Я огляделся вокруг и увидел только темноту. Было ни холодно, ни тепло, вообще ничего не чувствовалось вокруг. Мое тело не существовало, и я был лишь душой. Однако у меня было так много вопросов на уме. Как я сюда попал? Что это за место? Почему я тут один? Могу ли я уйти? Неужели я застряну здесь навсегда?

Пока я обдумывал, как бы покончить с собой... снова, как это кажется уже было.. моё окружение начало меняться…. нет, оно начало ощущаться по-другому. Вместо одинокой бесчувственной тьмы вокруг меня теперь было немного тепла, и я чувствовал себя в какой-то вязкой жидкости. Неожиданно вокруг произошло сокращение и мое тело потянули или начали толкать к приближающемуся свету…

****

Вы спали в постели. Ваши ОЗ и ОЧ полностью восстановленны.

Задыхаясь, я проснулся, моя рубашка прилипла к влажной коже от пота на теле. С того самого дня (или ночи, не могу вспомнить) как я родился, время, казалось, расплывалось вокруг меня. Как будто последние 3-4 года были сном, и я с трудом мог вспомнить, что происходило в это время. Самым странным было то, что я чувствовал, как будто туман рассеялся из моего разума, и я, наконец, начал ощущать свою жизнь.

Принимая во внимание, что я все еще видел синий прямоугольник, парящий над моей головой после внутреннего монолога, можно было предположить, что я либо сплю, или галлюцинирую, либо это было каким-то образом реальностью. Что интересно, я мог распознать плавающие символы как нечто, что я где-то видел раньше, или, может быть, о чем читал, но при этом не мог вспомнить, какими были мои последние 3 или 4 года. На самом деле мне едва удавалось вспомнить, что происходило вчера...

Я покачал головой от этих мыслей и сосредоточился на своей текущей ситуации. Моя память, похоже, сплошной туман, за неимением лучшего термина, до наступления сегодняшнего утра. У меня способность, жутко похожая на видеоигру, и лучше всего, что удается вспомнить, это некоторые знания о... аниме? Зачем мне нужно знать аниме, если я только не помещен в ситуацию, когда это знание было необходимо...

«За точное суждение о вашей ситуации через несколько мгновений после пробуждения вы будете вознаграждены +1 Интеллекту и +1 Мудрости»

«Хорошо, стоит проанализировать свое положение и сначала выяснить, где я нахожусь.»

Лучший способ начать новую жизнь - это выяснить, кто я и где нахожусь. «Если это как-то похоже на игру, тогда...»

"- Статус"

Имя: Йордан

Раса: Человек?

Уровень: 1 Следующий уровень: 0/200

ОЗ: 300/300 Регенерация: (3 в минуту)

ОЧ: 200/200 Регенерация: (2 в минуту)

КЧ: 20%

Сила: 4

Выносливость: 5

Ловкость: 3

Интеллект: 10

Мудрость: 9

Энергия: 3

Очков: 0

Ре: 1000

Меня лишь слегка смущало то, что я не только не знал своего имени до этого, но и то, что я оказался не совсем человеком, что вообще обозначает "?" рядом с моей расой. Впрочем, это были пустяки по сравнению с тем, что происходило сейчас. Я нажал на статистику, чтобы увидеть, что все обозначения значат, и возможно получить общее представление о том, где я нахожусь.

Атрибуты

Очки здоровья (ОЗ):

ОЗ определяет количество повреждений или "ударов", которые вы можете принять, прежде чем ваше тело перестанет функционировать и вы умрете. Чем больше у вас ОЗ, тем больше урона вы можете получить и тем дольше вы проживете. Очки здоровья рассчитываются по следующей формуле:

Базовые ОЗ (50) + (Выносливость * 50)

Очки чакры (ОЧ):

Чакра – присутствует в каждом человеке на планете и является универсальной и мощной формой энергии. Она необходима для любой техники, и её можно контролировать и манипулировать, чтобы создавать эффекты, которые были бы невозможны в противном случае. Очки чакры рассчитываются по следующей формуле:

Базовые ОЧ (50) + (Энергия * 50)

Контроль чакры (КЧ):

Контроль чакры определяет, сколько чакры вы тратите при выполнении техник. Например, значение КЧ 20% означает, что вы тратите впустую 80% своей чакры при выполнении техник, то есть, вы используете в 5 раз больше чакры, чем необходимо для получения того же эффекта.

