«- Все в порядке, Эми", – наконец заговорил я, поглаживая девочку по голове. Просто ничего не мог с собой поделать.

"- Но-"

«- Никаких "но", я обещал, что сегодня поиграю с тобой, так что не против сыграть злодея."

Эми все еще не выглядела убежденной, но согласилась, при этом продолжая дуться. Она выглядела так мило, что я не удержался и слегка ущипнул ее за щеку.

«- Перестань обращаться со мной, как с маленьким ребенком!"

"- Но ты же еще ребенок", – девочка была ниже меня ростом, так что она была "маленькой" в буквальном смысле.

«- Я старше тебя!"

«- А я выше тебя, так что это делает меня "старшим братом". Хех, поняла? Потому что я больше." - это была столь ужасная шутка, что мне захотелось застрелиться, но кажется, она работает на маленьких детях, если улыбка Эми что-то значит. Несмотря на все ее жалобы, девочка даже не пыталась помешать мне щипать себя за щеки.

«- Ладно, хватит уже, давайте поиграем!" – номеру один кажется, не понравилось, что у нас возник свой собственный маленький момент, поэтому он дал знать о своем присутствии, даже если это никого не волновало.

Я закатил глаза, прежде чем, к сожалению, убрать руку.

«- Хорошо, но, по крайней мере, объясни мне, как играть в эту игру."

«- Все просто, мы спрячемся, а ты, как вражеский ниндзя, должен нас найти. Впрочем, удачи тебе в этом." - мальчишка выглядел чрезвычайно самодовольно, в то время как я недоумевал.

«- ...разве это не просто игра в прятки?"

«- А что такое прятки? Мы играем в ниндзя!" - он посмотрел на меня, как на идиота, который даже не знает, что это за игра.

"..."

Внимание Квест!

Прятки ниндзя?

Поскольку вы, по сути, изгой, то были выбраны "злом" в этой игре. Найдите сопляков, которые втянули вас в это, и заставьте их пожалеть, что они сделали вас "злом".

Награда: 50 ОЗ. +1 Очко статистики за каждого найденного человека.

Штраф за провал: Вы будете чувствовать себя жалким, позволив детям взять над собой верх.

Вы согласны?

Да/Нет

Я решил, что спор с мелкими на самом деле не приносит пользы моему психическому здоровью (опять же, почему я помню, что такое прятки?), поэтому я отмахнулся от них и выбрал «Да», после чего закрыл глаза, чтобы позволить им разбежаться в поисках укрытия.

Честно говоря, если бы я нашел Эми первой, то вероятно, просто плюнул бы на остальных, но так как у меня был квест, я вроде как должен был попытаться найти их. Однако теперь, оставшись один, я решил, что пришло время создать некоторые навыки, которые помогут мне.

Сначала нужно почувствовать свою чакру, поэтому с закрытыми глазами я сделал глубокий вдох и лег на землю, сосредоточившись на центре своего тела, пытаясь нащупать скрытую в нем энергию. Оставаясь в таком положении какое-то время, я, наконец, смог почувствовать некое тепло в области пупка, где находился чакра-центр.

Я сделал глубокий вдох, мысленно приводя себя в порядок, и с большей концентрацией снова сосредоточился на тепле. «Вдох, выдох», – я мысленно повторял эту мантру и сосредоточился только на себе, не обращая внимания на окружающий мир.

Пинг!

Вы создали новый навык "Медитация"

Медитация (Активный) Уровень 1 [48,67%].

Медитация - это умение, созданное посредством постоянного внутреннего сосредоточения. Помогает отточить фокус и упорядочить мысли, а также повышает ясность ума и осознанность тела.

Пассивно увеличивает Интеллект на 2%.

Пассивно увеличивает Мудрость на 2%.

Регенерация ОЗ и ОЧ увеличивается на 10% при активном режиме.

(ПРИМЕЧАНИЕ: Не может быть активирована во время боя. На более высоких уровнях скорость регенерации ОЗ и ОЧ увеличивается.)

