

Глава 15: Академия (Часть 9)

Пока я шел к общественной тренировочной площадке после того, как провел некоторое время в библиотеке Конохи, я открыл страницу своего статуса, чтобы проверить свой прогресс.

Имя: Синдзи Икари

Возраст: 8 лет

Уровень: 12

Следующий уровень: 450/2250

HP: 2500/2500

SP: 4290/4290

STR: 40

VIT: 38

DEX: 45

INT: 66

CHA: 17

Очки - 48

Рё - 5540

Перки:

[Малая чувствительность к чакре]: Вы приобрели растущий талант в способности чувствовать чакру и манипулировать ею.

+20% к эффектам умений, связанных с чакрой

+10% к скорости восстановления SP

+10% увеличение максимального SP

-10% затрат SP на все навыки, связанные с чакрой.

Название:

[Усердный ученик]: +20% прирост EXP ко всем навыкам в Академии Шиноби

[Спасатель жизни]: +1 очко каждый раз, когда вы спасаете жизнь

[Начинающий талант]: +20% прироста ко всем статам, когда вы находитесь в Академии Шиноби

[Предварительный]: +20% к INT до 12 лет.

Навыки:

[Наблюдение] (активное) LVL: 4

Способность считывать информацию об объекте или человеке путем наблюдения.

Улучшенное владение способностью позволяет получить больше информации.

[Промежуточная тренировка тела] (Пассивный) LVL: 1

Повышает силу, скорость и выносливость вашего тела с помощью тренировок.

+12% к физическому урону

+12% к скорости передвижения

-12% к получаемому физическому урону

+12% к скорости роста физических характеристик

[Сюрикендзюцу] (Пассивное) LVL: 9

Увеличивает точность брошенных сюрикенов и кунаев на 90%

Увеличивает урон, наносимый брошенными сюрикенами и кунаями, на 90%.

[Бой на ножах] (Пассивный) LVL: 4

Увеличивает урон, наносимый малым клинковым оружием, на 40%

[Промежуточное мастерство тайдзюцу] (Пассивный) LVL: 2

+14% к физическому урону

+14% к скорости передвижения

[Медитация] (Активный) LVL: 8

+50% к регенерации СР

+50% к регенерации НР

[Упражнение на концентрацию листьев] (Пассивное/Активное) LVL: MAX

Затраты СР: 0.5 в секунду

+10% к контролю чакры

[Упражнение ходьбы по деревьям] (Пассивное/Активное) LVL: 2

Стоимость СР: 42 в минуту

+24% к контролю чакры

[Скрытность] (Пассивный) LVL: 6

При подкрадывании на +30% труднее быть обнаруженным.

[Тайдзюцу Академии Конохи] (Пассивное) LVL: MAX

При использовании этого стиля тайдзюцу,

+20% к физическому урону

+20% к скорости передвижения

-20% к получаемому физическому урону

[Мощный удар] (Активный) LVL: 5

Стоимость СР: 80

Увеличивает урон, наносимый вашей следующей физической атакой, на 100%.

Я испытывал смешанные чувства, просматривая страницу своего статуса. После интенсивных тренировок в течение последнего года мои показатели были довольно высокими. Но, как я обнаружил, за последние несколько месяцев прирост моих показателей за счет одних только тренировок резко замедлился.

Когда я только прибыл в этот мир и начал заниматься физическими тренировками, я ежедневно получал от 3 до 5 очков в STR, DEX или VIT. Однако со временем рост статов замедлился до 1-2 в день, и теперь редко кто получал больше одного в неделю. Это говорило о том, что существует предел увеличения моих статов только за счет тренировок, а ценность бесплатных очков, которые получал при повышении уровня, экспоненциально возрастала, если я использовал их позже, а не раньше.

Кроме того, я хотел поэкспериментировать с тренировочными весами, чтобы эффективнее улучшать свои физические показатели, но продавцы отказались мне их продавать, заявив, что я еще слишком молод, чтобы начинать тренировки с отягощениями, и это только помешает моему физическому развитию в лучшем случае и травмирует меня в худшем. Хотя у меня был навык [Тело геймера], который не позволял мне получить постоянную травму.