Сила:

Атрибут силы определяет общую физическую силу человека. Она влияет на количество повреждений, которые человек может нанести с помощью тайдзюцу, кендзюцу, острыми или тупых предметами. Сила также влияет на количество веса, которое человек может поднять или бросить. Средний показатель силы для взрослого человека, который никогда не тренировался, составляет около 10.

Выносливость:

Атрибут выносливости определяет общее состояние здоровья человека, а также влияет на способность восстанавливать здоровье вне боя и противостоять специальным типам повреждений таких, как яд, истощение чакры, паралич, ожоги и т. д. Средний показатель выносливости для взрослого человека, который никогда не тренировался, составляет около 10.

Ловкость:

Атрибут ловкости определяет общее движение человека, а также влияет на точность, уклонение, скорость и способность наносить критические удары противнику в ближнем, среднем и дальнем бою. Ловкость играет важную роль в скрытности, использовании оружия и умении правильно владеть оружием. Средний показатель ловкости для взрослого человека, который никогда не тренировался составляет около 10.

Интеллект:

Атрибут интеллекта определяет общую способность человека быстро соображать и анализировать. Он также влияет на способности к обучению, запоминанию, сохранению информации и определяет, насколько вы умны. Средний показатель Интеллекта для взрослого человека составляет около 10.

Мудрость:

Атрибут мудрости определяет здравый смысл и восприятие человека. Мудрость также играет важную роль в обучении определенным навыкам, таким как гендзюцу и медицинские ниндзюцу, а также в защите от ментальных атак. Средний показатель мудрости для взрослого человека составляет около 10.

Энергия:

Определяет количество энергии, которой обладает человек, и может быть увеличена с помощью тренировок. Энергия этого мира - Чакра, поэтому увеличение данной характеристики увеличит ваши ОЧ.

"Интересно", - подумал я, глядя на предоставленную информацию. Существовали только два мира в моей голове, в которых была чакра, и в которые я мог попасть, а именно Демоны старшей школы и Наруто. Я очень сомневаюсь, что нахожусь в DxD, так как там люди не использовали чакру. Единственным другим очевидным вариантом было то, что я в мире Наруто... в теле 4-летнего ребенка.

Вздохнув, я поднялся, и попытался придумать, какой-нибудь план предстоящей игры. Я был молод, поэтому у меня есть время тренироваться, но проблема заключалась в том, что я не знал, в какой временной шкале нахожусь и вообще в какой стране. Вполне возможно, что в какой-нибудь мелкой и слабой элементальной стране, однако я никогда не узнаю этого, если не выйду из своей комнаты.

Я сделал паузу, чтобы нормально осмотреться, где нахожусь в данный момент.

Глава 2

А слона то я не приметил. Комната была довольно большой, и вокруг меня спали дети. Принимая это во внимание, и тот факт, что все эти спящие фигуры находились на кроватях, можно сделать одно из двух предположений относительно моего местонахождения. Либо я в большой богатой семье, либо, зная свою удачу, мне «повезло» оказаться в сиротском приюте, который хорошо спонсировался. Я был более склонен к последнему, но это также было неплохой новостью, поскольку хорошо спонсируемый детский дом, который мог позволить себе кровати для каждого ребенка, должен быть расположен только в состоятельном городе.

За использование дедуктивных рассуждений для понимания вашей ситуации вы получаете +1 Интеллект и +1 Мудрость

Я потер виски, размышляя, что же мне делать дальше и мысленно составил список своего импровизированного плана:

Узнать в какой стране я нахожусь

Тренироваться, чтобы стать сильнее

Ждать…

Не густо. Я ущипнул себя за переносицу.

«Это будет долгий день.»

****

Мне наконец удалось найти дорогу в столовую после того, как один из воспитателей приюта разбудил спавших детей. Мы все завтракали за каким - то большим столом, и я обдумывал план тренировок, так как ни в коем случае не собирался жить посредственной жизнью, тем более что в моем распоряжении оказалось такое преимущество.

Нужно найти какой-то способ выбраться из приюта и потренироваться

"-ру"

Здесь не было такого места, где я мог бы заниматься и не попасться.

"-ору"

Хотя не думаю, что у меня будут неприятности, если я начну тренировки прямо здесь, но не хотелось бы вызвать подозрения, начав действовать иначе, чем обычно.

"- ЙОРУ-КУН!"

"- Мм?"

Я повернулся к источнику моего беспокойства и некоторое время смотрел на нее. Она была по-детски милой, с короткими черными волосами и темно-синими глазами. На вид ей было лет пять или около того. Глядя поверх головы девочки, я заметил тускло светящиеся слова, висящие в воздухе.

