

В кабинете Хокаге четыре старейшины негодовали по поводу предательства трио кланов. Яманака-Нара-Акимичи нарушили запрет на оказание влияния на джинчурики.

Только мальчишка вышел из приюта, как через день сразу попал под влияние наследников кланов. Нара, несомненно, составили коварный план. Акимичи, как всегда, изобразили простодушное и веселое непонимание претензий в свой адрес:

"Наш клан не имеет никакого дела с Наруто Узумаки, – рассмеялся здоровяк Чоуза Акимичи, лидер клана, и не скрываясь выдал простую тайну. – Малыш Чоджи познакомился с Наруто, они вместе в лесу обжираются! Какое влияние? Нам проблемы не нужны!"

"А что там дочь Иноичи Яманака делает? Тоже кушает? Или она мозги джинчурики промывает?" – рассмеялась Кохару Утатане.

Эта тётка была вместе с Хирузенем и очкариком Хомурой в команде второго Хокаге – Тобирамы Сенджу. Красотка, совершенно безбашенная, отчаянной смелости куноичи. Когда девятихвостый напал на Коноху, честно вышла в бой, рядом с со старыми боевыми партнерами.

Кохару всю жизнь была наглая, поэтому в Совете Конохи тянула все финансовые дела Деревни. С торгашами и налоговиками из столицы страны Огня невозможно говорить языком приличного политика и дипломата. Тётка честно выгрызала миллионы рё для Конохи.

Очкарик Митокадо отвечал именно за дипломатию. Поэтому его очень уважали все джонины и старейшины кланов Конохи. Он был всегда спокоен и расчётлив, как гений дипломатии, хотя, не любил улыбаться.

Пять лет назад, после запечатывания Девятихвостого в Наруто, проблема с джинчурики вызвала много споров и ругани между четырьмя старыми друзьями.

Митокадо внёс план по постоянному давлению на джинчурики. Демона надо держать в напряжении! Это повысит шанс его пробуждения и тогда мальчика можно серьезно брать под контроль и учить взаимодействию с Лисом.

Данзо расписовался и возмутился: не надо плодить напряжение в Деревне! У Хокаге и у него штат АНБУ и Корня не резиновый. Кто будет охранять мальчишку от кулаков разбушевавшейся толпы?

Хирузен привычно встал на сторону Данзо, и решил разыгрывать роль "доброго дедушки", чтобы стать надёжным и крепким якорем для Наруто.

А вот Кохару, с восторгом приняла план Митокадо и развернула широкую травлю джинчурики. Очень быстро почти все жители узнали, что в сиротском приюте притаился блондин с усиками, который и есть воплощение ненавистного Демона-Лиса.

АНБУ и Корень кое-как справлялись с охраной тушки Наруто.

И вот через пять лет после несчастной ночи пришло время нового обострения проблем.

И повлиять на союз трех кланов Советники не могли.

В планах зрел красивый заговор против проклятых Учих! Ради стабильности в Конохе

Хокаге и старейшины потребовали у лидеров трех кланов не мутить воду, и не усиливать влияние на Узумаки.

\*\*\*

Я ничего не знал насчёт проблем властей и не парился насчёт политики и затруднений администрации.

Не спеша гулял по третьему этажу данжа.

Очень приятное место. В нем жили пауки! Пауки это не только яд, но и нежное деликатесное мясо. Алхимия и Кулинария стали хорошо расти в уровне. Чоджи был в восторге.

Пауки хитрые соперники и постоянно плюются паутиной. В качестве материала паутина выглядит как блестящая, покрытая серебром тончайшая нить. Крепкая и красивая. Я не стал изучать навык Вязание. Оказалось, что если паутиной вышивать узоры - это также часть навыка Оружейник - добавляет к доспехам жалкую +1 к статистике или к защите.

Я добыл длинную полоску шелковой ткани и навывшивал всяких "рун" и местных иероглифов.

"Ты точно Узумаки, Наруто. Я могу тебе книгу принести. Из клановой библиотеки. Не навсегда. Только прочитать. "Основы Фуиндзюцу". Тогда ты сможешь начать изучение печатей. У тебя это семейное, ваш клан был великим изготовителем печатей", - предложила Ино и попросила на обмен все ленточки с прибавкой к Мудрости.

Конечно я согласился. Фуиндзюцу это нереально круто, но я экономил на свободных пунктах навыков. В случае необходимости всегда можно повысить нужный Навык до 12 и выйти сухим из любой канализации! Кстати, все свободные пункты характеристик слил в Силу. Система странная, Сила добавляет Жизнь и Урон - два категоричных требования для удачного прохождения любого данжа.. Чакры мне хватало. 10 минут невидимости это очень много, а восстановить запас можно в данже, там время медленно течёт.

Чоджи также принес мне свой вариант учебника для начинающих печатников. Выменял на 33 порции мяса из пауков.

У клана Акимичи была другая книга. Тоже основы фуин, но с уклоном на создание свитков хранения пищи. Ино мне впарила примитивный словарь для создания взрывных печатей и свитков хранения обычных вещей.

