

## Глава 1

Пришел в себя лежа в кровати, зрение было размыто. Через некоторое время видеть стал лучше, теперь можно осмотреться. Белый потолок, белые стены, лежу в кровати вокруг меня такие же кровати с младенцами. Судя по всему, нахожусь я в госпитале, память о рождении отсутствует, как и воспоминания о внешности родителей. Сколько прошло времени с рождения не ясно. В отделении где я нахожусь тихо, за окном ночь. Поздравляем!

Слияние с телом прошло успешно. Вы получаете экспериментальную версию игровой системы Геймер ХО 1.01.7. Особенностями данной версии является разумный, развивающийся, индивидуальный оператор.

Ошибка!

Из-за невозможности получения навыка оценки и его дальнейшего улучшения в вашей системе встроен универсальный определитель.

Ошибка!

Из-за длительного слияния и неработоспособности многих функций системы на вас были установлены ментальные закладки:

- На верность Конохагакурэ но Сато
- На верность Хокаге
- На верность Корню АНБУ...
- На положительное отношение клану Яманака

При попытке установок ментальных закладок, была использована системы автоматической защиты сознания. Оператором системы было принято решение отключение систем защиты для направления всех ресурсов на слияние с телом.

Начало процесса уничтожения ментальных закладок.

1/73, пожалуйста ожидайте.

14/73, пожалуйста ожидайте.

61/73, пожалуйста ожидайте.

73/73, все ментальные закладки были уничтожены.

Система защиты разума игрока запущена.

Поздравляем!

Система активирована.

Получены пассивные навыки:

Тело игрока.

Система игрока изменяет законы мира под вас. Ваше тело имеет фиксированный объем здоровья (ХП -HP - health point-единица здоровья). Получение любого урона отнимает ваше здоровье. Максимальный урон не может превышать весь объем вашего здоровья - 1 единицу. Ваше здоровье полностью восстанавливается после сна на кровати. Объем вашего здоровья напрямую зависит от ваших параметров и достижений. Объем вашего здоровья влияет на ваше телосложение. Естественная регенерация вашего здоровья и энергии 1% в мин.

Разум игрока.

Система игрока изменяет законы мира под вас. Ваш разум полностью защищен от любых ментальных атак и иллюзий. Ваш разум лучше усваивает информацию. Вы будете сохранять спокойствие в любой ситуации.

Регенерация.

Естественная регенерация увеличена втрое. Вы способны ошеломить лучших медиков вашей регенерацией. Опасайтесь безумных ученых.

Слава всем богам, что защита разума сняла с меня все закладки. Покопались в моих мозгах порядочно. Интересно, как меня защищала автоматическая защита сознания. Также радует тело игрока, естественная регенерация штука очень полезная, а с достижением регенерации втрое полезнее, но пора увидеть свой статус.

Статус

Имя: Наруто Узумаки

Раса: Человек

Уровень: 1 (опыт: 0/100)

Класс: -

НР: 1275/76,5 в мин.

СР: 2075/124,5 в мин.

МР: 100/3 в мин.

Характеристики

Сила: 3

Ловкость: 2

Выносливость: 15

Интеллект: 34

Мудрость: 17

Интуиция: 19

Восприятие: 4

Харизма: 3

Чакра: 19

Контроль: -100

Удача: 1

Родство со стихиями

Огонь - 5%

Ветер - 10%

Молния - 3%

Земля - 0%

Вода - 0%

Жизнь - 0%

Смерть - 5%

Очки характеристик: 10

Очки навыков: 2

Достижения: -

Активные навыки: -

Пассивные навыки: Тело игрока, Разум игрока, Регенерация.

Особенности: Игрок, Джинчурики, Кровь Узумаки, Демон.

«Игрок»

Вы пользуетесь игровой системой версии Геймер ХО 1.01.7. Вы можете общаться с другими игроками. Доступны - аукцион, почта, форум, магазин.

«Джинчурики»

В вашем теле запечатан Девятихвостый Демон-Лис (Кьюби но Йоко).

