

Чего я точно не понимаю, так это отношение верхов власти к мальчугану. «Хмм, ребёнок четвёртого хокаге и принцессы одного из сильнейших кланов мира, с запечатанным внутри сильнейшим демоном... Как же нам его привязать к деревне? Точно! Давайте гнобить мелкого всей деревней!» Гении, блин. Хотя, стоит отдать им должное, хоть наблюдателя приставили. Похоже остатки мозгов у правителя всё ещё остались, но это не точно. Ладно, хватит пустых размышлений. Время качаться. Вроде бы в большинстве игр класс открывается с 10 уровня, а я как раз 9. Думаю три данжа и дело в шляпе. Эх, как же геморно поднимать уровень. С каждым разом требуется всё больше и больше опыта! А ещё физические стати расти перестали. Остановились на десятке и всё тут. Сколько бы не отжимался и не прыгал эффекту ноль. Хотя, может, это предел для трёхлетнего тела? Ну да ладно, какое моё время. Ещё подрасту. А теперь в данж!

И вот, спустя две недели внутри барьеров и секунду в подсобке, настал долгожданный момент.

Статус:

Истинное имя: Не выбрано.

Имя: Наруто Узумаки

Титулы: Поимевший смерть, Попаданец, Новатор, Тюрьма с ногами, Сирота.

Возраст: 3 года.

Уровень: 10

Раса: Существо.

Класс: Не выбрано.

Профессия: Начинающий кузнец.

Сила: 10

Выносливость: 10

Ловкость:10

Интеллект:10

Мудрость:0

Харизма:0

Пафос:4

Удача:14

Чакра:43

Контроль чакры:24

Навыки: Кузница(актив). Кузнечное дело 5 лвл. Метание оружия 7 лвл

Поздравляю вас, пользователь! Вы достигли 10 уровня и вам доступен выбор класса! Желаете выбрать сейчас?

Конечно желаю! Чего тянуть!

Доступные классы:

Мститель(необычный): +2 ко всем физическим характеристикам за уровень, мудрость не может превышать 10 единиц, удача -2.

Воин(обычный): +1 ко всем физическим характеристикам, интеллект не может превышать 10 единиц, +1 к харизме.

Арчер(обычный):+2 к ловкости, +1 к силе, +2 к мудрости, +1 к интеллекту за уровень. Пафос и харизма не может превышать 10 единиц.

Маг(обычный): +3 к мудрости и интеллекту за уровень, Выносливость, ловкость и сила не могут превышать 10 единиц.

Зародыш шиноби(редкий): +1 ко всем характеристикам за уровень.+2 к чакре, +1 к контролю чакры за уровень. Открывает ветку навыков «шиноби»

Начинающий кузнец(редкий):+2 к силе, +3 к выносливости, +1 к ловкости за уровень. Открывает ветку навыков «кузнечное дело».

Ёхохо, какие плюшки! Конечно, если следовать канону, стоило бы выбрать Зародыша шиноби, но, если честно, вертел я этот канон на одном выпирающем органе! Шиноби для лохов, кузнец для пацанов! Выбираю кузнеца! Может, наконец то, смогу крафтить реально полезные плюшки. Ох, чую ближайшие пару лет я проведу за яростным гриндом! Чёрт, как-же жаль, что нет инвентаря! Ладно, посмотрим, что за ветка навыков. Хм, всего одна ячейка одна ячейка открыта, от которой отходят три луча куда-то в туман. Ладно, вкладываю единственное очко навыка в ячейку.

Получен навык «иллюзорная кузница»

Хм, только название? А где описание навыка?

Иллюзорная кузница: Вы перемещаете свою кузню из внутреннего мира в мир материальный.

Щикаарно. Только делать это в приюте не стоит. А то подсмотрит ещё этот ниндзюк и доложит, куда надо. Вот сейчас пойду в барьер, там и потренируюсь! Хотя нет! Надо расти, а в барьере этого делать не получится. Всё! Я и так послабление себе дал, пройдя сразу три данжа в один день! Теперь придётся терпеть до следующей недели. Да и с волосами непонятно что происходит. Такими темпами поседею и облысею годам к двадцати! Не надо мне такого счастья. Хотя седые волосы звучит не плохо, но рисковать остаться лысым... Уж лучше потерплю.

<http://tl.rulate.ru/book/12610/244785>