Эми, Сирота

Уровень - 1

Репутация - 15

«- ...Могу я тебе чем-нибудь помочь?" – наконец разродился я на вопрос.

Когда она ответила, на ее лице появилась очаровательная гримаса, которая может быть только у детей.

"- Сегодня попозже мы пойдем в парк. Помнишь, ты обещал поиграть со мной в ниндзя?"

"...- Да, я говорил что-то вроде этого", - нет, на самом деле не помню, но можно воспользоваться этим шансом, чтобы узнать больше о себе.

По-видимому, удовлетворенная моим ответом, девочка повернулась и пошла прочь, но не прошло и секунды, как она, видимо, что-то вспомнила и повернулась ко мне с улыбкой типа "Я смеюсь над твоим несчастьем".

"- А еще мисс Аями велела мне напомнить тебе, что сегодня твоя очередь помогать мыть посуду."

Кто такая Аями?

Пинг!

Внимание Квест!

Клуб Чистых тарелок

Мисс Аями - воспитательница приюта, и она требует вашей помощи в уборке после завтрака. Покажите ей свои удивительные навыки в мытье тарелок и убедитесь, что не осталось ни единого пятнышка.

Награды: 25 очков опыта. +1 очко Статистики.

Штраф за провал: Уменьшение репутации с мисс Аями. Вам, вероятно, придется сделать всю работу снова.

Вы согласны?

Да/Нет

Ну, система не давала мне большого выбора в плане вариантов, так как кнопка "Нет" была серой, поэтому я мысленно принял задание и начал уборку со стола.

Собрав посуду, я направился на кухню, где увидел пожилую женщину, моющую тарелки в раковине. Также здесь было еще несколько воспитателей и детей, которые помогали ей.

Поскольку я действительно не знал, что делать, мне пришлось просто стоять на месте какое-то время, неловко переминаясь с ноги на ногу, пока меня не заметили.

Ясака Аями.

Ур - 15

Репутация - 20

«- Ах, Йору, пожалуйста, помоги мне с этими тарелками. У меня есть еще несколько дел, которые требуют моего внимания."

Сказав это, она предоставила меня самому себе, и я подошел к раковине. Кажется, мне здесь достаточно доверяют, чтобы оставить с хрупкими предметами без присмотра, отчего я, только с облегчением вздохнул и приступил к поставленной задаче. До сих пор никто не заметил ничего необычного в моем поведении, а если и заметил, то, скорее всего не обратил внимание.

Мои мысли блуждали вокруг того, как будет выглядеть приют снаружи. Если эта девчонка Эми говорит правду, значит, нас водят в парк или нечто в этом роде. Прогулка дает мне возможность ознакомиться со своим окружением.

С этими мыслями я продолжил мытьё посуды.

Пинг!

Квест Завершен!

Клуб Чистых тарелок

Награды: 25 очков опыта. +1 очко Статистики.

"Статус"

Имя: Йордан

Раса: Человек?

Уровень: 1 Следующий уровень: 25/200

ОЗ: 300/300 Регенерация: (3 в минуту)

ОЧ: 200/200 Регенерация: (2 в минуту)

КЧ: 20%

Сила: 4

Выносливость: 5

Ловкость: 3

Интеллект: 11

Мудрость: 10

Энергия: 3

Очки: 1

Ре: 1000

Довольный проделанной работой, я немного расслабился, размышляя о механике этой

системы. Если она похоже на механику геймера, с которой я был знаком, то само собой разумеется, что у меня должен быть базовый набор навыков.

"Навыки" – мысленно произношу, надеясь на ответ.

Список навыков:

Разум геймера (Пассив); Интенсивность (90%).

Позволяет пользователю спокойно и логично все обдумывать. Дает иммунитет к психологическим воздействиям. Уровень интенсивности определяет, насколько разум геймера влияет на ваши эмоции. Интенсивность 100% полностью отключает вашу способность чувствовать эмоции, в то время как Интенсивность 0% возвращает вашу эмоциональность в максимально возможное состояние.

(ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Из-за ваших уникальных обстоятельств интенсивность разума геймера не может быть отрегулирована)

Тело геймера (Пассив) Уровень: 0:

Предоставляет тело, которое позволяет пользователю жить в реальном мире, как в игре. Сон восстанавливает очки здоровья и все статусные эффекты. Позволяет освоить приемы и адаптироваться к внешним раздражителям гораздо быстрее. Тренировка тела геймера позволяет увеличить скорость заживления повреждений. Ваше тело имеет высокий уровень приспособляемости и улучшается само по себе. Сон позволяет вашему организму полностью восстановиться до своего пикового состояния.