Теперь, почувствовав каково это - слегка манипулировать своей чакрой, я сосредоточился на попытке распространить данное чувство на всё остальное тело. Это было заметно труднее, но мне не потребовалось слишком много времени, чтобы справиться. Я уверен, что Тело Геймера сыграло определенную роль в моем успехе быстро ощутить и начать манипулировать чакрой, благодаря способности позволяющей мне быстрее осваивать навыки.

«Значит, пришло время усложнить задачу», – я поморщился, сосредоточиваясь на теплом чувстве, пытаясь распространить его вокруг себя, представляя "купол" чакры вокруг, как "область", где я мог бы чувствовать людей и живых существ, по крайней мере, такова была общая идея. Это оказалось значительно сложнее, чем ожидалось, и стало быстро понятно, что, хотя моя идея осуществима, но вряд ли целесообразна и экономически эффективна, поскольку её диапазон, вероятно, оказался бы не слишком велик. Кроме того, возникло стойкое ощущение, что мне не добиться быстрого прогресса в этой технике, потому что довольно трудно заставить чакру покинуть тело, не рассеиваясь в пространстве, не говоря уже о том, чтобы сформировать "купол", который был бы достаточно большим, чтобы приносить пользу.

Я отодвинул эту идею на задний план, когда у меня будет больше чакры с лучшим контролем, и вместо этого попробовал другой подход. Вместо того чтобы представлять себе "купол", я представил "импульс", который даёт мне обратную связь, как сонар или эхолокация летучей мыши. Собрав небольшое количество чакры, я вытеснил ее из своего тела "пульсом", который был связан со мной. Это было гораздо легче сделать, так как не требовалось большого количества чакры или контроля, и результаты оказались потрясающими.

Пинг!

Вы создали новый навык "Сонар чакры"

Сонар чакры (Пассивный/Активный) Уровень 10 [5.45%] 5 ОЧ на импульс

Сонар чакры позволяет пользователю испускать импульсы чакрой через заданные интервалы. Полезно для обнаружения живых существ обладающих чакрой и для разведки. Делает пользователя "сенсором". Умение может развиваться. Навык может быть пассивно активирован в заданном пользователем интервале. Дальность действия навыка увеличивается на 10 метров за каждый уровень.

НАСТРОЙКА ПО УМОЛЧАНИЮ: (1 импульс каждые 5 секунд)

МАКСИМАЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ: (100 метров)

Очень полезный навык, и тот факт, что он мог развиваться был бонусом, которого я не предвидел. Сейчас самое подходящее время, чтобы применить это умение с пользой... и поиграть в прятки. Я настроил частоту импульса на каждые 30 секунд и закрыл окно, которое мог видеть только я.

Поднявшись и отряхнувшись, я побежал в глубь леса. Мне пришлось установить таймер на 30 секунд из-за моего нынешнего отвратительного контроля чакры в 20%. Я использовал в пять раз больше чакры, из-за этого. Если оставить навык с настройками по умолчанию, у меня бы закончилась чакра за сорок секунд.

Я оказался вырван из своих размышлений после того, как почувствовал жизненную сигнатуру от обратной связи и быстро приблизился к источнику. Поскольку я не был слишком тихим, то не удивился, когда услышал "-ЁЁП" и топот удаляющихся шагов. Пришлось ускориться и побежать на звук дыхания и шелест листьев. Вскоре я догнал свою цель и обхватил свою жертву руками, отрывая её от земли.

«- Я нашел тебя, Эми."

"- Ладно, ладно, Йору, отпусти меня! Я сдаюсь!" - она обернулась и одарила меня самым очаровательным взглядом, на который только была способна.

Я просто пожал плечами и поставил её на землю, погладив по голове: "- Все в порядке, Эми, это просто игра, в конце концов."

Маленькая девочка, о которой идет речь, дернула голову в раздражении: "- Хорошо, но тебе лучше побыстрее найти остальных, чтобы мы могли поиграть снова!"

"- Хорошо, но ты должна не отставать", – я послал еще один импульс чакры и нашел пару человек поблизости, замедлив шаг и остановившись на приличном расстоянии от них, прежде чем заметил Эми, идущую за мной, которая бросила на меня недовольный взгляд, «- ЙОРУ…»

http://tl.rulate.ru/book/58633/1586069