

Очнулся я... за школьной партой, стоящей у окна. Просто жуть: из школы ушёл, в школу вернулся. Только вернулся из конца к середине. Вот блин! Уже десять лет своей жизни потратил на школу, а теперь ещё примерно половину от такого же количества осталось! Может сдать экстерном? Хотя... у японцев ведь ещё и рисование есть и всякое другое... а это ведь тоже учитывается, притом даже при поступлении на технические специальности! А в том, что я в Японии, сомнений уже не было. Такие лица есть только у японцев. Точнее, ещё у китайцев, корейцев и иже с ними, но учитывая некоторые особенности, мне кажется, что я именно в Японии. Множество мелких деталей говорит именно об этом, да и присутствует какая-то внутренняя подсознательная уверенность. Видимо, память реципиента начала пробуждаться...

— Комуро!

— Хай! — на автомате ответил я. Ну всё, теперь точно Япония. Больше нигде. Заодно и имя своё узнал.

— Комуро, я вижу, вы меня не слушаете. Видимо, такое понятие, как процентная доля вам знакомо? — нифига себе... какая ещё процентная доля детям ведь по десять лет всего. Хотя... кто этих японцев разберёт? Стоп! А ведь у нас проценты тоже где-то классе в пятом проходят... понятно, что ничего непонятно.

— Да, сенсей.

— В таком случае у вас наверняка уже выполнен пример, показанный на доске?

Я в растерянности взглянул в свою тетрадь. Самое забавное, что рядом с рисунком (весьма неплохим, кстати) пантеры, действительно было уже всё решено и сделано. Ребёнок даже, видимо от скуки, сам придумал несколько примеров и записал их.

— Конечно! — с энтузиазмом ответил я.

— Не могли бы вы передать мне свою тетрадь, Комуро?

Отдав теперь уже свои записи впереди сидящему, я отправил тетрадь учителю и стал ждать его вердикта.

— Гм... насколько я понимаю, это у вашего класса последний урок? — он быстро чего-то начеркал в небольшом блокноте и вырвал оттуда листок, — В таком случае, Комуро, можете собирать вещи и идти. Учитывая то, что написано в вашей тетради, вам здесь делать сегодня нечего. Самостоятельно изучите следующую тему. И да, прекрасный рисунок.

Под удивлённые шепотки я быстро собрался и вышел из класса, предварительно взяв у учителя тот самый листок, оказавшейся запиской о том, что меня отпускают.

Память реципиента усваивалась весьма быстро. В первую очередь, как нельзя кстати, шла информация, связанная с рефлексам тела. Умение читать и писать (это вообще происходило на автомате), знание языка, умение ходить и вообще двигаться (не пришлось привыкать к другой массе тела, сложению и иному центру тяжести). А также немаловажно: память маршрутов. Если ребёнок раньше часто где-то ходил, так что это уже стало отработанным путём, то я тоже смог бы пройти такой дорогой.

Именно таким образом я добрался до теперь уже моего дома. Там меня ждала записка, что типа мать ушла по срочным делам, еда приготовлена. Обед действительно стоял на столе, накрытый салфеткой. Весьма скудный, кстати: чашка риса (небольшая), водоросли и салат из резанных овощей. Ах да! Был ещё кусочек рыбы.

Подобное было весьма странным, ибо квартира хоть и не выглядела особо роскошной, но в ней жили люди, точно находящиеся на верхней планке среднего класса. Однако ответ на невысказанный вопрос принесла память реципиента: как выяснилось из воспоминаний, здесь нормально едят на завтрак и на ужин, а обед всегда очень лёгкий. К тому же в школах все едят некое “бенто”, представляющее из себя небольшой перекус, взятый с собой. Прислушавшись к своим ощущениям и убедившись, что есть действительно особо не хочется, я убедился в правильности этой информации.

Быстро перекусив, я потратил немного времени на мытьё посуды, а затем облазил всю квартиру, чтобы соединить полученную память с реальной картиной, после чего залез в теперь уже свою комнату, улёгся на кровати и открыл наконец окно статуса:

Игрок

Имя: Комуро Такаси

Раса: человек

Уровень: 5 (опыт: 49/500)

Возраст: 10 лет

Класс: обыватель

Сила: 3

Ловкость: 3

Выносливость: 4

Разум: 4

Личность: 3

Не распределённых очков характеристик: 0

Особенности: игрок (полный доступ: тело игрока, разум игрока, дух игрока), художник-самоучка, полиглот.

Впечатляет не сильно, хотя, я ещё не видел взрослых. Но радует, что нет такой фигни, как удача, ибо это понятие чисто субъективное, а значит — бред. В общем, с персонажем более-менее разобрался. Осталось только составить ближайшие планы...

