

Глава 2: Планы и Решения.

Стоя в тени густых деревьев, я начал размышлять над своими дальнейшими действиями. Все вокруг меня казалось таким загадочным и опасным, что моя неуверенность начала нарастать. Как бы не обосраться поставив цели которые трудно достичь. Хотя я скелет и по факту не могу обосраться.

Первое по важности задачей будет узнать год или возраст Луффи и Эйса... Я задал себе этот вопрос, понимая, что время в этом мире может повлиять на мои планы. Но ответ на этот вопрос мог бы помочь мне ориентироваться в этой новой реальности.

Стать сильнее, охотясь на местную живность и поднимая уровень... Этот мир полон опасностей, и моя выживаемость зависит от моих навыков и уровня. Я решил, что охота на местную живность станет моей первой задачей. Но зная что в этом лесу бродят тигры под 7 или 8 метров мои кости дрожат. Я помню как тигр сносил деревья словно пушечное ядро когда гнался за Луффи, Эйсом и Сабо.

Бросить вызов горным бандитам Дадан...

Если я смогу их победить и захватить, это может обеспечить мне не только рабочую силу, но и поддержку в этом мире.

Честно говоря, я вообще не понимаю кого эти бандиты грабили. Да и проживают они в горах в жопе леса, да и за десятки лет ничего не изменилось, даже то здание где они проживают стоит, точнее будет стоять ещё 20 лет. А значит они проживают просто так, могли бы хотя бы строить новые помещения. Но ничего я приду, а со мной придёт северный зверёк под названием коммунизм, во моё благо.

Извлечь выгоду из металлолома в Сером Терминале... Собрать бандитов и использовать металлолом для изготовления слитков железа казалось интересным планом, который мог бы пригодиться в будущем.

Тот же вопрос к королевству гоа столько металла, дерева, сокровищ. Вместо того чтобы нанять тех бомжей в качестве рабочих чтобы перерабатывали весь этот мусор. Не, нахуя, а давай я король этой страны буду срать под свой забор, а людей, которые ошиваются в моём хламе назову низшими существами.

Пока я размышлял, лес шумел вокруг меня, и я понимал, что каждое мое решение будет иметь последствия. Моя новая жизнь в этом мире только началась, и я был не готов к вызовам, которые она предоставит.

Я медленно спустился с дерева, ощущая первый настоящий рассвет в этом мире. Солнечные лучи проникали сквозь листву, раскрашивая окружающий лес в золотые оттенки. Мир Ван Пис проявил передо мной свою непередаваемую красоту.

Решившись двигаться дальше, я шел сквозь лес, держа в руке железную трубу, которую нашел в одном из развалин свалке. Моя нерешительность и страх были всё еще со мной, ведь я никогда не был военным или мясником. Даже та давняя попытка отрубить голову курице по просьбе бабушки казалась мне не лучшим воспоминанием.

Внезапно, я наткнулся на кабана, который стоял на моем пути. Мои кости напряглись от страха, и я мгновенно оцепенел. Кабан тоже испугался и, несмотря на свой страх, решил

напасть. Он был намного быстрее и сильнее меня, и моя железная труба показалась ничтожной против него.

Черт двигайся, давай, ну же руки хотя бы вебите ему по голове.

Кабан врезался в меня с силой, и я почувствовал, как что-то ломается в моем теле. Ребро! Оно было сломано, и даже будучи скелетом, я ощутил невыносимую боль. Моя первая встреча с местной живностью оказалась катастрофической, и я понял, что моя дорога к силе будет долгой и опасной.

Больно же, сука, ахуевший свипас, свинина Пеппа блядь!!

Сжав трубу крепче в руке, я решился на дерзкий шаг. Мой скудоумный мозг вспомнил, что нос кабана был его наиболее уязвимым местом. С нарастающей решимостью, я рванулся вперед и ударил кабана прямо в нос.

—Получай сука!!!

Кабан завизжал от боли и отпрянул назад, его нос начал кровоточить. Отвлекшись на мгновение, он позволил мне использовать мою скорость и провести множество быстрых ударов трубой. Я наносил удар за ударом, пока кабан не оказался поверженным, лежащим на земле, бессильным перед моей силой.

Сдохни, охуевшее сало!!

Бля-хамуха, что за пиздец!!