0% увеличение скорости регенерации ОЗ и ОЧ

Я задумчиво напевал, рассматривая свои навыки. Разум геймера дает ответ на вопрос, почему у меня до сих пор не было нервного срыва. Проснувшись в новой и опасной среде с туманными воспоминаниями и знаниями, большинство людей сошло бы с ума, поэтому я благодарен, что мой разум остался цел.

Однако не способность регулировать, насколько сильно влияет на меня Разум геймера, была чем-то новым. Это определенно поможет мне контролировать свои эмоции, когда необходимо, но не хотелось бы все время вести себя как болванчик из Корня.

Однако самым интересным было тело геймера. Мало того, что у него был уровень, но также эта способность позволяла мне быстрее изучать техники и адаптироваться к внешним раздражителям. Я предполагаю, что это означало, что такие вещи, как яды и ожоги, будут иметь меньшее влияние на меня, чем больше я буду подвергаться их воздействию.

Глава 3

«- Большое спасибо, Йору, ты проделал потрясающую работу! Почему бы тебе не привести себя в порядок перед прогулкой?" – похвалила меня Аями, вернувшись на кухню.

Я позволил призраку улыбки появиться на моих губах, прежде чем кивнул и отправился на выход из кухни. Однако, уходя я заметил странный взгляд, который бросила на меня Аями, и мне стало немного не по себе. Неужели я сделал что-то не так?

"…- что?"

Женщина изучала меня еще немного, прежде чем, кажется, нашла то, что искала: "- Нет, просто никогда раньше не видела, чтобы ты улыбался. Я рада, что ты хотя бы начинаешь раскрываться!" – пояснила своё удивление она с улыбкой на лице.

Мне потребовалось некоторое время, чтобы переварить ее слова. Неужели я действительно был такой бесчувственный? Но, несмотря на размышления, я продолжил свой путь в ванную. Ванные комнаты в приюте были довольно большими, с несколькими душевыми, но для того, чтобы разместить здесь огромное количество детей, было мало места. Я подошел к раковине, чтобы почистить зубы, перед этим взглянув на себя в зеркале.

Честно говоря, мне раньше даже не приходило в голову посмотреть, как я выгляжу. Как и в случае с моим именем, я понятия не имел о своей внешности и единственное, что знал, так это то, что являюсь мальчиком. В результате осматривать себя сейчас было все равно, что в первый раз.

Светло-коричневая кожа, серебряные глаза, короткие белые волосы и рост примерно 3 фута 7 дюймов. Я был выше, чем большинство детей моего возраста, а по цвету кожи догадался, что один из моих родителей, вероятно из Страны Молнии или, возможно, даже из Кумогакуре. Мое тело на вид хорошо сложено, и хотя у меня пока вообще не было никаких мышц, я выглядел так, как будто время от времени совершал пробежку, чтобы держать себя в форме или нечто еще, что приравнивается к тренировкам. Мне было немного странно видеть чужое тело как свое собственное, но я должен поблагодарить систему. Не стоит злиться и впадать в депрессию из-за своей ситуации. Нервный срыв ни к чему хорошему не приведет, и мне не хотелось бы испытывать его в ближайшее время или вообще когда-либо.

В целом, думаю, я мог назвать себя милым, а в будущем должен вырасти довольно красивым парнем. Интересно, как выглядело мое старое тело ...

С этими мыслями я закончил с зубами и отправился в душ. Теплая вода стекала по моему телу, погружая меня в состояние блаженства, пока не пришло заканчивать. Повернув ручку, я отправился готовиться к новому дню.

****

Выйдя из здания приюта, я оглядел обстановку, в которой оказался, рассматривая, что происходит вокруг. Мой взгляд перемещался с одного на другое, пока внезапно не замер на одной точке. Хорошей новостью было то, что я наконец понял, в какой Скрытой деревне оказался, а именно в Конохагакуре, также известной как деревня скрытая в листве, которая стала домом для очень многих талантливых и сильных людей. Однако дерьмовая новость заключалась в том, что я видел только три лица на горе.

В моей голове крутились шестеренки, когда я развернулся, чтобы догнать воспитательницу и остальных детей, которые ушли вперед. Если Минато Намикадзе еще не был назначен четвертым Хокаге, то в какой части временной шкалы я оказался? На данный момент большая часть моих знаний о каноне неуместна, и это сильно беспокоило, но не так сильно, как осознание, которое внезапно пришло ко мне.