— Такаси! Я дома! — раздался голос... мамы.

Постепенно я начал вживаться в шкуру Такаси Комуро и вообще японца. Было не так уж и просто даже с поглощённой (не полностью) памятью (хотя иначе была бы вообще полная хана).

Жизнь шла своим чередом, но я постепенно начал менять её под себя. Всё, что проходили в школе, я знал и так. Ну, не всё, но многое (ага, японская история для меня точно новый предмет). В школе становилось учиться неинтересно, да и не затем я сюда пришёл, чтобы учиться в школе. Мне тут нужно было развиваться, а потому я выбрал то, что ценится почти во всех мирах так или иначе: умение махать разным железом.

Сначала я поступил в клуб кендо, где начал учиться размахивать синаем, но это было не совсем моё. Я был выше среднего, даже очень и очень выше, но я так же чувствовал, что катана (пока синай, но и он уже давал представление о том, каким будет реальный клинок) — это не то оружие, которое хочется моим рукам. Из-за этого у меня состоялся один памятный разговор с вице-президентом клуба Сазко Бусудзимой:

— Тебя что-то беспокоит? — после очередной тренировки ко мне подошла достаточно красивая девушка. Длинные волосы, крупная грудь и то, что пониже спины. Впрочем, пока что мне девушки не были так уж интересны. Хотя именно этой я даже немного восхищался, но от более старших товарищей слышал, что она тут “ледяная крепость”, к которой фиг подкатишь. Да и сам видел её не раз, она часто вела у нас тренировки.

— Разве?

— Когда ты держишь синай, то смотришь на него с каким-то сожалением, словно тебе нужен не он... это сложно объяснить.

— А ничего объяснять и не нужно, — я уселся прямо на пол, прислонившись к стене и полусогнул одну ногу, — Мне нужна не катана или синай. Не знаю, как объяснить, но руки словно хотят что-то короче и в каждую. Думаю, мне бы больше подошли длинные ножи или кинжалы.

— Даже так? — она задумалась, а потом легонько кивнула самой себе, словно приняв какое-то решение, — Если хочешь, я могу заниматься с тобой отдельно. Я немного владею парными клинками... но только если ты останешься в клубе кендо и продолжишь тренироваться с синаем. Вскоре тебе уже можно будет перейти на боккен.

Условие более чем весомое, так как свободного времени не так уж и много, а парные клинки, в отличие от кендо, мне ничего не дают: с ними не проводят соревнований, да и владеет ими Сазко, как она говорила, не очень, а значит мне многое придётся осваивать самому. Это будут тренировки чисто для меня и ни для чего больше. Хотя... какого чёрта?! Она-то на меня своё время тратить готова, а я ещё думаю? Ведь у Сазко его ещё меньше!

— Хорошо, Бусудзима-сан, — уважительно обратился я к ней, — я согласен. Спасибо.

— Зови меня Сазко. Будем встречаться после тренировок в кендо и заниматься по... часу.

— Хорошо, Сазко-сан. Ещё раз благодарю.

Так у меня появился какой-никакой, а учитель ещё и по парным клинкам. Вообще, бой с короткими клинками — это нечто совершенно иное, нежели бой с длинными. Здесь совершенно другая философия, другие движения и реакции. От удара тем же боккеном нужно полноценно уходить, либо блокировать, а вот нож, пусть и длинный, гораздо короче катаны, поэтому от удара им можно уходить на гораздо меньшие дистанции и намного меньше смещаясь. Здесь всё зависело от реакции и скорости, а уже потом от гибкости и силы.

Сначала Сазко была в этом деле почти полным профаном ненамного лучше меня, но затем её мастерство начало немного возрастать. Постепенно. Видимо, она тренировалась с отцом-самураем (П. А. Я в курсе, что самураев упразднили! У Сазко просто семья сохраняет традиции! Не нужно мне писать про это!), который вполне мог владеть и такими стилями боя.

Я с нетерпением ждал следующего уровня, который мне удалось набрать только через полгода. Мне хотелось распределить очки характеристик. И когда тот момент настал, я почувствовал... что я идиот. Окно статуса было мною открыто всего четыре-пять раз, чтобы проверить рост от тренировок и школы, который меня не радовал: слишком уж медленным он был. И вот, открыв статус и захотев распределить новые очки, я обнаружил, что до этого смотрел на СВЁРНУТОЕ окно, показывавшее только самую общую информацию!

