

Умирать отстойно.

Я ехал по автостраде на работу, когда какой-то идиот на пикапе решил повернуть прямо передо мной. Поэтому я на огромной скорости врезался в него и даже не захватил этого полудурка с собой на тот свет, потому что врезался в его машину не со стороны водителя.

Я думаю авария произошла потому, что моя машина была того же цвета, что и дорога. Он тупо меня не увидел.

После этого все стало как в тумане и я не особо что-то запомнил. Я на самом деле довольно религиозный парень, и я почти уверен, что отправился в загробную жизнь. Я также почти уверен, что был какой-то спор. Или, может быть, я слишком много себе напридумывал. Там могло быть что угодно. Это не имеет значения.

Что имеет значение, так это то, что в настоящее время я плаваю в жидкости в каком-то темном месте. Я не дышу и мне это даже почему-то не нужно. Время от времени я слышу эхо голосов где-то далеко. Я не знаю, откуда он исходит. Я думаю, это связано с веревкой, которая прикреплена к моему животу. Если бы я не находился в состоянии блаженства, я бы без труда смог понять, где я нахожусь.

Я думаю, это символично.

Пока я обдумывал свои странные обстоятельства, в моей голове, казалось, появилось зеленое окно с текстом. И это хорошо, потому что я не уверен, что мои глаза в настоящий момент смогут увидеть хоть что-то.

"Здравствуйте, и добро пожаловать в Шиноби: РПГ Наруто", - прочитал я текст в зеленом окне.
.

О, круто. В своей загробной жизни я буду играть в видеоигру! Я считаю это благословением. Потому что я люблю RPG, и я уверен, что в конце концов мне стало бы скучно от нахождения в этой приятной теплой жидкой фигне. Хотя в ней и было очень удобно.

Окно изменилось.

Выберите Пол: Мужчина/Женщина.

Хм... даже не утруждают себя минимальной справкой? Ну, я действительно хорош в RPG и все такое. Я представил, что выбираю мужчину, поскольку в моем состоянии я мог что-то сделать только мысленно.

"Вы уверены?"

ДА. Я абсолютно уверен.

Сохранить старую внешность?

Почему бы и нет!

Когда я сделал свой выбор, окно исчезло.

Хм.

Что происходит, вдруг появился СВЕТ и причем очень яркий.

И СТАЛО ТАК ХОЛОДНО.

Меня стало что-то выталкивать из моего теплого убежища!

"Что происходит? Я... ох."

Я только что родился.

Что ж, в таком случае мой крик был вполне оправдан! На самом деле я сделал себе пометку в голове - кричать как можно чаще, потому что все вокруг буквально навалилось на меня, все эти ощущения!

Мои мысленные проклятия не утихали не на секунду, пока меня вытирали теплой тряпкой, а затем передавали к лежавшей в постели женщине, которая, по-видимому, и была моей новой матерью.

Я очень любил свою старую мать, и мысль о новой огорчала меня и заставляла кричать еще сильнее. До такой степени, что мои легкие как-будто охватило огнем.

По мере того как мои чувства начали развиваться, я начал осознавать какую-то странность внутри меня. Это было похоже на электрический ток, на гудение силы, которая буквально витала прямо под моей кожей. Я не был уверен, что было более странным, что это откровенно потрясающее чувство существовало в моем теле или что оно, казалось, было повсюду в окружающем меня мире.

О, подождите.

RPG Наруто.

Я чувствую чакру.

Я идиот.

Что ж, одной загадкой меньше.

В любом случае. Большую часть дней, когда я не был голоден (я практически всегда был голоден), я проводил в медитации. Очищение головы от мыслей, правильное дыхание и попытка выглядеть спящим, чтобы меня не беспокоили понапрасну, были довольно расслабляющими и в значительной степени единственными вещами, которые я мог сделать, чтобы хоть немного держать свой взрослый ум в узде. Одним из положительных побочных эффектов медитации было то, что она давала мне очень острое ощущение чакры во мне. И вокруг меня.

