

Глава 2: Система опыта героев

Внезапный электронный синтезированный звук запутал Хатаке Риюна, как может быть такой звук в такой местности??

Затем Линь Ци внезапно понял, что этот голос, казалось, исходит из его головы! Разве это не ад? Он может вспомнить, что в аниме Наруто появлялись призраки, и здесь существует душа.

"Динь! Система опыта героев, прогресс составляет 1%..... ..5%... ..30%... ..80%... ..100%."

"Динь! Система опыта Героя установлена и вот-вот начнется Путешествие Героя, принадлежащее хозяину".

«Эээ ... это не похоже на призрака! Это плагин? Ха-ха-ха!»

Хатаке Риюн взволнованно заговорил, и голос в его голове снова зазвучал, и на этот раз голос был не электронным, а превратился в голос милой и скромной девушки.

"Хозяин, привет, я твоя помощница Сяо Ай, чем могу помочь?"

"Привет Ай, скажи мне, в чем смысл системы опыта героев?"

"Хозяин, система обучения героев - превосходная система обучения, посвященная выращиванию идеального героя, система использует героев мира Лиги Легенд как шаблон для создания хозяина, так что хозяин становится идеальным героем".

"Конкретные меры по внедрению заключаются в том, что система публикует задания "Геройское приключение", и хозяин может получить шанс выиграть розыгрыш приза после выполнения задания, тем самым постоянно укрепляя силу и героический темперамент хозяина".

«Кроме того, в системе имеется системный магазин и некоторые другие функции, которые будут официально открыты после того, как хозяин завершит три миссии героев, конкретное содержание должно быть понятно хозяину, в дополнение к этому хозяин имеет для использования системный рюкзак с десятью секциями, у вас есть еще вопросы?»

"Вопросы? Конечно! Что это за "Геройский квест"? И что я могу получить от этой лотереи?" Линь Ци поспешил спросить .

«Геройское приключенческое задание»- это задания для хозяина, каждый приключенческий квест выпускается одним из героев «Лиги Легенд»-это для того чтоб хозяин мог узнать характеристики всех героев и стать сильнее других.

"Как только хозяин завершит Квест Героя, он получит шанс разыграть приз, который связан с героем, выпустившим Систему Приключений Героев, это может быть навык, оружие, родословная или наследство".

"Все эти вещи используются для повышения силы хозяина, совершенный герой, конечно, также имеет большую силу, до тех пор, пока хозяин упорно трудится, чтобы завершить миссию Приключения Героя, нет необходимости беспокоиться о силе".

"А-а.... Что, если миссия не будет завершена? Что случится?" Хатаке Риюн осторожно спросил.

Ведь кто знает, эти геройские квесты будут трудными или легкими?! Что случится, если их не удастся завершить ?

"Не волнуйтесь, задания будут связаны в основном с целью подготовки хозяина, а не намеренно будет давать трудные задания для хозяина, так что хозяин не должен беспокоиться о том, что он не сможет завершить. Но если хозяин действительно не сможет выполнить задание, то система также имеет некоторые карательные меры, если хозяин не смог завершить задание в течение длительного времени, система будет принимать некоторые средства наказания".

"Хмм? Какие наказания?"

«Герой который выдал данный квест сам будет выбирать, какое наказание ему дать. Но система считает что хозяин никогда не захочет получить эти наказания».

"Ай" Ты говоришь так страшно, черт возьми, я хочу, чтобы меня наказали!" Хатаке Риюн сказал облизывая свою губу.

Но эта система была действительно хороша, она имела все возможности и не было никакого наказания за шутки , это определенно был плагиин совести.

«Единственное что меня волнует, так это то, что, трудны ли эти геройские квесты или нет?! Ну если судить что это всего лишь квесты ,то думаю они не будут такими трудными для выполнения»

Теперь, когда он перешел границу и стал пятилетним или шестилетним, он еще так мало может сделать, в отличие от Какаши, который стал шиноби в возрасте шести лет.

Несмотря на то, что молодой мастер из семьи Хатаке начал тренироваться рано, его талант был намного меньше, чем у Какаши, поэтому очевидно, что его сила не сильно улучшилась.

В стране железа есть особые условия ,нет ниндзя. Тренировки - это путь самурая, практикуют фехтование ,такой метод не за короткий промежуток времени может быть ускорен.

Самураи страны железа могли использовать чакру для усиления силы своего фехтования, но Хатаке Риюн еще не научился этим приемам.

Что касается использования чакры для выполнения ниндзюцу, то это было еще более невозможным, так как изучение ниндзюцу в стране железа было большим "нет-нет".

Во время основания страны железа и других стран было заключено соглашение, не будет участвовать ниндзя и ниндзюцу, а в битве между другими деревнями ниндзя никогда не будет участвовать стране железа.

Страна железа является основной зоной между основными странами, такими как крупнейшие пять стран из пяти теневых турниров, проводимых в стране железа.

Лидер железной страны также является хозяином турнира «пяти теней» и он не участвует в боях за стран, он только поддерживает порядок проведения турнир.

□□

Из такой вот страны Хатаке Риюн не был с детства знаком с ниндзюцу, а знал только технику на мечах.

Ведь свиток «Ветер» от Bannerwood Sword Art- это самое главное во что учиться Хатаке Риюн. Он находится на стадии обучения и не имеет большой связи с мечом искусства. Это очень плохо в нынешнем положении. □□

Вторая большая война закончилась в мире ниндзя, но мало-масштабные войны все еще продолжаются. Грядет третья большая война в мире Шиноби –это будет мясорубкой.

□□

«Геройские квесты, даже они если просты, выполнить их нелегко нынешнему Хатаке Риюну».

□□

Голос системы Ай внезапно вернулся.

"Динь! У хозяина есть подарочный пакет новичка, который ждет вас, вы хотите получить его?"

«Ух ты! Есть такое преимущество»? Конечно, я возьму -Торопливо ответил Хатаке Риюн.

«Мне начинает нравится эта система» -подумал он.

"Динь! Подарочная упаковка новичка востребована на сайте Пожалуйста, зайдите в системный рюкзак и проверьте его сами".

"Хмм? Это.....Что, эээм, как?"