А развернув его, я увидел совершенно иную картину:

Игрок

Имя: Комуро Такаси

Раса: человек

Уровень: 6 (опыт: 11/600)

Возраст: 12 лет

Класс: обыватель

<Сила>

— Мгновенное усилие: 6

— Долговременное усилие: 4

<Ловкость>

— Реакция: 4

— Гибкость: 4

— Координация: 5

<Выносливость>

— Запас энергии: 5

— Физическая выносливость: 6

<Разум>

— Интеллект: 5

— Сознание: 8

— Мудрость: 7

— Эрудиция: 7

— Интуиция: 4

<Личность>

— Воля: 5

— Харизма: 4

— Целостность: 0.97

Не распределённых очков характеристик: 3 (x2 для вторичных параметров)

Особенности:

— Игрок (полный доступ (вне ур.): тело игрока, разум игрока, дух игрока)

— Художник-самоучка (ур. 4)

— Полиглот (ур. 2) (Русский — хороший, Японский — хороший, Английский — начальный)

— Мечник (ур. 3)

— Двурукий бой (короткие клинки) (ур. 2)

Особенности мира [развернуть]

Такое меня просто убило, особенно то, что пока окно было скрыто, я не получал сообщений о повышении таких параметров, как гибкость или эрудиция. А ещё я обнаружил такое окно слишком неудобным, заставив его приобрести более нормальный вид, полностью переработав с помощью интуитивной связи с системой:

Игрок

Имя: Комуро Такаси (Комуро Такеши)

Раса: человек

Уровень: 6 (опыт: 11/600)

Возраст: 12 лет

Класс: обыватель

Сила: 5

Ловкость: 5

Выносливость: 6

Интеллект: 7

Мудрость: 7

Воля: 5

Харизма: 3

Не распределённых очков характеристик: 3

Особенности [свернуть]:

— Игрок (полный доступ: тело игрока, разум игрока, дух игрока)

— Художник-самоучка (ур. 4)

— Полиглот (ур. 3) (Русский — хороший, Японский — хороший, Английский — начальный)

— Мечник (ур. 3)

— Короткие клинки (двоерукий) (ур. 2)

Эффекты от мира [свернуть]:

— Хаотичность энергий: все точные или мало энергетические заклинания работают только в защищённых зонах.

— Тонкая грань между мирами живых и мёртвых: шанс на самопроизвольное поднятие трупов +0.003%, все действия, связанные с загробным миром, даются легче, повышенное содержание некроэнергии. Шанс на прорыв грани: 2%.

Вот подобный вид меня уже устраивал больше, поэтому именно его я оставил, закрепив, как основной вариант. В таких вывертах системы не было ничего сложного: всё-таки она ещё подстраивается под меня. Должно пройти ещё год-полтора, чтобы свести такие ляпы на нет или уменьшить их количество до минимума. Уж эти-то сведения у меня были, благо я в понятия нормального игрока вписываюсь весьма и весьма посредственно, хе-хе.

Полученные за уровень очки я решил кинуть в ловкость и выносливость, добив до семёрки. Был соблазн поднять харизму, но зачем? Сейчас она мне совершенно не нужна.

Вскоре после поднятия характеристик я понял, что идиотизм не лечится: как был дауном, так им и остался. А в чём суть-то? А вся фишка в том, что чем меньше очки, тем легче они раскачиваются самостоятельно! То есть безо всяких трат! Это всё равно, что тренироваться

новичку и спортсмену. Первый будет быстро ощущать эффект от тренировок, а второму придётся каждый раз перепрыгивать свой потолок, чтобы добиться какого-то роста, а все тренировки будут лишь держать его в форме. Выходит я просто так профукал возможность мощного усиления!

Заодно выяснился ещё один неприятный эффект. Как оказалось, все повышения требуют некоторого отдыха. Примерно подсчитав, я выяснил, что тратится что-то около получаса на одно очко характеристик. К счастью, я в момент “апгрейда” находился в кровати у себя в комнате.

Дни тянулись своим чередом. Я познакомился с отцом Саэко, который решил лично со мной заниматься. Учёбу же я совсем забросил. Сначала на меня пытались давить родители, староста класса и учителя, но я им всем прямо так и сказал, что мне это всё неинтересно, а за месячные тесты у меня всегда больше восьми с половиной десятков баллов. Примерно спустя полгода от меня все отстали, решив, что экзамены сдаёт — и ладно. За подобное у меня даже повысилась харизма. Вот и ещё один плюс естественного повышения характеристик — они не требуют времени на отдых.

