

- А кто же это такой хороший мальчик? Кто же такой хороший? Ты-Да, да-ты, - сказала мне мать, щекоча мой маленький животик.

"Uwahh! - Выдохнул я.

- О, он такой милый, - сказала она, обхватив головку руками. - Он определенно унаследовал ее от своей матери."

- Что ты сказала? - спросил отец Наофуми. - Так то, По сути, он мой двойник. Он получил свою внешность от меня!"

"Ерунда."

Пока мои родители продолжали свои шутки, я мог только смотреть на них с невозмутимым выражением лица.

После, меня выпустили из больницы и привезли домой "мои родители".

Сейчас мы лежали на кушетке, и мои родители восхищались моим детским "я". Хотя я не мог видеть себя, я мог бы предположить (и молиться), что я действительно был милым ребенком.

В любом случае, пока мои родители восхищались мной, я просто старался вести себя как нормальный ребенок. Задача, которая была легкой, поскольку единственное, что я мог делать, это быть милым.... и играть с моей способностью геймера.

Похоже, что письмо, которое мне прислали, было не мошенничеством, а случайным всемогущим существом. Мое желание стать Наофуми и получить чит геймера было удовлетворено.

Моя нынешняя ситуация является свидетельством этого простого факта:

Имя (Хоста): Наофуми Иватани

[Имя (Настоящее): Кристофер Ива]

Род Занятий: Геймер

[Младенец]

Титул: [1]

Уровень: 1.00%

НР: 100/100 (скорость восстановления здоровья: 1 в минуту)

МР: 50/50 (скорость восстановления маны: 1 в минуту)

Сила: 1

Жизнеспособность: 2

Ловкость: 1

Интеллект: 5

Мудрость: 1

Удача: 1

(Свободные Статы) 10

Средства: ¥ 0

"Должен ли я беспокоиться о том, что мой интеллект оценивается в 5, несмотря на то, что я был полностью взрослым в своей прошлой жизни? Если уж на то пошло, то все, кроме жизни и интеллекта, ценится в одном человеке..... - какого черта?"

Передо мной был культовый статус геймера. Просто сосредоточившись на определенной области, появилось текстовое поле, объясняющее, что области функционируют. Чтобы быть кратким, вот основные сведения.

Имя носителя: имя, которым названо тело.

Истинное имя: имя существа, которое управляет носителем. У чудовищ редко бывает имена.

Профессия: работа, которую вы "делаете", обычно не появляется для монстров.

Под-профессия: вторичная работа. Она может быть изменена по желанию, если существует альтернатива.

Уровень: представление о накопленной силе.

Титулы: количество титулов, которые у вас есть. Они могут давать дополнительные льготы или статы и могут быть получены с помощью специальных действий.

НР: очки здоровья, показывает, сколько здоровья у человека есть. Как только чей-то НР достигает нуля, он умирает. Скобки рядом с ним представляют скорость восстановления.

МП: очки маны, используемые для заклинаний или, в моем случае, для использования навыков. Скобки рядом с ним представляют скорость восстановления.

Сила: увеличивает физическую силу, увеличивает скорость регенерации НР, на .10 за очко.

Жизненная сила: уменьшает урон, получаемый от физических и магических атак. Увеличивает общий НР на 50 пунктов.

Ловкость: увеличивает общую скорость и силу глаз.

Интеллект: увеличивает МП на 10 баллов, скорость обучения и память.

Мудрость: увеличивает регенерацию МП на .10 за очко, принятие решений и тактику боя.

Удача: увеличивает вероятность критического удара, шанс найти что то ценное, частоту этого

ценного и "везение". Не может быть увеличен через "Очки статистики".

Очки: могут быть потрачены на увеличение статистики. Геймер и те, кто тусовался с геймером, получают по 5 очков за каждый уровень.

Средства: деньги, которые накопил человек.

Там также были дополнительные штучки, такие как мой инвентарь и настройки геймера, но большинство из них было в основном само собой разумеющимся.

Единственное, что осталось изучить, - это список навыков и титулов. Я принялся за оба.

[Навыки]

[Психология Геймера (Пассивный) Lv.Мах] - позволяет пользователю спокойно и логично продумывать вещи, как будто он играет в игру. Позволяет достичь спокойного состояния ума. Иммунирует к психологическому массовому эффекту. Ускоряется понимание учебного материала. Любую комнату можно рассмотреть со всех сторон.

[Физиология Геймера (Пассивка) Lv.Мах] - предоставляет тело, которое позволяет пользователю жить в реальном мире, как в игре. Сон в кровати восстанавливает НР/МР и все массовые эффекты. Прием пищи вызывает стат-баффы и восстановление НР. Способен возродиться до определенного состояния с большими штрафами. Последний эффект может быть применен только после того, как начнется режим истории.

[Наблюдение (активный) Lv. 2 EXP: 12.90% / МР: 1] - благодаря непрерывному наблюдению был выработан навык наблюдения за объектами и живыми существами. Чем выше уровень мастерства, тем больше получаемых данных. На текущем уровне навык может раскрывать имена, занятия, основные описания и уровень.

[Титулы]

[Избранный] - из-за того, что ему был дан второй шанс самим , все способности в вашем арсенале усиливаются. Вы невосприимчивы ко всем физическим и психологическим недугам. Кроме того, чем больше желание пользователя, тем быстрее он растет.

- Очень интересно.'

Давайте отбросим [наблюдение], поскольку я получил его, глядя на людей, и сосредоточимся на других моих навыках и титулах. Похоже, какое-то существо, выбрало меня своим... это был Мистер Джей? Если так, то я действительно благодарен вам.

Благодаря ему два культовых навыка геймера, [разум геймера] и [тело геймера], были усилены дополнительными эффектами, превратив их в два разных навыка. [Психология геймера] и [Физиология геймера] соответственно. Хотя я не могу проверить их в данный момент, я могу ясно видеть комнату, в которой я нахожусь, со всех сторон, как будто я смотрю на нее с экрана компьютера или телевизора. [Психология Геймера] действительно работает...

[Из-за изучения вашего статуса и понимания ваших возможностей, вы получили +1 балл интеллекта]

"Ну и приятный же сюрприз", - подумал я про себя, усмехаясь.

Купаясь в лучах славы от того, что мой интеллект оценивается в 6 баллов, мать Наофуми начала поднимать меня с моего места на диване.

- Милый, Наофуми странно молчалив. Как ты думаешь, в чем причина?"

Понюхав воздух, отец Наофуми ответил: "Ну, он не сделал этого, так что, может быть, он голоден?"

Понимающе кивнув, мать Наофуми начала снимать рубашку, открывая пару скромных грудей.

Хотя [Психология Геймера] должна была бы успокоить мой разум, все, что я мог чувствовать - это страх, когда она прижалась грудью к моему рту.

Почти инстинктивно я начал сосать и не мог остановиться.

- Блядь, блядь, блядь!"

Через некоторое время мой разум успокоился, и я начал разумно обдумывать сложившуюся ситуацию. Я решил вести себя как нормальный человек и уважать такое питание, поскольку это был лучший способ развития моего маленького детского тела.

Но это все еще не помогало мне избавиться от грязного чувства, которое я испытывал...

<http://tl.rulate.ru/book/40469/886975>