

Проснувшись, аккуратно приоткрыл створку шкафа и выглянул наружу. С первого взгляда в квартирке никого не было, потому выбрался из своего своеобразного бункера (ха-ха), и потопал в ванную комнатку. Где быстренько сделал свои дела. Затем сел за стол и, периодически протирая глаза, потрошил очередную пачку заварной лапши. Пока закипал чайник, вызвал инвентарь и посмотрел, что за пояс мне вчера выпал.

"Пояс незаметности."

Вид: Редкий.

Ограничения: Нет.

Бонусы:

+ 2 ловкости

+ 10% шанс, что вас не обнаружат в режиме скрытности.

Прочность: 100/100

Достав его из инвентаря, стал с любопытством разглядывать. Чёрный ремень из ткани, на ощупь похожей на бархат. Металлическая часть тоже была чёрной, и не имела никаких отличительных черт. С виду обычный чёрный ремень. Приподняв куртку, сменил свой старый ремень, на новый. Поправил куртку. А прикольно смотрится, чёрная полоска, разделяющая оранжевый верх и такого же цвета низ.

Быстро слопав заварную отраву, оглядел своё жилище. Мда. Такое ощущение, будто меня заселили в здание, которое должны будут вот-вот снести! Безбожники! Я ж ребёнок!

Квартирка на третьем этаже. С дверью, которая может сломаться просто от неаккуратного прикосновения, и без каких бы то ни было средств запора. Не считать же за запор металлическую защёлку, держащуюся за один единственный, покорёженный, и готовый вот-вот вылететь гвоздик. Так же, в квартире было довольно большое окно, два метра в высоту и те же два метра в ширину. Без стекла. Оно — то есть, стекло, осколками лежало на полу. Мда, на отчаянно скрипящем, облезлом и грозящимся вот прямо сейчас рухнуть, полу. А так же обшарпанные стены, не знающие о существовании обоев. Да что там говорить о обоях, если на стене напротив окна, штукатурки-то осталось на раз чихнуть. Основной зал квартирki был квадратов двадцать. В противоположной от входной двери стороне было два прохода в крохотные комнатки — туалет с совмещённым душем и малюсенькую кухоньку.

А из мебели были: холодильник, маленький угловой стол, табуретка и чайник на кухне, унитаз и сам душ, в ванной. Кстати, горячей воды нет и не будет. Даже холодная едва течёт, констатировал этот факт, держа в руке отвалившийся вентиль. В зале вообще пустырь, не считая высокого, вмонтированного в стену двухдверного шкафа, находящегося в самом глухом углу, парты со стулом и небольшой полочки для книжек над ним. Всё. Больше ничего нету. А! Простите! И ещё буквально горы мусора: пачки из под рамена, огрызки карандашей, бумага и всё к этому прилагающееся. И живность. Тараканы, грызуны, пауки. Разных форм и расцветок.

Как уже сказал, сплю я в шкафу — там чуточку безопаснее, да и дверцы надежнее входной. Сплю внизу. На верхних полках сложена моя одежда. Вот так вот осматривая своё «жилище», я увидел конверт, сиротливо лежащий под дверью.

Прокравшись по стеночке до входной двери, стал внимательно приглядываться к конверту и

принюхиваться. Через несколько секунд моих стараний, выскочило новое системное окошко:

Получен новый навык: "Наблюдательность." Вы можете увидеть больше, чем многие, просто глянув на предмет.

Наблюдательность +1

Вновь всмотревшись в конверт, увидел над ним надпись:

Почтовый конверт Конохи.

Отправлено: канцелярия Хокаге

Для кого: Узумаки Наруто.

Внутри оказался бланк для поступления в Академию шиноби. Мда.

Внимание! Доступен долговременный квест: "Путь Шиноби."

Срок исполнения: 3 года.

Награда за выполнение:

Характеристики.

Класс: "Генин": + 25% к скорости роста боевых навыков и характеристик.

Репутация с Конохагакуре-но-Сато: + 2500.

Доступ к заданиям ранга D и C.

Классовый предмет: повязка Генина Конохи.