Вещи это не еда. Вещь - "мертвая", она может храниться в самых простых условиях.

Еда и зелья требуют специальных свитков!

Я застрял на вырисовывании древних знаков. Внезапно получил навык Каллиграфия. И только через несколько часов на 3 этаже данжа смог получить радостное поздравление:

\*

"Внимание Действием получен навык Фуиндзюцу.

Фуиндзюцу - особый тип мастерства шиноби, который запечатывает объекты, живые существа, чакру, наряду с широким спектром других вещей в пределах другого объекта.

Фуиндзюцу (активный) уровень 1.

Я не лентяй и не слабак - я Узумаки - всё своё ношу в печатях!

Шанс успешного создания печати +10 %"

\*

За четыре дня я прокачался до 16 уровня и пошел в лес Смерти. Он находился у гор, на севере деревни, вход был у стене между территориями кланов Нара и Акимичи. Серьезная локация.

Уровни: 16-20, 21-25, 26-30.

Бескрайнее море трав и ингредиентов для алхимии. Удивительная охота на монстров.

Минус в одном - против зверей невозможно фехтовать! Рост навыка Кендзюцу замедлился.

Сумма Силы и Уровня дала мне 36 ячеек в инвентаре Ия осторожно отвлекся на изготовление взрывных печатей.

Сразу скажу, это опасное и противное дело!

Мои "бумажные гранаты" постоянно взрывались во время изготовления. А какой урон...

\*

"Кобакуфуда. Печать взрывная

Ранг: обычный

Урон: 100-120

Прочность: 12

Требования для создания: Фуиндзюцу уровень 1, 100 чакра. Для активации: печать Не/Крыса, Тора/Тигр, 3 пункта чакра.

\*

100 чакры не проблема. Можно начать фуин рисовать.

А вот 120 урона, это проблемно, это когда пальцы во все стороны разлетаются! И ты 10 минут сидишь на попе в данже и ждешь, пока здоровье не восстановится. Скучно, в носу не поковыряешься, сидишь, как неудачник, и медитируешь.

Зато против боссов печати меня отлично выручали.

Обернул печать вокруг рукояти куная, бросил в Гнолла Вожака или Королеву пауков, и сразу пару пальцев левой руки обхватил правой – печать Крыса мне больше нравилась, она проще, с Тигром сложнее – ба-бац! И с босса четверть жизни слетела!

Детонация отличная, можно сразу очередную "гранату" кидать.

Пришлось потратить несколько десятков часов и научиться кидать кунай в мишень, чтобы получить технику Сюрикендзюцу. Забавно, кидание сюрикенов и кунаев это отдельная техника.

В лесу Смерти я не спешил уровни набирать и лезть в дебри и неприятности. Устал от этой дурацкой прокачки. Начал в библиотеку пробираться и прятаться по углам с книжкой в руках. С ребятами время проводил.

\*\*\*

Но жизнь в Конохе не оставила маленького геймера без возможности прокачаться.

Меня перестали напрягать косые взгляды, злые бормотания и оскорбления в мою сторону.

Деревня внезапно решила обострить отношения между джинчурики и мстительными шиноби.

Ино Яманако рассказала историю про нападение Демона-Лиса на Коноху. Очень много людей погибло 5 лет назад. И по большей части погибли неумелые Генины. За 5 лет выполнения миссий, эти злобные мстители набрались опыта и открыли на меня сезон охоты.

Чунин по уровню развития соответствует крутому гноллу-охраннику или боссу из данжа.

Так я стал убийцей. Настоящим будущим шиноби. А что делать? Когда в тебя тыкают кунаем и швыряют Огненный шар... остается только прятаться в Скрытность и... дать врагу отступить, отследить и... бить негодяев мечом до самой смерти.

Не опыта ради, а только за спокойствие и порядок на улицах.

\*

"Имя: Наруто Узумаки

Статус: Человек/Игрок/Джинчурики Девятихвостого

Класс: заблокировано

Уровень: 16 (221.712/275.200)

Сила: 20

Ловкость: 5

Тело: 5

Мудрость: 5

Жизнь: 300/300 (регенерация 3.0 в минуту)

Чакра: 120/120 (восстановление 1.2 в минуту)

Свободно для распределения: Пункты характеристик: 0. Пункты навыков/техники: 11.

Навыки: Тело игрока: макс. Разум игрока: макс. Наблюдательность: 8. Скрытность: 2.  
Тайдзюцу: 2. Кендзюцу: 4. Медитация: 4. Алхимия: 3. Оружейник: 2. Восприятие: 3. Кулинария:  
4. Фуиндзюцу: 1.

Техники: Удар ногой: 2. Сюрикендзюцу: 1.

Специальности: отсутствуют

Титулы и достижения: Игрок, Джинчурики Девятихвостого".

Репутация: Коноха -1001 (ненависть).

<http://tl.rulate.ru/book/77754/2343102>