

— Правда? Ятта, даттебайо! — Наруто расхохотался, неожиданно для себя, и смутился, заметив, как некоторые зрители удивленно уставились на него. "Заметка для себя: быть более сдержанным", — подумал он, удаляясь в более уединенный район Конохи. — Так, посмотрим, что у нас тут есть. Открыть список умений... а, вот и оно. "Наблюдение: Lv1. 79% до следующего Lv. Скорость освоения: В". Этот навык позволял видеть максимальное количество НР и СР цели. — Хм, просто, понятно и полезно, — отметил Наруто. Оглядевшись по сторонам в поисках подходящего объекта для испытания своего нового умения, он заметил небольшое существо. — А вот и ничего. Наблюдай. Бурый кролик — Лесное существо — 1 уровень. НС.— НС? Что это? — Наруто никогда раньше не слышал этого термина и не видел его в видеоиграх. Однако ему не пришлось долго ждать ответа. На экране появилась подсказка: НС — "Некомбатант". Некомбатанты — это существа или люди, не обладающие боевыми навыками и не представляющие особой ценности. Они не дают опыта и не служат для других целей, кроме как добычи полезных предметов, таких как мясо или мех, которые можно использовать или продать. Но если так поступать с мирными жителями НС, это может привести к серьезным последствиям.— Ну, вот и провалилась эта идея с заточкой, — ворчал Наруто, думая о том, что ему не удастся легко поднять уровень. Конечно, мясо и мех были неплохи — они давали возможность поесть и, возможно, приносили дополнительные деньги, если удавалось найти покупателя. Но какой в этом смысл, если ты не получаешь за это очки опыта? — Черт, надо еще научиться готовить крольчатину, — Наруто не был самым острым кунаем в мешочке, но даже он знал, что мясо разных животных нельзя готовить одинаково. Он помнил, как Аяме и Теучи говорили, что технически можно, но вкус будет не тот, да и заболеешь сильно. — Ах, забудьте об этом. У меня нет времени тратить его на изучение того, как это готовить, — он с трудом справлялся с академическими нагрузками. Лишние хлопоты были ему ни к чему. — Ладно, посмотрим, на чем еще я смогу это сделать, — подумал Наруто, заметив идеальную кандидатуру. — Наблюдай. Умино Ирука — Учитель Академии Ниндзя — 29 уровень. НР: 2200 СР: 1525 — Навык "Наблюдение" повысился! Теперь вы можете видеть больше информации и использовать его на неодушевленных предметах! — Значит, он повышается, чем чаще я его использую. Давайте посмотрим, — тихо проговорил он, снова открывая список навыков. "Наблюдение: Lv2. 53% до следующего уровня. Скорость освоения: В". Этот навык позволял видеть максимальное количество НР, максимальное количество СР и некоторую информацию о цели. Теперь его можно было использовать и на предметах, таких как оружие и броня. Чем выше уровень, тем больше информации можно было получить. У людей с огромным разрывом в уровне вместо цифры был знак вопроса; он исчезал только тогда, когда ты набирал приличное количество уровней или повышал этот навык. Однако некоторые мощные навыки могли обмануть эту технику. — Значит, теперь я могу видеть больше информации. Полезно. Наблюдай, — прошептал Наруто, снова глядя на Ируку. Умино Ирука — Учитель Академии Ниндзя — 29 уровень. НР: 2200 СР: 1525 Описание: Умино Ирука — преданный инструктор Академии ниндзя, который надеется передать свою мудрость следующему поколению ниндзя. Он также известен как один из единственных чуунинов в Конохе, который может поймать Узумаки Наруто с помощью пока неизвестных средств. Глаз Наруто дернулся, когда он прочитал последнюю часть описания. Хоть ему и не хотелось признавать это, но это действительно было правдой. В большинстве случаев, когда он устраивал розыгрыши, ниндзя, отправляемые за ним, были чуунинами, от которых ему чаще всего удавалось сбежать. Иногда присылали джонина, что, как он рано понял, означало, что ему конец. Ему удавалось обмануть или уклониться, но это всегда было недолго. Но когда посылали Ируку, его тактика не очень-то срабатывала. — Как, черт возьми, он это делает? — недоумевал Наруто. [ТРЕВОГА!] Как он, черт возьми, это делает? Главный квест: Узнайте, как Умино Ирука умудряется поймать вас каждый раз, когда вы устраиваете розыгрыш. Побочный квест: Не дайте Ируке понять, что вы делаете. Завершение основного квеста: 250 Exp. Выполнение побочного задания: 100 Exp. Провал: 50 Exp Принять? (Да/Нет) — Хм, звучит неплохо, но я лучше поищу побольше. Помогите гиду, — позвал Наруто, прежде чем найти то, что он искал. То, что квесты в видеоиграх были