Доступ к классовым учителям и умениям.

Принять: Да/Нет?

Мда... Чувствую пятой точкой обилие проблем, связанных с поступлением в эту школу подготовки малолетних убийц. Но с моей репутацией, путь только один. Увы. Приняв задание, увидел новое окно:

Внимание! Первый день в Академии через два дня. Время прибытия: 8:00.

Убравшись подальше от двери, вдруг застыл как вкопанный, а на моём лице стала расплываться дурацкая улыбка. Метнувшись в кухню, запихал в первый же попавшийся пакет, двадцать пачек местного доширака и несколько бутылок воды. Затем метнулся до шкафа-спальни и откопал в верхней части старую и явно малую мне майку. Затем заперся в шкафу, где располосовал майку на бинты.

В уголке шкафа лежал маленький потрёпанный рюкзачок с котелком, и другими походными вещами. Которые мне когда-то притащили АНБУ. Тогда я даже и не пытался понять, для чего мне это. Но сейчас это было так кстати!

Притянув его поближе, активировал навык тренировочного барьера, а внутри ещё и временной

барьер. А когда открыл дверцу шкафа... У меня банально отпала челюсть. Ибо мне предстала приличная такая долина, буквально заставленная всевозможными полосами препятствий, и другими тренажёрами. Тут был буквально рай для того, кто хочет тренироваться и развиваться. Воодушевлённо закричав и расхохотавшись от ощущения свободы и безопасности, я вылетел из шкафа и стал всё осматривать, трогать, даже лизнул кое-что!!! Отмахиваясь от появляющихся сообщений, я буквально рванул тренироваться...

Четыре дня спустя.

Едва живой, но с улыбкой на губах, вывалился из шкафа у себя дома. Буквально дополз до кухни гусеницей и затащив себя на стул, приготовил рамена. Сразу три порции. Кушать хотелось до одури. Поедая лапшу, с огромной радостью смотрел на появившееся сообщения:

Внимание! Вы вышли из "Тренировочного барьера"!

Время пребывания: Четверо суток.

Навык ВП барьер поднят на 4!

ВП барьеры 5 ур. Вы способны создавать иллюзорные барьеры.

"Барьер для тренировок": Рост характеристик + 240%

"Временной барьер": соотношение времени: Реальное к Виртуальному 1 к 6.

"Зомби апокалипсис": Барьер с монстрами: "Зомби".

"Призрачная угроза": Барьер с призраками.

"Долина Гноллов": Монстры Гноллы.

"Степи": Монстры: Тролли. Орки.

Повышен навык: "Акробатика" 10 уровень(MAX).

Урон при падении с высоты: - 40%

Длина и высота прыжков: + 140%

Скорость движения и реакция: + 80%

Ловкость: + 10.

Объединены навыки: Незаметность, Тихий шаг, Лагерь, Следопыт.

Получен навык: "Лесная Тень" 8 ур.

Звук при передвижении: - 80%

Незаметность:

При свете: + 25%

В тени: + 50%

В темноте: + 80%

Возможность прочесть след: + 65%

Вы умеете выживать в лесу и разбивать незаметный лагерь. Шанс что в лесу обнаружат ваш лагерь: -80%

Скорость перемещения в лесу: + 35%

Шанс быть замеченным в лесу: - 85%

+ 45 к ловкости

+ 20 к выносливости

+ 64 к силе

+ 15 к интеллекту

+ 6 к мудрости.

+ 11 к интуиции

Получены навыки:

"Метание холодного оружия" ур 3.

Шанс попасть в неподвижную мишень: + 60%.

В подвижную: + 20%.

Сила и скорость метаемого оружия: + 30%.

"Спринтер" 2.

Скорость бега по любой местности: + 20%.

Ловкость и выносливость: + 1 за уровень навыка

"Пловец" 10(MAX).

Вы быстрее плаваете и на большее время задерживаете дыхание.

Скорость плавания: + 200%.

Время нахождения под водой без дыхания: 25 минут.

Сила: + 1 за уровень навыка.

