Глава 3: Первая миссия

"Статус".

Полупрозрачный голубой экран появился из воздуха.

[Имя: Синдзи Икари]

Возраст: 7

Уровень: 1

Следующий уровень: 0/100

HP: 100/100

CP: 350/350 4

STR: 1

VIT: 1

DEX: 3

INT: 6

CHA: 3

Очки - 0

Ryo - 0

"Черт."

"Синдзи, язык!" Матросский голос доносился от двери комнаты. Я повернулся в сторону голоса и увидел женщину средних лет, хмуро смотрящую на меня. Я наклонил голову в замешательстве на секунду, прежде чем в моей голове промелькнул всплеск воспоминаний. Курода Риэ, главная воспитательница приюта Конохи. Она была доброй матерью для 30 или около того сирот вместе с несколькими другими работниками и волонтерами.

"Простите, Риэ-баасан". Я нерешительно ответил, не зная, сможет ли она заметить, что я веду себя не так, как раньше.

"Да ладно, ты проснулcz поздно. Иди и быстро сделай свои утренние дела, иначе другие дети не оставят для тебя завтрак".

[Оповещение о квесте!]

Утренние обязанности:

Выполните свои обязанности по дому в течение 20 минут!

- Застелить постель (0/1)

- Полить сад (0/1)

- Протереть окна в комнате (0/10)

- Пыль с поверхностей в комнате (0/1)

Награды:

+20 Exp

REP немного увеличен с приютом Конохи

Неудача: 3

Rep немного уменьшился с Курода Риэ

Rep немного уменьшился с приютом Коноха

Без завтрака

Принять? (Y/N)

"Мне придется привыкнуть к этому". Я пробормотал себе под нос, читая последнее уведомление о квесте и рассеянно принимая его.

Ри’ хлопнула в ладоши, чтобы привлечь мое внимание: "Что ты тут мешкаешь, пошевеливайся".

Я вздохнул и начал пробираться к своей кровати, растерянно глядя на нее. Как застелить кровать?

Квест [Утренние обязанности] провален!

Время вышло!

- Застелить постель (1/1)

- Полить сад (0/1) 2

- Протереть окна в комнате (7/10)

- Пыль с поверхностей в комнате (1/1)

Неудача:

-REP немного снижен с Курода Риэ

-REP немного снижен с приютом Коноха

-Нет завтрака.

[Примечание: Вы действительно только что провалили свой самый первый квест?]

[Поздравляем! Вы только что провалили свой самый первый квест. Вы получили титул [Некомпетентный]!

Я мысленно выругался на уведомление о провале квеста, а моя рука все еще вытирала одно из проклятых окон. Почему первый квест должен состоять из работы по дому, черт возьми! Я буквально ни разу в жизни не заправлял кровать и не поливал сад!

У меня были слуги, чтобы заправлять постель, домработницы, чтобы мыть окна, и садовники, чтобы ухаживать за садом. Я потратил 5 минут, пытаясь понять, как мне вытереть окна. Оказалось, что просто сухой тряпкой это не сделать. Я понял это после того, как протер несколько раз, но окно квеста осталось неизменным.

Мне пришлось найти Риэ и спросить ее, как правильно мыть окна, на что она странно посмотрела на меня, укоряя за то, что я не запомнил то, что делал каждый день в течение последнего года. Риэ указала мне на необходимость сначала смочить тряпку, прежде чем протирать окна, что сразу же сработало, и я увидел обновленное окно квеста.

Однако в ходе выполнения квеста я получил одно очко статистики. Когда я решил обратиться за советом к Риэ, я получил уведомление, которое гласило:

[За логическое мышление и рациональное решение, +1 INT].

Это было совсем неплохо, но я все равно провалил квест. Ворча про себя, я вызвал окно статуса, чтобы проверить недавно добавленный титул. Правда? Некомпетентный? Как можно было ожидать, что я автоматически научусь выполнять работу по дому, если я никогда не делал ничего похожего за всю свою жизнь?

