"Вот ваша статистика, преимущества и краткое описание вашей жизни".
Статистика Хикигаэру Уровень 5, без титула, гражданский. Хит-пойнты: 1500
Регенерация хитпоинтов в секунду: 6.5 хп в секунду Чакра: 425 Регенерация чакры п/с: .5 п/с Энергия: 50 Чакра: 15 Сила: 20 Ловкость: 20 Интеллект: 35 Мудрость: 45 Удача: 15 Привилегии Дитя Джирайи: Выполняет контракт по вызову жабы, получает "+2" к силе, "+1" к силе и мудрости за уровень и получает перк "Извращенец в обучении". Дитя Цунаде: Доступ к контракту по вызову слизня, "+2" к мудрости, "+1" к ловкости и интеллекту за уровень и получение перка "Медик". Уклонение: Благодаря упорным тренировкам и некоторой удаче вы умеете уворачиваться, плестись и прокладывать себе путь через зону боевых действий. Вы получаете "+1" к силе, ловкости и удаче за уровень. Разум геймера: Позволяет пользователю спокойно и логично обдумывать происходящее, обеспечивает постоянное спокойное состояние ума, иммунитет к эффектам психологического статуса и позволяет воспринимать мир как игру. Здоровая жизнь: В то время как другие бы умерли, вы держитесь за жизнь. Вы получаете дополнительно "+5" бодрости за уровень. Здоровье: Поскольку у вас 50 силы, ваш пассивный процент регенерации силы удваивается. Рожденный в Конохе: "+1" бодрости за уровень, легче передвигаться по лесам. Медик: Вы получаете бонус к изучению навыков исцеления и исцеления других, равный '25%'. Перверт в обучении: Вы извращенец и владеете техникой прозрачного побега. Как вы его используете, зависит только от вас.
Реинкарнация: Благодаря своей прошлой жизни вы получаете "+2" к Интеллекту и Мудрости за уровень, а также бонус к обоим показателям, равный показателю вашей прошлой жизни. Вместе с этим вы получаете следующее: бонус "+50%" к обучению других, а также воспоминания о прошлой жизни, включая умение читать и писать, стрельбу из оружия и любые двигательные навыки. Сенсор: Вы - сенсорный ниндзя, и способны обнаружить присутствие тех, у кого есть чакра. "Вы - пьяное дитя двух саннинов: Джирайи и Цунаде. Последняя не рассказала первому о вас, и вы провели последние пять месяцев, направляясь в Коноху, чтобы стать ниндзя. Вы оставили матери записку с прощанием, но избежали ее, выбрав живописный маршрут. Сейчас тебе девять лет, и до Конохи осталось не более пяти километров. Хотя твое путешествие подходит к концу, ты рад, что оно закончилось, и рад, что твоя мать, которая проводила большую часть своих ночей в пьяном виде, далеко-далеко. Шизуне действительно была для тебя более материнской фигурой, чем она сама". Когда я открыл глаза, вдалеке вырисовывались восточные ворота Конохи. На носу была записка о моих чувствах к Цунаде. Она стала хорошим персонажем только после того, как Наруто образумил ее и чуть не умер, чтобы она могла жить. До этого она была эгоцентричной, и с каждым моим шагом новые воспоминания об этой жизни заполняли мой разум. Она не была приятной. Мама была некрасивой, всегда спускала деньги на азартные игры и пила больше, чем мне нравилось.
"Варианты." сказал я, и передо мной появился экран. Несмотря на то, что было темно, дорога была свободна, и я мог видеть достаточно хорошо благодаря новой луне. Я не поднимал глаз от экрана, читая все подряд. Правила были такими, как я и ожидал. Все можно было настраивать, и, как сказал голос, у меня был полный контроль. Нажав на значок "помощь", я прочитал кое-что о статистике. Мудрость - это контроль чакры и то, насколько ясен и силен ваш разум, а интеллект - то, насколько хорошо вы запоминаете информацию, как хорошо вы ее вспоминаете, и общий прирост опыта. Хотя раздел мудрости "ясное мышление" был немного растрачен благодаря моему "геймерскому уму". Сила - это то, насколько сильно ты бьешь, сколько ты можешь нести, сколько ты можешь выдержать ударов, не двигаясь, и, что удивительно, порог урона. С силой всего восемнадцать, мой порог повреждения был равен нулю, но я не мог дать вам представление о том, насколько я силен. В данный момент это было просто число. Мне не с чем было сравнивать. Вигор - это хит-пойнты, регенерация, устойчивость ко всему, даже к вздрагиванию, и общее здоровье. Чакра была чакрой. От нее зависело, сколько у меня ее было и как быстро она восстанавливалась, а ловкость - насколько хорошо я управляю своим телом. Она также влияла на дальнобойное оружие, время реакции и баланс. Удача - это шанс критического удара, шанс лотереи, шанс споткнуться и так далее. Это

была удача. Ничего особенного в этом не было. Но это были только статистические данные, а было еще столько возможностей, которые меня зацепили. Здесь была страница для заметок, плейлист для музыки, раздел советов от других перевоплотившихся, и, что самое интересное, возможность редактировать интерфейс и все всплывающие окна. Я мгновенно сменил синий фон на тот же красный, который носил Джирайя и я. Я также изменил принцип работы всплывающих окон. Вместо этого они стали маленькими иконками, которые появлялись всякий раз, когда я узнавал что-то новое. Маленькие и не мешающие. Когда я нажимал на нее, она открывалась и давала подробную информацию. Был даже инвентарь, но я ждал, прежде чем использовать его, даже если у меня был рюкзак. Наконец, здесь были часы, будильник и компас. Когда до ворот Конохи оставалось не более двух шагов, я закрыл меню и бросил быстрый взгляд на часы. Было двенадцать минут пятого, и я знал, что ночной дозор уже знает о моем приближении. Над безопасностью Конохи нечего было насмехаться, и тут это случилось. Я впервые почувствовал чакру. Она была приветливой, но в то же время неродной. Мне показалось, что я ощущаю продукты, цвета и эмоции. Светлые и темные, но теплые. Это было чудесно, и какая-то часть меня беспокоилась, что моя способность "Разум геймера" помешает мне наслаждаться жизнью. Эта мысль была глупой и была мгновенно отброшена.

Как только я сделал глубокий вдох и осознал все это, мне пришлось улыбнуться. Раньше я чувствовал себя напряженным, злым, грустным и немного нахальным. Теперь я была просто довольна, и когда ко мне подошли несколько человек, я позволила своим плечам расслабиться. Чакра чувствовалась правильно, и один из них спрыгнул со стены, а двое других подошли ко мне через ворота. У первого человека в синей одежде, который подошел ко мне, был очень большой нос, небольшое пятно дерьма вместо усов и короткая борода. Его телосложение было эндоморфным, а сам он был толще меня.

http://tl.rulate.ru/book/75512/2250046