"Ножевой бой" 10.(MAX)

Скорость движений и урон холодным оружием: + 200%.

+ 1 к силе и ловкости за уровень навыка.

Как же я устал за время тренировок, кто бы знал... Я спускал с себя семь потов и даже ещё несколько. Вспоминал навыки, которые преподавали в армии в прошлой жизни. Правда многого вспомнить так и не смог, к собственному огорчению. Самое главное – это незаметность. Прокачал я её в специальных зданиях. Там везде были странные руны, которые могут тебя заметить и не слабо так зарядить воздушной волной или ударить током. И вот теперь, я был более или менее готов к походу до Академии. Но тренировки забрасывать не стану. Буду нырять в барьер сразу как освобожусь. С ростом навыка барьера, время будет всё сильнее растягиваться, и я смогу дольше посвящать себя тренировкам. ВО ИМЯ ВЫЖИВАНИЯ!!! Какому там, Майто Гаю или Року Ли до меня! У меня причина реально ВЕСКАЯ! Моя причина - рвать себе жилы – это МОЯ ЖИЗНЬ!

- Характеристики! – выкрикнул я и стал буквально наслаждаться открывшимся видом. - Даааа, я маленький монстрик!!! Несмотря ни на что!!! -

Имя: Узумаки Наруто.

Уровень: 7

Раса: Шиноби – Маг Души.

Опыт: 633/3500

Класс: Нет.

Жизнь: 7270/7270 (Регенерация + 156/3 сек)

Мана: 4000/4000 (Рег: + 31/5 сек)

Чакра: 5050/5050 (Рег: + 215/3 сек)

Сила: 84. "Лёгкая атлетика наше всё!"

Ловкость: 92. "Вы решили превзойти Орочи?"

Выносливость: 66. "Личинка Зелёного Зверька."

Интеллект: 33. "Вы-таки начали изучать таблицу умножения."

Мудрость: 141. "Вы мудры не по возрасту и явно не по интеллекту. Невероятно но факт..."

Удача: - 25. "Вы написали завещание?"

Вторичные характеристики:

Интуиция: 38. "Теперь ваша любимая фраза – Вот жо**й чую!"

Бонусы души:

"Мудрец."

Неизвестно отчего, но вы находчивы и вполне можете выдать что-то мудрое. Однако – это не ум, это предчувствие на уровне ощущений. Начальная мудрость 100.

"Интуит."

Вы, бывает, интуитивно чувствуете, что нужно сделать именно так, а не иначе. Добавлена вторичная характеристика: Интуиция.

"Странная душа."

Неизвестно откуда взялась ваша душа до первой жизни человеком. Однако ж...

+ 5 к мудрости за уровень

+ 10 к очкам жизни за уровень

+ 100 к мане/чакре/реяцу/ки за уровень.

Ваша душа порывиста, так что осторожнее на поворотах, можете и снести что-то или кого-то.

Если вы за что-то берётесь с воодушевлением, то скорость роста характеристик увеличивается + 500%.

Бонусы тела:

Дебаф – ребёнок.

Все характеристики силы, выносливости, ловкости: – 70%.

Время до снятия дебафа: 11 месяцев 24 дней.

Подключен симбиот: Кьюби-но-Йоко.

+ 100 к чакре за уровень.

"Регенерация" + 1000%.

Эффект "Регенерация" интегрирован в выносливость.

Восстановление ХП: +100 в три секунды.

Восстановление энергии тела (Чакра): + 200 в три секунды.

Род/Клан Узумаки:

+ 50 ХП за уровень.

+ 50 ЧП за уровень.

Развитие навыков, связанных с фуин: + 200%.

"Выжить любой ценой" 5 степени.

Вы живёте в окружении врагов. Вас постоянно пытаются убить. Но вы выживаете и живёте всем на зло!

Бонус + 250 ХП за уровень. (+50 за степень достижения)

Кое-как вернувшись в свой шкаф-кровать, мгновенно вырубился, попросив систему разбудить в пять утра. Когда ещё темно, но уже светает. Самое то, для незаметного похода до академии.

<http://tl.rulate.ru/book/13512/259959>