

— Сенсей, — тихо произнёс Шенг, сидя на коленях в своей комнате перед стеной, на которой были изображены самые различные символы и их плетения, образующие печать.

Вдруг символы окрасились в мягкий лиловый цвет и вспыхнули пламенем. Огонь не расходился по стене и не стал сжигать комнату, а, словно живой, сбежался к центру печати.

— Шенг, — слышался голос из пламени.

— Как вы и говорили, в них течёт кровь главной ветви. Батсумару был вынут из ножен, — опустив глаза к полу, проговорил названный сын Даймё.

— А ты сомневался в моих словах?..

— Нет, ни капли, сенсей.

— Они дети Кушины Узумаки, чья родословная уходит к Мико Узумаки, родной сестры первой джинчурики девятихвостого и младшей дочери Ашины...

— Мне стоит забрать меч обратно?

— Нет. В руках не Узумаки он бесполезен. И он нужен, чтобы пробудить весь потенциал юного главы клана Кровавых Демонов Водоворота. Следи за этими детьми. Однажды, когда их кровь окрепнет, мы сможем воплотить мечту клана Цучигумо в жизнь.

— Слушаюсь, сенсей...

Вернувшись домой, я сразу же заперся в ванной. Красные волосы? Плевать! Меня больше волнует причина, а не следствие. Итак, что мы имеем?

— Статус.

Имя: Наруто

Истинное имя: Рюджи

Клан: Узумаки

Возраст: 5 лет

Раса: Человек

Классификация: Демон, Джинчурики

Достижения: Каждый уважающий себя попаданец, Маленький засранец, Маленький стриптизёр, Подлец, Мастер подстав!

Титулы: Начинающий поварёнок, Вор трусов!

Уровень: 11

Очки здоровья: 660|0,12×10

Очки чакры: 820|0,09×2

Характеристики

Мощь: 12

Скорость: 7

Разум: 11

Чакра: 9

Чакра биджу: (недоступно)

Контроль чакры: 1

Удача: 1

Харизма: 2

Свободные очки: 30

Очки интерфейса: 11

Активные навыки

Наблюдательность — активный навык, позволяющий получать информацию об различных объектах. Чем выше он прокачан, тем более полная информация становится доступна. Если цель — персонаж, то можно узнать кол-во единиц здоровья и чакры, статус, наложенные эффекты, и эмоции на более высоком уровне прокачки.

Пассивные навыки

Разум игрока — пассивный навык, позволяющий Игроку сохранять спокойствие в любой ситуации. Даёт иммунитет к ментальным атакам.

Тело игрока — пассивный навык, превращающий тело Игрока в тело персонажа, таким образом вместо получения ран Игрок теряет очки здоровья, и пока они у него есть, он может восстановиться.

Начинающий кулинар — все ваши блюда имеют эффект +1 к характеристикам на полчаса.

Хакке но Фууин Шики — в вашем теле запечатан Девятихвостый Лис.

Эффект: Получение особенности «Демон». Отношение местных жителей (фракция «Жители Конохагакуре, но Сато») -1500 (как они могут не любить такого милашку?! (□□□)^). -150 контроль чакры.

Мощь +2. Чакра + 2. Жизнь x2. Чакра x2. Регенерация здоровья x5.

Узумаки-глава — вы пробудили кровь главной семьи клана Узумаки.

Эффект: жизнь +100, запас чакры +100, +10 очков здоровья за каждый уровень, +20 очков чакры за каждый уровень. Регенерация здоровья x2. Регенерация чакры x2.

Переизбыток чакры -50 контроля чакры.

Великая склонность к техникам фуин.

Так вот где собака зарыта... Видать, клинок как-то срезонировал с моей ДНК, пробудив гены Узумаки. Неудивительно, что волосы сменили цвет. Хотя, учитывая силу генов Узумаки, странно, что гены Намикадзе вообще подавили их. Или это было сделано намеренно?

Да не суть.

Важно то, что это чёртова имба! Из-за улучшенного эффекта у меня здоровья теперь больше чем у взрослого мужика, уже в пять лет! Даже учитывая, что у обычного жителя города не шиноби, столько же «мощи», как и у меня.

В среднем, как я наблюдал, у человека где-то десять очков мощи, пять скорости и десять разума. Это в среднем. У шиноби эти цифры резко вырываются вперёд. В Конохе у джонинов было около тридцатки мощи, столько же скорости и интеллекта, а чакра на уровне десяти. Смотря у кого. Например, у Ямато в скорости всего двадцать очков, тогда как в мощи сорок восемь, чакра на пятнадцати единицах. У Цунаде мощь переваливает за сотню...

Учитывая это, уровень моей чакры уже почти как у джонинов, а её количеству позавидуют Каге! И с каждым уровнем я буду становиться только сильнее. Говорите Учиха имба? Хотя ладно, не буду ничего говорить. Я ещё не видел эффектов от их крови.

Всё это позже. Нужно разобраться с навалившимся. Я недавно получил несколько уровней и у меня скопилось тридцать свободных очков. Если использовать их на улучшение системы, то у меня выходит сорок одно очко интерфейса. Можно купить инвентарь. Или... Снова этот тяжёлый выбор!

Купить инвентарь за двадцать очков. Или купить возможность выбора классов за сорок. Хм... Инвентарь... причины его выбора или отказа от него остаются теми же. Но вот классы... Классы всегда дают какую-то поддержку в начале игры. Будь то скиллы, или механика игры. Игрок подстраивается под класс персонажа, а не бежит от крайности к крайности, стараясь успеть везде и всюду. Так легче. Но выбирать класс нужно тщательно, ведь от этого зависит весь последующий стиль игры за созданного персонажа, ведь класс не только даёт, но и ограничивает в использовании других способностей. Это самый большой минус классовых персонажей. Думаю, здесь будет аналогичная ситуация...

Выбираю инвентарь. Оставшиеся очки распределяю по характеристикам.

Уа-ах...

□('□`*)□

Что Лудия пропустила?

Очнулась наконец.

Красные...

Кавай!

☞(/>/□/