В большинстве художественных произведений, когда персонажи медитируют, они "раскрывают свой потенциал". Они открывают в себе какую-то скрытую сверхсилу, которая у них всегда была, но по той или иной причине была заперта. Хотя это было чрезвычайно привлекательно для меня, как для парня, который более или менее находится в чрезвычайно опасном мире и в настоящий момент полностью зависел от других людей, я знаю, что на самом деле это не так. Это не работало в моем мире, и не думаю, что сработает в этом.

Но главная причина, по которой я это делал, заключалась в том, что во время медитации я заставлял свой мозг находиться в состоянии сна, позволяя ему обрабатывать информацию, хранить ее и правильно структурировать. Что было бесценно для многих вещей, например таких как преодоление эмоциональных травм.

И это то, чего теперь у меня было хоть отбавляй.

Я медитирую.

Я един со вселенной.

Во всем есть свой смысл.

Я - хозяин своей сущности.

Мой выбор - это только мой собственный выбор.

Я очень голоден.

Блиииииииииииииииииииииин.

Шли месяцы. В конце концов мне не нужно было медитировать так много, как раньше, так как мои чувства по тихоньку развивались. По какой-то странной причине люди вокруг меня говорили по-английски, что соответствовало игровой логике, но не имело никакого реального смысла.

К счастью, практически отсутствие координации моего языка и рта, плюс отсутствие зубов, очень затрудняло общение со мной. Потому что, а вдруг бы мной заинтересовался КОРЕНЬ? В таком то возрасте? Было бы очень плохо. Я имею в виду, что это могло бы мне принести тонну опыта, если в этой долбаной игре есть что-то подобное, но я хотел бы повеселиться, играя в эту игру, а не пафосно превозмогать в боли и страданиях.

Если в данный момент Корень вообще существует. Я даже, пока не знаю, где, и когда нахожусь.

Так что сейчас я тратил время, чтобы размахивать руками, пытаюсь нарастить мышцы быстрее, чем это делали нормальные дети, но не нанося при этом непоправимого ущерба и не задерживая свой рост. Я медитировал, потому что так легче не злиться на то, что я не мог делать ничего кроме этого.

Я был очень отстраненным ребенком.

В конце концов, став еще немного старше, я понял, что нахожусь не в доме с любящими родителями. На самом деле я был в приюте, где было много других детей. Женщина, которая кормила меня, на самом деле была кормилицей, а не моей биологической матерью.

В некотором смысле, это заставило меня чувствовать себя лучше, но это также заставило меня чувствовать себя немного неловко. На самом деле... Мне не нравится думать об этом. Меня покормили, и все. Больше сказать нечего.

В конце концов, я смог сесть самостоятельно. Еще более впечатляющим было то, что я смог начать ползти! Ура! Посмотрите на меня, я становлюсь мобильным и все такое! Я просто самый милый малыш в мире. Жизнь в приюте тоже была не так уж плоха. Конечно, я не очень много общался с другими детьми, но я ничего не мог поделать с этой разницей в умственном развитии. Хотя они и были очаровательны.

Хозяйкой приюта была пожилая женщина, но ничем, кроме кожи, она не выдавала своего возраста. Она вела себя как человек, который все еще был в расцвете сил, что означало, что скорее всего она была шиноби.

Это означало, что попытка сбежать от нее, когда она по какой-то причине пришла за тобой, была безнадежной. Не поймите меня превратно, она была достаточно мила, но у меня был пунтик насчет того, чтобы бы меня несли. Я мог бы носить других без особых проблем (нет, я не мог), но мне не очень нравилось, когда носили именно меня.

Итак, она подняла меня с кровати, символические попытки вывернуться прекратились, как только я отдалился от кровати. Даже я знаю, что несчастные случаи случаются. Она несет меня, издавая нежные, ласковые звуки. Фу, в один прекрасный день меня от нее стошнит.

Она кладет меня на игровую площадку, где все малыши вместе со мной играют с разными игрушками. Фальшивые, безопасные для детей кунаи, я думаю, были моими любимыми игрушками. Я каждый раз смеялся когда их видел. Я осмотрел местность вокруг и увидел лежащую недалеко толстую детскую книжку.

Да ладно.