похожи друг на друга, не означало, что они следовали тем же правилам. За то, что он не спешил с выполнением квеста и все обдумывал, его WIS увеличился на 1. —

Мило!КвестыКвесты, иногда называемые миссиями, — это задания, которые даются игрокам другими людьми или появляются спонтанно. Выполнение квеста или миссии приводит к получению наград, таких как очки опыта, предметы и деньги. Большинство квестов можно принять или отклонить, в то время как другие являются обязательными и должны быть выполнены, чтобы продолжить игру. Иногда наряду с основным квестом дается побочный, который является чисто необязательным, но его выполнение дает дополнительные награды: опыт, деньги, предметы и т. д. Некоторые квесты дают вам неограниченное количество времени на их выполнение, в то время как другие необходимо завершить до определенного времени и/или дня, иначе вы рискуете провалить квест. Иногда появляются разновидности побочных квестов, известные как скрытые цели, о которых вы должны догадаться сами, но в долгосрочной перспективе награда за их выполнение обычно выше, чем за выполнение побочных квестов. Выполнение квестов также повышает репутацию человека в связанной с ним деревне, у человека или фракции на определенную величину, хотя иногда это может понизить репутацию чего-либо другого, например вражеской деревни. Невыполнение квеста может повлечь за собой такие наказания, как отсутствие наград, отрицательный прирост репутации, снижение количества набранных очков опыта, калечащий статус травмы или даже смерть. Не думая ни о чем, Наруто нажал на кнопку "да", чтобы принять квест. Квесты были практически такими же, как и в видеоиграх. Правда, скрытый квест был несколько новым, но все же дополнительные награды и экспа были ему по душе. Наруто, как всегда, чувствовал себя неуловимым. Шпионаж за Ирукой-сенсеем был его любимым развлечением. Ирука, конечно, частенько становился жертвой его шуток, но в остальное время Наруто оставался для него призраком, едва заметным в толпе. Увидев, как Ирука выходит из лавки, Наруто, словно тень, последовал за ним. Не слишком близко, чтобы не вызывать подозрений, но и не слишком далеко, чтобы не потерять из виду учителя. Когда Ирука зашел в другой магазин, где его встретили явно недружелюбно, Наруто решил подождать снаружи. — Может быть, стоит посмотреть, что еще есть в этой книге-путеводителе, — прошептал он, устраиваясь на пустой скамейке. — Так, посмотрим, что еще у нас тут есть. А, Инвентарь! Страницы Путеводителя раскрылись, демонстрируя раздел "Инвентарный ящик". **Инвентарный ящик:**Инвентарный ящик — это персональная пространственно-временная техника. В нем хранятся все предметы, которые вы держите в данный момент, но не используете. Это позволяет вам носить с собой практически бесконечное количество вещей, не обременяя себя лишним весом. Чтобы поместить предмет внутрь, просто нажмите на него на экране, и наоборот, когда вы хотите его вытащить. Все, что находится в инвентарном ящике, переходит в состояние стазиса. Оружие и броня не ржавеют, еда не портится, даже если лежит там годами.**Особое примечание:**Некоторые вещи нельзя поместить в инвентарный ящик, например костер или живых существ. Трупы, однако, можно.