Если Хирузен все еще Хокаге, то я мог находиться в весьма обширном промежутке времени от 2-й войны шиноби до 3-й. Холодный пот невольно выступил у меня на спине, когда последствия данного открытия обрушились на меня, прежде чем Разум Геймера включился, позволив мне логически обдумать ситуацию. Казалось, пока не было необходимости беспокоиться, потому что деревня выглядела мирной, и не было видно никаких признаков напряжения на лицах жителей.

Мне пришлось подавить гримасу, когда я подумал о том, что мне делать. Самое важное в данный момент выяснить какой сейчас год и единственный способ сделать это - найти персонажей аниме с которым я был знаком. Прикинув их возраст можно получить приблизительное представление о временной шкале и готовиться соответственно. Мой общий план не изменится, мне все равно придется стать сильнее, несмотря ни на что, но кажется, потребность в силе стала намного более острой.

Это мир, где люди могут сравнивать с землей горные хребты и менять ландшафты по своей прихоти. Я хотел такой силы, нет, она мне была нужна. Не из-за какого-то желания защитить мой "драгоценный народ" или ошибочной идеи о мире во всем мире. Нет, мне просто нужна сила, чтобы жить и наслаждаться жизнью, не боясь, что кто-то воспользуется мной, а если так случится, что я найду людей, о которых буду заботиться, то и ими тоже.

Я сломаю свое тело, перекую свои кости, выковыряю себе путь из ада, и смогу жить жизнью, не угрожающей моему существу. Я не мог понять, откуда взялась эта уверенность, но и не важно, потому, что это было то, что я должен был сделать для себя. Я не успокоюсь, не дрогну и не сдамся до конца.

"- ДАВАЙ, ЙОРУ!" - крикнула Эми, таща меня, бог знает куда, вырывая из размышлений.

Пришлось решительно отодвинуть свои мысли на задворки сознания и попытаться оценить окружающий пейзаж. Должен был признать, что парк выглядел очень красиво. Деревья сияли здоровым зеленым цветом, а местность была заполнена разнообразными цветами. Я купался в прекрасном окружении и наслаждался пейзажем, пока меня тащили неизвестно куда.

«-ДЕТИ, НЕ УХОДИТЕ СЛИШКОМ ДАЛЕКО!» - послышался крик воспитательницы.

"- НЕ ОБЕЩАЕМ!"

"- С НАМИ ВСЁ БУДЕТ В ПОРЯДКЕ!"

"- ХА-ХА-ХА!"

Я практически чувствовал раздражение, исходящее от бедной женщины, когда дети отвечали в своей типичной детской манере и просто позволил Эми тянуть меня за собой. Вскоре мы оказались в более лесистой части площадки, но легко могли вернуться к главной поляне, где находилась воспитательница, благодаря видимой тропинке. Полагаю, что мисс Аями не слишком беспокоилась о том, что мы заблудимся здесь, так как скорее всего этот район огражден.

Эми и я были не единственными детьми здесь, так как несколько ребят решили к нам присоединиться. Честно говоря, мне было наплевать на них, и я даже не утруждал себя узнаванием их имен. Единственная причина, по которой я терпел Эми, заключалась в том, что она была очаровательна, и я не простил бы себе, если бы заставил её плакать.

"- Эй, вы все готовы играть в ниндзя!"

«- Черт возьми, да! Я буду хорошим ниндзя!"

«- Я тоже!"

«- И я!"

«- Эй, подожди минутку,» - воскликнула Эми, надув щеки. «- Йору играет в первый раз. Он тоже должен быть хорошим ниндзя!"

Один из ребят посмотрел на меня и хихикнул. Я думаю, что буду называть его номер 1. "- Эми, почему ты вообще беспокоишься о нем? Он никогда ни с кем не играет! Поэтому пусть будет вражеским ниндзя!"

«- Он всегда один и ни с кем не разговаривает", – это сказал номер 2.

"- А еще он какой-то странный…" – решил поддержать друзей номер 3.

«- К тому же он быстрее освоит игру, став вражеским ниндзя. Мы делаем ему одолжение!"

Ха, оправдывать свои действия утверждением, что помогаешь предполагаемой "жертве". Этот будет назван раздражающим номером 4.

Моя очаровательная и надежная Эми скрещивает руки на груди и устремляет на них самый суровый взгляд, который выглядит скорее милым, чем пугающим. "- Если вы, ребята будете плохо себя вести себя с Йору, то я не играю!" - она закончила свое заявление милым поворотом головы.

http://tl.rulate.ru/book/58633/1574325