

Ночью на улицах Конохи царит особая атмосфера. Она кажется спокойной и таинственной. Фонари и уличные светильники светятся мягким светом. Деревня выглядит волшебно благодаря теням и легкому ветерку, шелестящему листвой. Иногда ниндзя бесшумно патрулируют улицы. Ночная прогулка по улицам позволяет по-новому взглянуть на деревню: в лунном свете все выглядит мирно и красиво.

С другой стороны, Рен, обычно спокойный и собранный, в данный момент был совсем не таким. Сначала его раздражали ящики, парящие над головой каждого, он видел имена всех...

А потом до него дошло, что он видит имена всех, у каждого человека над головой плавают имя, и Рен затаился, прислушиваясь к разговору вокруг.

"...Мари-сан"

"...Рика-чан"

"Кё-кун..."

...

Когда он понял, что каждое имя, которое он слышал, было правильным, Рен, прислонившись к стене, быстро отказался от плана идти в больницу. Проверка продолжалась до глубокой ночи, и, пройдя несколько раз туда и обратно, Рен потратил почти пару часов на проверку подлинности имен.

Хотя это не было ситуацией $A=B$ и $B=C$, так что $A=C$, но эту логику можно было применить и здесь. Если имена, которые парили над людьми, были правильными, то это могло означать, что и то, что говорили ящики, тоже было правильным. Очень сомнительно, но, возможно, верно.

Когда Рен закрыл дверь в свою квартиру, его взору предстала беспорядочная и захламленная гостиная, сбоку стояла полка для обуви с кучей сандалий, валявшихся вокруг нее. Гостиная была захламлена одеждой, разбросанной по мебели и полу, с одним четким выделенным местом для сидения, которое не было покрыто никакими вещами. Пустые контейнеры из-под еды и грязная посуда были разбросаны по кухне, которая виднелась сбоку от гостиной.

Рен не обратил внимания на беспорядок и прошел через гостиную в спальню. В спальне было чисто, или, по крайней мере, так казалось. Он бросился на кровать и сосредоточился на сообщении, которое уже некоторое время висело перед ним. Поначалу оно вызывало легкое раздражение, но потом Рен привык к нему.

[Квест пройден]

[+20 EXP {Соберите}]

Не имея другого выхода, он нажал "Собрать", и блок снова замигал, немного расстроенный отсутствием достаточного контекста, но долго ждать не пришлось - новый "квест" сменил предыдущий.

...

[Учебное пособие II]

[Следуйте инструкциям, чтобы узнать больше об этой вашей новой силе, не просто ли это способность узнавать вещи, или видеть имена людей, витающие над их головами, или, возможно, узнавать больше о себе].

[Подумайте над словами "Атрибуты"]

[Награды:]

[EXP +20]

...

На этот раз Рен был готов к непрерывно мигающему свету перед ним: новый блок сменился старым, и Рен пристегнулся для чтения, так как оно было долгим.

[Атрибуты]

[Атрибуты определяют ваши сильные и слабые стороны. В настоящее время существует шесть атрибутов и один специальный атрибут. Чаще всего ваши статусы или "атрибуты" увеличиваются за счет повышения уровня. Каждый уровень дает вам 1 очко статусов в каждой статусе, а также 5 очков атрибутов. Вы можете управлять этими очками, добавляя их вручную по своему усмотрению. Еще один способ увеличить атрибуты - тренировки или выполнение определенных заданий. Примером может служить физическая подготовка, которая в зависимости от того, что вы делаете, увеличит вашу Жизнеспособность, Ловкость или Силу].

[Важное предупреждение!]

[Будьте внимательны, если один атрибут превышает атрибут VIT более чем в два с половиной раза, он начнет оказывать негативное влияние на организм. Обычно это можно исправить или, по крайней мере, справиться с этим, увеличив атрибуты VIT, но не всегда, в зависимости от обстоятельств].

[Прочность (STR):]

[Атрибут Strength определяет общую физическую силу человека. Этот атрибут влияет на количество урона, которое человек может нанести другому с помощью тайдзюцу, клинков или тупых предметов. Он также влияет на способность человека снижать урон при блокировании и влияет на количество веса, которое он может поднять или бросить. Это очень важный показатель, если стиль боя ориентирован на использование тяжелого оружия или грубой силы].

[Жизнеспособность (VIT):]

[Vitality, также известный как атрибут Vigor, определяет общую сопротивляемость человека. Этот атрибут также влияет на способность человека к регенерации после ранений в бою и вне его. Этот атрибут также определяет способность вашего тела сопротивляться особым типам повреждений, таким как яд, кровотечение, паралич, ожоги и т. д.].

[Выносливость (END):]

[Атрибут "Выносливость" определяет общую выносливость человека, которая влияет на то, как долго вы сможете сражаться или выполнять какую-либо деятельность. Подобно Жизнеспособности и Силе, этот атрибут также играет роль в сопротивлении атакам, увеличивая вашу естественную защиту, когда на вас нет никакой защиты и когда вы блокируете атаку.

[20 END & 20 STR & 20 VIT = 1 Оборона]

[Ловкость (DEX)]

[Атрибут ловкости определяет общую подвижность человека. Этот атрибут влияет на точность, уклонение, скорость и способность наносить критические удары противнику в ближнем, среднем и дальнем бою. Ловкость также играет важную роль в умении ковыряться в карманах, скрытности, использовании оружия и способности правильно владеть двуручным оружием].

[Интеллект (INT):]

[Атрибут "Интеллект" определяет общую способность человека обрабатывать информацию и реагировать. Этот атрибут влияет на способность правильно контролировать и формировать свою чакру. Он также позволяет выполнять технику с минимальным количеством чакры, но при этом достигать желаемых результатов. Интеллект также влияет на способность обучаться и развивать определенные навыки, такие как гендзюцу и медицинское ниндзюцу, а также успешно создавать новые вариации определенных техник и защищаться от ментальных атак.

Внимание! Если вы будете использовать CHAINT, то ваш контроль чакры начнет падать].

[Чакра (CHA):]

[Стата чакры просто указывает на количество чакры, которым обладает персонаж, и его способность использовать способности, основанные на чакре. Более высокий показатель чакры обычно означает, что персонаж обладает большим запасом чакры и может выполнять более мощные техники или поддерживать их в течение более длительного времени. Более высокий показатель чакры также означает, что у персонажа более высокая скорость регенерации чакры. У каждого человека свой коэффициент, который при умножении на стат СНА дает общее количество очков чакры и запас чакры.

[Важное предупреждение!]

СНА - единственный показатель, который зависит от вашего возраста и контроля чакры: за каждые 10% контроля ваш показатель СНА увеличивается на 1 каждый месяц до 17 лет].

...

Рен внимательно читал все, возможности, о которых он читал, одновременно и радовали, и пугали его: согласно блокам, он мог увеличить количество чакры, которым владел, просто направив свободные очки атрибутов на стат СНА.

"Статус", - подумал Рен, и знакомый блок наложился на блок описания. Он внимательно посмотрел на очки атрибутов и убедился, что у него есть 20 свободных. Поколебавшись, он просто перевел 10 очков в стат СНА. Рен почувствовал, как в его организм хлынул поток чакры. Несколько секунд он ощущал странный прилив сил, но потом с удивлением уставился на блок со статусом.

...

'...что, блядь, только что произошло'.

<http://tl.rulate.ru/book/103118/3591855>