Эффект: СР + 1000000 (Заблокировано), Контроль чакры: - 100. Репутация: - 4000 с фракцией «Жители Конохагакурэ но сато».

Выносливость + 4 за каждый уровень. Сила +2 за каждый уровень. Чакра + 12 за каждый уровень. Контроль - 1 за каждый уровень. НР + 500. СР + 1000. Регенерация чакры x2. Регенерация здоровья x2.

«Кровь Узумаки»

Вы Узумаки полукровка.

Эффект: Выносливость + 10 за каждый уровень. Чакра + 6 за каждый уровень. НР + 300. СР + 500. Получаемый опыт в фуиндзюцу увеличен на 300%.

«Демон»

Жители деревни считают вас воплощением демона лиса.

Эффекты: - 3000 репутации с фракцией «Жители Конохагакурэ но сато».

+ 500 репутации с фракциями Инферно.

Репутация:

Фракция «Жители Конохагакурэ но сато»: -7000 (ненависть)

Фракция «Клан Яманака»: -1000 (не дружелюбность)

Фракции «Инферно»: 500 (равнодушные)

Личная:

Хирузен Сарутоби: 1000

Данзо Шимура: 250

Иноичи Яманака: -500

Интересно, судя по репутации с Яманака менталистам не понравилась моя защита сознания. С Хирузеном репутация весьма высокая, учитывая тот факт, что я его даже не видел. Вполне возможно, что получится с ним завести хорошие отношения, а это будет весьма выгодно. Да и вполне возможно, что он здесь так же добр к Наруто как в аниме, тогда надо будет по любому его спасать от этого ползучего изврата. Репутация с Данзо настораживает, еще один плюс к плану налаживания отношения с нынешним Хокаге. А вот репутация с жителями деревни прямо скажем аховая, буду надеяться, что при первом посещении деревни меня не забьют камнями и палками.

Особенности также весьма интересны. Джинчурики меня весьма радует, конечно вначале будет скорее всего весьма сложно с отрицательным контролем, но все бонусы перекрывают и разовое понижение контроля, и понижение его же с каждым уровнем. А возможность разблокировать лям чакры крайне заманчиво. И тем более регенерация. Уже шесть процентов регенерации здоровья и чакры в минуту. Кровь Узумаки еще приятнее, особенно тем, что в ней нет никаких минусов. Выносливость и чакра с каждым уровнем будет расти, а увеличение получаемого опыта в фуин четко говорит, что это направление развивать необходимо. Четырехкратное получение опыта и это только полукровка. Что же было у Кушины или Мито?

Очки характеристик пока не ясно куда распределять, подожду более подходящего времени. Очки навыков пока вообще не распределить. Просто некуда.

Родство со стихиями вроде более-менее ясно. Ветер – классика. По всей видимости наследственное. Огонь – не ясно, может от Кушины, а может и от хвостатого генератора досталось. Молния – небольшое родство, вполне возможно от Минато. Смерть – здесь скорее всего личное, умерев раз родство получил навсегда. Только я, что-то не помню по аниме жизнь и смерть в стихиях. Ну посмотрим поживем. Внимание!

Для защиты игрока, в крови при слиянии были созданы ложные тела геномов. При обследовании крови, тела будут опознаны как спящий геном. Действие направленно на защиту игрока при получении новых геномов. Действие совершенно по инициативе оператора.

Интересная вырисовывается ситуация, получается у меня будет способ получения новых геномов, а также мой экспериментальный оператор позаботился об их легализации. Нужно узнать об этом операторе и пообщаться с ним. Внимание!

Начата калибровка системы. Функции системы кроме пассивных навыков недоступны, весь полученный прогресс во время калибровки будет доступен по ее окончанию. Во время калибровки системы будет проанализирована прошлая жизнь игрока и получены соответствующие изменения в статусе. До окончания калибровки осталось: 4 года, 11 дней, 08 часов, 42 минуты.

Оператор системы желает вам удачи и крепких нервов.

Шикарное начало. Начать возмущаться не смог, резко захотелось спать.

<http://tl.rulate.ru/book/42128/947449>