Смешанные эмоции покатались внутри меня: страх, охуевание, а затем облегчение и даже немного гордости. Эта победа, как небольшой шаг, наводила меня на мысль, что, возможно, я смогу преодолеть все трудности этого мира и стать сильнее. Моя первая победа стала источником вдохновения и решимости продолжать свой путь в этом мире

Опустив трубу и отдохнув, я вдруг заметил странное, полупрозрачное системное сообщение, как нависшее передо мной. На этой табличке было написано: "Поднять тень кабана?"

Мгновенно вспомнилось мне о силе дубликата Владыки теней, которую мне предстояло исследовать и тестировать в этом мире. Мои предыдущие переживания и бой с кабаном вытеснили эту мысль из моей головы, но теперь я понимал, что необходимо обратить внимание на мой игровой статус.

С легким беспокойством я принял решение поднять тень кабана, не зная, какие последствия это может иметь. Но мой странный путь в этом мире только начинался, и я был готов исследовать его возможности и тайны, чтобы выжить и стать сильнее.

Ааа, ух нихера себе сказал я себе.

Темная клякса медленно потянулась к кабану, образуя плотный облако тьмы, которое затем поглотило его тело. В следующий момент, из этой теневой кляксы сформировался тёмно-серый теневой кабан. Мои способности кажется были ограничены из-за недостаточной качественной маны, в отличие от сильных магов, таких как Сун Джин Ву или Эшборн.

Я посмотрел на этого нового союзника, который, казалось, был полностью под моим

контролем. Но с такой маной придется внимательно взвешивать каждое решение и изучать эту силу, чтобы использовать ее наилучшим образом.

Пока я рассматривал игровую таблицу, вспоминая, что забыл проверить свой статус персонажа, перед моими глазами возникла следующая информация:

...

<<Статус игрока>>

Истинное имя: ?

Имя: [Ваше имя]

Лет душе: 22.

Раса: (Игрок) Скелет.

Уровень: 1

Подкласс: — (открывается с уровня полубога)

Живучесть:

Мана:

Сила:

Ловкость:

Скорость:

Выносливость:

Интеллект:

Мудрость:

Интуиция:

Сила духа:

Воля:

Харизма:

Контроль:

Удача:

Дополнительные характеристики:

Родство со стихиями:

Огонь — 1,0%

Ветер — 1,3%

Молния — 1,01%

Земля — 5,01%

Вода — 2,01%

Жизнь — 0,05%

Смерть — 25,1%

Свет — 0,001%

Тьма — 15,95%

Порядок — 0,001%

Хаос — 0,67%

Активные навыки.

<<Извлечение Тени>>

Теневой солдат создаётся из остатков собственной Маны находящейся в теле, по команде хозяина "восстань" преобразовывает Ману мертвого тела, создавая из него воина тени.

<<Хранилище теней>>

Способность позволяющая собственной армии всегда быть со своим хозяином находясь и хранясь в его тени.

Улучшить способность.

+1 ячейка.

Стоимость 50 Энергии душ.

Ячейки теней.

1/1.

Тени.

Теневой Кабан.

Портал в другие миры.

Открывает портал в другие миры.

Встать в удобную позу и произнести вслух название мира, подумать о событии происходящее в том мире. Дождаться полного заряда для открытия портала.

Стоимость: 1 единица силы = 2 единице показателей здоровья/выносливости/маны/силы воли и.т.д

<<Пассивные навыки>>

Тело игрока.

Разум игрока.

Особенности.

Игрок, Скелет.

<<Скелет>>

+25% родство со стихией Смерти.

+15% родство со стихией Тьма.

<<Репутация>>

<<Фракция>>

<<Личная>>

Странно не отображаются характеристики. Может это из-за того что у меня ещё нет истинного имени. Помнится истинное имя выступает в качестве регистрации между мирами. Хотя может это из-за того что я бета тестер, что-то вроде идёт вычисление характеристик этого мира. Может быть, ведь тот что-то вроде бога игрока, может даже молодой бог, ведь зачем тестировать силу монарха теней, если только из-за того что её только создали. Ну может я не единственный бета тестер.

Ладно мне это не узнать так что пора идти дальше.

...

Видимо, моя неопределенность в истинном имени могла влиять на отображение некоторых характеристик. Но теперь, имея доступ к этой информации, моя задача стала более ясной, и я готов был продолжить свое путешествие.

<http://tl.rulate.ru/book/94288/3281455>