он непременно погиб бы, но я не собиралась его спасать. Он убил многих в прошлом и, вероятно, убил бы еще больше, если бы ему позволили жить. Было жаль, что Деревня Ниндзя превратила его в это, но я не мог его исправить. Я не удосужился спросить его о местонахождении его бывшего дома,

ххх

2 недели спустя

«Значит, Деревня здесь», — бормотал я себе под нос, глядя на окраину неприметного леса. Мои родители позвонили, чтобы сообщить мне, что они продлили свои каникулы, и поэтому я нашел время, чтобы изучить местонахождение Деревни ниндзя. На самом деле я нашел его около трех дней назад и каждый день с тех пор приходил посмотреть на него, прежде чем отступить назад. Честно говоря, мысль о нападении на эту деревню наполняла меня сомнениями.

Мысль о том, чтобы оставить эту бесспорно злую организацию в покое, расстраивала меня, но я не мог обеспечить свою победу над ней. Судя по веб-комиксу, их хозяин был представлен как безоговорочно могущественное таинственное существо высшего уровня S-класса. Даже если бы я был уверен, что смогу сбежать от этого, я не был уверен, что смогу сбежать от подчиненных ниндзя, которые могли быть меньшим S-классом.

Именно в этот момент раздался приглушенный гул, неразличимый для обычных ушей, прокатившийся по земле, заставив меня нахмуриться. Это был звук очень далекого взрыва, знакомый мне по исследованию подземелий. Я ненавижу взрывоопасные подземелья, но я не могу отрицать, что они были хороши для моей ситуационной осведомленности.

Помедлив всего секунду, я двинулся вперед, рассекая воздух и скользя мимо звукового барьера за секунду, прежде чем набрать скорость к источнику помех. Через несколько секунд относительно пышная трава сменилась бесплодной землей, и мне пришлось перевести дыхание, когда я увидел двух существ, движущихся с невероятной скоростью; их удары вызывали ударные волны, которые трепали мою одежду даже на расстоянии сотен метров.

Расстояние от них в сочетании со скоростью, с которой они двигались, не позволяло мне получить какие-либо детали с помощью наблюдения, но мне это было едва ли нужно, когда я увидел одну из фигур. Хотя не было хорошего взгляда на героя номер один Бласта как в веб-комиксе, так и в манге, то, что я видел о нем, точно соответствовало описанию. Не говоря уже о том, что в то время не было так много человеческих монстров. Это означает, что враг, с которым он столкнулся, был главой деревни ниндзя, и это должно быть день, когда он вводит его в кому.

Даже когда я восхищался безмерностью их силы, я никогда не переставал осознавать свое окружение, и поэтому я не удивился, когда стрела пронзила то место, где было мое сердце несколько миллисекунд назад, прежде чем создать звуковой удар и вызвать настоящий взрыв в нескольких сотнях метров позади.

«Значит, наблюдатель все-таки не такая уж креветка», — сказал человек с розовыми колючими волосами, одетый в черно-белую полосатую майку, приземлившись в сотне метров, целясь в меня из пластикового лука. «Я Лук Изогнутый, и ты совершил серьезную ошибку. Ради моего хозяина сегодня я пронжу твою плоть.

Изогнутый лук

Ниндзя

Виды - Человек

Здоровье- 78 926/78 926

Мана – 0/0

СПО – 13 526

ВИТ – 11 361

ДЕКС – 23 516

ИНТ – 9 856

ВИС – 7 936

ЛУК – 2 615

Стиль боевых искусств: Лук внезапной смерти

«Ты уверен, что справишься с ним», — сказал другой ниндзя, прыгнув вперед и приземлившись рядом с Луком Рекурвом. Этот парень был массивным, ростом более десяти футов, с непропорционально большими руками и лысой головой с большим ртом с ухмыляющимися зубами. «В конце концов, ты самый слабый из нас. Кулачные Руки будут гораздо лучшим выбором, чтобы не смущать нашего хозяина.

Руки Кулак

Ниндзя

Виды - Человек

Здоровье- 226 541/226 541

Мана – 0/0

СТР – 26 451

ВИТ – 21 368

ДЕКС – 17 657

ИНТ – 5 461

ВИС – 8 978

ЛУК – 1 114

Стиль боевых искусств: стиль сокрушительного кулака

— Вы оба уже смущаете мастера, — сказал третий, более стройный ниндзя с золотыми волосами и парой кукри по бокам. Я лениво сканировал его на мгновение, глядя на его имя и статистику.

Сияющий блеск

Ниндзя

Виды - Человек

Здоровье- 178 888/178 888

Мана – 0/0

ИНН – 36 502

ВИТ – 17 361

ДЕКС – 32 504

ИНТ – 38 541

ВИС – 29 100

ЛУК – 12 852

Стиль боевых искусств: стиль One Flash

«Значит, он похож на более слабую версию Флэши Флэша», — подумал я про себя, прежде чем мое сознание щелкнуло, и я увернулся в сторону, когда копье прошло мимо моей шеи. Скрытая атака была идеально рассчитана и нацелена на мое слепое пятно, и, вероятно, нанесла бы некоторый ущерб, если бы у меня не было объединенной версии Высшего Осознания над Миром Природы. Я тут же набросился, но удара удалось избежать, и четвертый ниндзя, одетый во все черное, убежал от моего удара.

— Стигийская Умбра, — сказал четвертому тот, кого звали сияющим мерцанием. «Твои тайные атаки в последнее время приелись? Ты позоришь нашего хозяина».

Четвертый начал отвечать, но к этому моменту я решил больше не оставаться пассивным. Быстрый взгляд показал, что последний из них средний по сравнению с тремя другими, и поэтому, правильно оценив своих противников, я вышел вперед.

— Вы четверо здесь, чтобы защитить своего хозяина и помочь ему сбежать, если он проиграет, верно, — вежливо сказал я, только чтобы получить в ответ четыре довольно грубых взгляда.

«Такому мусору, как ты, не следует даже думать о том, что наш Хозяин проиграет», — сказал рекурсивный Лук, направив очередную стрелу мне в сердце.

«Ой, извините, — извинился я. «Я оговорился. На самом деле я хотел сказать, что когда я убью вас всех четверых и разорву ваши тела в клочья, ваш учитель умрет, оплакивая бесполезность своих учеников». И так как они барахтались из-за моих излишне агрессивных слов, я выступил вперед с благородной миссией — полностью перечеркнуть канон.

Король

Геймер

Название - Нет

Виды - Человек

Здоровье — 313 460/313 460 (регенерация HP: 6 269 в минуту)

Мана — 284 830/284 830 (регенерация MP: 926 в минуту)

Уровень – 602 ОПЫТ 173 564/864 560

ИНН – 32 458

ВИТ – 28 321

ДЕКС – 31 051

ИНТ – 25 458

ВИС – 24 621

ЛУК – 27 777

Очки - 2 465

Деньги 25 634 892¥

http://tl.rulate.ru/book/87407/2804955