Я обнаружил, что навык [Тело геймера] позволяет мне получать травмы, в отличие от главного героя аниме "Геймер", который при получении повреждений получал только удар по своему HP. Однажды в момент рассеянности я упал с особенно высокого дерева, когда практиковал упражнение "хождение по деревьям".

Порезы и царапины от падения остались на моем теле, и из них, естественно, текла кровь, однако я не получил ни переломов костей, ни каких-либо изнурительных травм от падения, даже вывих лодыжки или трещину в ребре от падения, и я получил поверхностные травмы, но не более того.

Я мог только догадываться, что, получая травмы от любого полученного повреждения, на моем теле не останется ничего постоянного. Моя естественная регенерация HP также сработала, порезы и царапины исчезли после всего лишь ночного сна. Либо это было так, либо VIT моего тела настолько высок, что я почти не получил повреждений от относительно высокого падения.

Я слишком заботился о собственном здравомыслии и уделял слишком много внимания своему

желанию свести к минимуму нанесение себе увечий, чтобы продолжать экспериментировать с эффектами навыка [Тело геймера].

Я также смог узнать больше о том, как на самом деле влияют на меня статы, особенно DEX. Этот показатель не только определял скорость передвижения и общую ловкость, но и повышал мои рефлексы и скорость реакции. Это было едва заметно, когда мой DEX был на уровне 10 или 20, но теперь я действительно чувствовал разницу - если раньше мне приходилось инстинктивно реагировать на любые удары, то теперь я мог видеть своими глазами, куда и когда приземлится удар, а также имел больше времени, чтобы подумать, как лучше парировать его.

СНА - это любопытная способность, которая в последнее время у меня резко возросла. Получив высшую оценку за год обучения в Академии, я получил 10 очков СНА в качестве награды за квест. После этого, я сразу же заметил еще пару фангёрл, которые присоединились к Каори в своем стремлении привлечь мое внимание. Было ли это влияние стата СНА или просто заслуга поступка, я до сих пор не знал.

Что касается вышеупомянутых девочек-подростков, которые у меня были... Меня не особенно волновало, так или иначе, их причуды. Если бы они были на 10 лет старше и чертовски сексуальны, конечно, я был бы готов ответить им взаимностью. Но сейчас, они буквально детьми, и то, что они принимали за любовь, было всего лишь восхищением или мимолетной щенячьей влюбленностью, которую я не считал нужным принимать.

Что касается экзаменационного задания на конец года, то оно было довольно простым и щедрым вознаграждением. У меня одна главная цель - попасть в пятерку лучших по итогам года. После этого следовали бонусные задачи: получить наивысшие баллы за каждый отдельный экзамен, а также занять первое место в целом. Я получил два новых титула, [Начинающий талант] и [Предприимчивый], когда занял первое место в общем зачете и получил отличную оценку за письменный экзамен соответственно. Эффект от титулов тоже был безумно хорош.

Я смог выполнить все задания, кроме раздела тайдзюцу, так как проиграл Саске. Это был очень близкий бой, и ни один из нас не хотел отступать. Мы обменивались ударами в течение 10 полных минут - странно долго для поединка по тайдзюцу и еще более странно для двух студентов первого курса академии. Однако, в конце концов, его опыт и боевой стиль клана Учиха превозмогли мое тайдзюцу максимального уровня, и он одержал победу надо мной.

Для меня это был унижительный опыт - во-первых, потому что я снова противостоял буквально ребенку; во-вторых, потому что в нашем последнем поединке мне удалось победить его. Возможно, это было самодовольство, или высокомерие, или просто невезение, но я все равно должен признать, что он приложил немало усилий, чтобы выиграть у меня, после того как он сделал несколько приемов, которых у него не было всего за несколько недель до этого. После боя, мы обменялись кивками уважения, и он даже улыбнулся в ответ.