Я быстро подполз к ней и обнаружил, что это действительно была книга S. P. E. C. I. A. L, как будто перемещенная прямо из Fallout 3. Единственное отличие состояло в том, что на иллюстрациях был протектор шиноби. С символом убежища на нем.

Ну, это подтверждает, что я не сошел с ума, и это, по сути, игра. Скорей всего. Первым делом я открыл книгу. Сила, Восприятие, Выносливость, Харизма, Интеллект, Ловкость, Удача - все это было здесь! Ладно, Харизма может быть хороша, если она дает бонусы моим товарищам по команде, но к черту моих товарищей по команде.

Я уверен, что Хокаге, где бы он сейчас не находился захотелось отшлепать ребенка, и этим ребенком был я. Ну что ж. К черту и его тоже.

В любом случае. Книга была оформлена как будто специально для ребенка. На левой странице было описание атрибута, с цифрой 5, окаймленной стрелками с символами + и - внутри. Справа было изображение рассматриваемого атрибута. Мальчик поднимающий массивный вес, или мальчик, который сидит в библиотеке и изучает какую-то книгу, или мой личный фаворит: путь мальчика пересекает черная кошка и вот-вот на него упадет наковальня. В Fallout очень любили иронию. В конце была страница где можно было изменить каждую из характеристик.

Смотря на нее я разрывался между двумя путями к божественности. Я разрывался между тем, чтобы вложить мои пять нераспределенных очков в Интеллект и изучить новые навыки, гораздо раньше, или вложить мои очки в Удачу и позволить самой Вселенной осыпать меня подарками и любовью, и чтобы она убивала моих врагов в комедийной манере.

Эй я не хочу быть тупым, так что все мои очки пошли именно в Интеллект. Теперь мне просто нужно решить, что делать с Харизмой. С одной стороны, обычно играя я распределял поровну все свои очки характеристик. Я никогда не вкладывал их в Удачу, но теперь я всерьез подумывал именно об этом.

Видите ли, с одной стороны, это почти наверняка гарантирует мне идеальные победы во всем. Азартные игры станут для меня лишь развлечением. Деньги. Много денег. С другой стороны... Харизма заставит людей относиться ко мне хорошо. А я хотел понравиться людям. В этом мире были действительно классные люди, с которыми я хотел бы подружиться. Может быть, не дать Саске свернуть на его разрушительный путь и вправить ему мозги. Подарить Наруто друга... может быть, много друзей. Высокая харизма персонажа со 100% речевыми навыками может

положить конец гонениям на него. Правда я не знаю, насколько эти характеристики влияют на общий игровой процесс. Может быть, они просто влияют на навыки, как в Fallout 3, а может быть, они повлияют на все.

Но если это так, и Удача работает также как в Нью-Вегасе? Она становится самой важной характеристикой в игре. Без вопросов. А 10-ка в Интеллекте - это лишь мое личное предпочтение и я не собираюсь от этого отказываться.

Поэтому я нерешительно вычел все очки из Харизмы, снизив ее до жалкой 1 и поднял свою Удачу до 9. Я ненадолго задумываюсь о том, чтобы взять снять одно очко с интеллекта и вложить его в удачу, но подумав оставил эту идею. Опять же, личные предпочтения. Я нажал мизинцем на черную кнопку с надписью "готово", и вдруг, ОГО, я ПОЧУВСТВОВАЛ СЕБЯ СТРАННО, когда теплое, горячее чувство омыло меня повсюду особенно в моей голове, и я почувствовал, что становлюсь... умнее.

Вау.

Хорошо. Что ж, надеюсь, я справлюсь со своей новообретенной социальной неловкостью.

Я планировал поднять свою Харизму позже, если мне это понадобится из-за того, что с единичкой в этой характеристике мне будет некомфортно.

Впервые за долгое время в ушах у меня зазвенел резкий звук кассового аппарата. В моих глазах появились зеленые числа, +100, с небольшим счетчиком под ними, демонстрируя прогресс от уровня 1 к уровню 2. Остальные дети смеялись, потому что моя испуганная реакция была, по-видимому, забавной. Секунду спустя к ним присоединились взрослые.

...Интересно, как долго мне придется ждать, пока я смогу взять хотя бы один перк.

<http://tl.rulate.ru/book/35402/1435268>