Так же у меня открылась новая способность, о которой я раньше даже не задумывался: опознание. Но это ещё что! То, что я увидел, меня сильно удивило, а именно — характеристики обычных взрослых людей. Вот к примеру моя “мать”:

Имя: Комуро Сайко

Раса: человек

Уровень: 11

Возраст: 29 лет

Класс: обыватель

Сила: 7

Ловкость: 10

Выносливость: 9

Интеллект: 12

Мудрость: 10

Воля: 6

Харизма: 4

Это взрослый-то человек! Да я её сейчас уже кое в чём превосхожу! Ну, понятное дело, что женщина (тем более японка) особо сильной быть не должна, но вот к примеру “отец”:

Имя: Комуро Тейзо

Раса: человек

Уровень: 12

Возраст: 31 год

Класс: обыватель

Сила: 12

Ловкость: 9

Выносливость: 10

Интеллект: 12

Мудрость: 9

Воля: 7

Харизма: 7

Всё! И так большинство людей! В общем и целом примерно 60-65 очков в сумме. Это когда у меня уже сейчас, в одиннадцать лет, больше сорока! Каким же монстром я стану хотя бы лет через десять? Пусть даже естественная прокачка почти остановится, но уровни-то капать будут!

Кстати об уровнях. Их я набирал очень медленно. В день капало что-то около 5-6 опыта. А вот за экзамены давали по единичке за каждый десяток набранных баллов. Именно это заставляло меня стараться. Ещё прибавляли примерно от единицы до трёх за прочитанные книги, но это всё. Остальное было мелочью и давалось за походы в школу, тренировки и ещё пару разных дел.

Так пролетало время. Довольно быстро, кстати. Следующим подтверждением моего слабоумия стало открытие такого навыка, как инвентарь. О! Это было что-то! Эта штука могла принять в себя сорок килограмм веса, двадцать из которых обнуляла! Было, правда, ещё и ограничение на объём: один кубометр.

Обнаружив такую штуку, я решил поискать и остальные функции, которым положено быть в играх и... нашёл. К примеру справку, где было много информации по всем игровым особенностям, что у меня были. Начиная от описания каждой характеристики и заканчивая рассказом о том, что это за особенности мира такие. Вот к примеру описание навыка полиглот:

Навык полиглот позволяет легче осваивать незнакомые языки. Уровень навыка равен целой части от деления суммы очков языков на три. Каждый язык может дать по очку за ступень своего освоения (начальный-средний-хороший-превосходный). Ступень повышается при повышении владения языком, уровень которого складывается из владения письменностью и

устной речью.

Там же был описан и навык инвентаря. Оказалось, что объём надбавляют за каждый уровень, нацело делящийся на десять включая нулевой, а обнуляемый вес зависит от уровня. Как? Этого не сообщили.

Жизнь неслась с чудовищной скоростью. В ходе её течения я несколько отделился от одноклассников. Сначала меня пытались побить пару раз, но получив пару лещей отвалили. Несколько неприятным оказалось и то, что от меня сильно отодвинулись бывшие друзья. Друзья Такеши, естественно. Впрочем, Такеши — это теперь я. Особо неприятным, почему-то, стал разрыв с некой Рей. Судя по доставшейся мне памяти, она незадолго до моего вселения успела поклясться мне в любви. Впрочем, я не горевал. С детьми, которые младше меня лет на шесть мне не очень интересно. А если учитывать доставшуюся мне память Такаси... хотя нет, он ребёнок почти безо всякого опыта... был.

Вскоре начался следующий год, а потом следующий... время летело быстро и незаметно, но неумолимо. Я же рос, развивался. Уровни становилось набирать всё сложнее, как и характеристики, но я старательно не тратил новые очки.

В четырнадцать лет я стал очень популярен у девушек. Никогда бы не подумал. В прошлой жизни я даже и не целовался ни разу: сначала был размазнёй, будем уж с собой откровенны, потом попал в класс, где на двадцать пять человек было всего две девушки (да и то не самые красивые), а времени ни на что другое, кроме учёбы почти не оставалось, чтобы искать девушку ещё где-то, кроме собственного же класса. Ну а потом я попал сюда. Собственно, я раздумывал, а не начать ли мне с кем-нибудь встречаться, но этот мир обломал мне все планы, однажды выветив сообщение:

Грань между мирами живых и мёртвых утончилась: шанс на самопроизвольное поднятие трупов +0.01%, все действия, связанные с загробным миром даются легче, повышенное содержание некроэнергии. Шанс на прорыв грани: 8%.

И это было уже серьёзнее, так как дословно это означало, что апокалипсис может начаться с вероятностью в восемь процентов. В восемь, мать его, процентов! А восемь процентов — это уже не мало.