[Некомпетентность: -20% ко всем полученным EXP.]

Это слишком сурово только за провал одного задания, верно? Это навсегда?

Я продолжал свои внутренние протесты, поскольку теперь у меня пропала всякая мотивация мыть дурацкие окна перед собой.

Как мне избавиться от этого титула? Проклятая система, не могла бы ты мне помочь?

Подождите, может ли это быть...

"Помогите".

Ничего не произошло.

"Меню. Настройки. Опции." Я быстро прокрутил еще несколько подсказок, но ничего не вышло.

"Грр... Навыки."

[Навыки]

[Тело геймера] LVL: MAX

Тело, которое позволяет пользователю жить в реальном мире, как в игре.

После сна в кровати HP и MP полностью восстанавливаются, а эффекты состояния излечиваются.

Физические повреждения от атак не наносится, только боль на несколько секунд и потеря HP.

[Разум геймера] LVL: MAX

Позволяет пользователю спокойно и логично обдумать ситуацию.

Позволяет сохранять спокойное состояние ума.

Иммунитет к психическим расстройствам.

Умения "Тело геймера" и "Разум геймера" сработали так, как я и ожидал.

"Как насчет инвентаризации".

Снова появился классический полупрозрачный синий экран, на этот раз содержащий структуру, похожую на сетку, с квадратами 5x5. В ней не было ничего, кроме трех предметов.

Рубашка [E]

Прочность: 3/5

Шорты [E]

Прочность: 4/5

Ношеные сандалии [E]

Прочность: 4/5

Из любопытства, я снял сандалии и увидел, что символ [E] рядом с предметом исчез. Вероятно, это означало "экипирован". Эта система действительно ничего не объясняет. Мне придется разбираться во всем самому.

Прошла неделя с момента моего прибытия и эта неделя, была посвящена исследованию моих новообретенных способностей. Методом проб и ошибок мне удалось собрать больше информации о системе геймеров. Во-первых, я получил объяснение о статистике и ее влиянии на меня.

HP означало "хит-пойнты", очевидно, и определяло, сколько урона я могу получить, прежде чем он достигнет 0 - и меня не очень интересовало, что произойдет после этого.

CP определяло количество чакры в моем распоряжении.

STR определял мою физическую силу и урон, который я мог нанести.

DEX соответствовал ловкости, влияя на мою общую скорость, ловкость и изящество.

VIT увеличивал мой HP и общую выносливость, а на высоких уровнях мог снизить получаемый урон.

INT означал интеллект и увеличивал скорость обучения, память, CP и даже восстановление чакры.

CHA - это моя количественная харизма, очень странная метрика, которую система объясняла как влияние на социальные взаимодействия и восприятие меня другими людьми.

REP, как я предполагал, представлял собой репутацию. Однако не было возможности просмотреть общее количество очков REP, набранных мною с кем-либо, и не было количественного измерения того, сколько REP было получено за выполнение заданий.

Единственным реальным показателем того, сколько REP я потерял или приобрел, были описательные прилагательные, прикрепленные к сообщениям, которые, по моим наблюдениям, варьировались от "немного" до "много".

Очки REP могли быть получены или потеряны в результате выполнения заданий или даже моих ежедневных действий и слов. Когда я похвалил Риэ за ее новую прическу, я получил небольшое увеличение REP, но когда я случайно разбил окно во время одного из вечерних заданий, мой REP значительно снизился.

Весь оставшийся день она относилась ко мне свысока, но, к счастью, я смог восстановить свои баллы REP, проявив инициативу и помогая другим детям по хозяйству.

Если говорить о других детях, то в детском доме их было около 30. Самому младшему всего 2 года, я и еще одна девочка были самыми старшими. Оказалось, что государственное образование Конохи обеспечивало сиротам не только бесплатное обучение, но и жилье, а также пособие при поступлении в академию шиноби. Таким образом, в приюте не было других детей в возрасте 8 лет и старше, поскольку именно в этом возрасте они поступали в академию шиноби.

http://tl.rulate.ru/book/56242/1625631