Я, конечно, надеялся, что всё стабилизируется, но решил, что в такой ситуации мне должно быть не до девушек.

У меня оставались кое-какие деньги, которые я старательно откладывал в инвентарь. Там кроме денег было ещё всего две ценности: ножи, которые мне подарил отец Саэко, и мои великолепные перчатки с обрезанными пальцами и металлическими вставками. Уж не знаю, из чего такие делают, но ткань не резалась даже ножом (если не пытаться прокалывать изо всей силы). Остальное — это всякий полезный хлам.

На всякий случай я постепенно начал добавлять туда запасец на чёрный день, подкупая копчёности и шоколадки, а заодно засунув туда пятилитровую канистру с водой и комплект сменного белья и одежды на всякий случай. Больше я просто не представлял, что мне может потребоваться, так как слишком мало знал о ситуации.

Однако время шло, но ничего не происходило, что ещё больше бесило мою паранойю. Особенно то, что каждый месяц шанс прорыва возрастал на один-два процента. Правда в новостях о восставших трупах ничего не говорили, но тут нет ничего удивительного, так как во многих местах мёртвых сжигают, а где нет — закапывают. Вряд ли они поднимаются в первый же день, а значит успевают сгореть или просто не могут выбраться из-под земли.

Моё нервное состояние было замечено родителями, но я отбрехался кошмарами. Зато от Сазко так легко было не отвертеться:

— Ты последнее время нервный, иногда пропускаешь удары, от которых раньше вполне успешно защищался... что с тобой?

— Понимаешь, Сазко, я... плохое у меня чувство. Будто скоро всё, что мы знаем, рухнет. Не знаю, может нервы...

— Ты просто устал. Снизь нагрузки, отдохни.

— Нет! Помнишь я пропустил неделю занятий? Всю эту неделю я совершенно ничего не делал, только отдыхал и занимался своими делами, но мне это совершенно не помогло!

— Даже так... тогда попробуй медитировать. Мне в своё время помогали медитативные практики.

— Медитации, — удивлённо спросил я, — Почему бы и нет? Я же ничего не теряю... хорошо, спасибо за совет!

Самое интересное, что подобное и вправду помогло: снизило нервозность, да и выспаться я начал лучше... А ещё у меня стало возникать чувство, что происходит что-то знакомое. Словно это всё уже было. Но я упорно не обращал на подобное внимание.

Когда рост шанса на прорыв ещё сильнее увеличился, я плюнул на сложность прокачки в будущем и стал постепенно добавлять себе очки в ловкость и выносливость, ещё немного закидывая в интеллект. Вскоре я смог полюбоваться на нереальные для большинства здешних жителей показатели:

Игрок

Имя: Комуро Такаси (Комуро Такеши)

Раса: человек

Уровень: 12 (опыт: 184/1200)

Возраст: 16 лет

Класс: самурай-ассасин

Сила: 10

Ловкость: 20

Выносливость: 15

Интеллект: 13

Мудрость: 9

Воля: 11

Харизма: 9

Не распределённых очков характеристик: 0

Особенности [свернуть]:

- Игрок (полный доступ: тело игрока, разум игрока, дух игрока)
- Художник-самоучка (ур. 9)
- Полиглот (ур. 3) (Русский — хороший, Японский — хороший, Английский — средний)
- Мечник (самурай) (ур.6)
- Короткие клинки (двоерукий) (ассасин) (ур. 5)
- Тихий шаг (ур. 3)
- Слияние с тенью (ур. 2)
- Медитация (ур. 2)
- Медицина (ур. 1)
- Оpozнание (ур 1.)

Эффекты от мира [свернуть]:

- Хаотичность энергий: все точные или мало энергетические заклинания работают только в защищённых зонах.
- Тонкая грань между мирами живых и мёртвых: шанс на самопроизвольное поднятие трупов +3%, все действия, связанные с загробным миром даются легче, повышенное содержание некроэнергии. Шанс на прорыв грани: 87%.

Одно очко, не удержавшись, кинул в харизму — пригодится.

Попрощавшись с родителями, я пошёл давно знакомым маршрутом в школу. Дорога занимала минут сорок. Можно было бы доехать на автобусе но мне нравилось вот так вот гулять. Всё было, как обычно. Зашёл в класс, первый урок, когда за пару минут до звонка появилось сообщение системы:

Грань между живыми и умершими окончательно стёрта. Все заклинания, основанные на некроэнергии, усиливаются втрое, все действия связанные с некромантией и смертью, усиливаются.

— Бля! Приехали! — тихо, но отчётливо выругался я. К счастью, учитель не услышал.

<http://tl.rulate.ru/book/40507/876072>