

Имя: Рю Шики, "Сильнейший Человек ", "Сильнейший убийца", "Убийца Мёртвых", "Охотник на Демонов", "Король Теней", "Отшельник", "Сильнейший мечник Мира", "Спаситель Этого Мира", "Странник Бесконечности", "Идущий бесконечностью", "Предначертанный судьбой", "Пессимист", "Монстр", "Убийца", "Одиночка", "Мрачный парень", "Герой", "Защитник", "Одинокий Странник", "Бог Смерти", "Человек Армия", "Монстр", "Чудовище", "Мировой Путешественник", "Трикстер", "Таинственный Маг" "Истинный Король"

Уровень сил: Временно неизвестный уровень

Пол: Мужской

Классификация: Человек, Убийца, Шиноби, Ниндзя, Защитник Человечества, Герой,

Возраст: Неизвестно по меньшей мере 10 000 лет

Умения, силы и способности: Сверхчеловеческие физические характеристики, владение оружием, рукопашный бой, сопротивляемость (к токсинам, психическим воздействиям), концептуальные атаки, экстрасенсорные восприятия (может видеть сверхъестественные явления и инстинктивно предсказывать будущие события) | Аура (устрашающая) | Локальное всезнание, манипуляции реальностью (изменение реальности), бессмертие (тип 10, вероятно выше),

Слабые стороны: Крайне ленив и пассивен (уверен, что всем будет лучше, если он, НИЧЕГО не будет делать)

Разрушительный потенциал: При попадании в линии смерти может убить любое существо вне зависимости от прочности (при условии, что оно имеет концепцию смерти); наиболее эффективна в уничтожении магических феноменов (в частности разрушила изнутри замкнутый барьер, представляющий собой бесконечное пространство) | Потенциально уровень вселенной+

Диапазон: | Километры | До тысяч километров

Прочность/защита: Неизвестный | Уровень острова+, вероятно выше

Скорость: Сверхзвуковой, вероятно гораздо выше, предположительно сверхсветовая скорость атаки

Сила на подъем: Неизвестно

Сила на удар: Неизвестно

Выносливость: Неограниченный ресурс регенерации с использованием Авалона

Интеллект: Очень высокий, классифицируемый тестами как "невозможно определить"

Боевые навыки: Сложно оценить.

Экипировка: "Авалон - "Та Далёкая Утопия", "Два ножа",

"Даэдрический мечи ", "Лук Ауриэля"

Атаки, техники и способности:

Усиление - используя руки для создания магических печатей, Киара создаёт магический символ, повышающий её характеристики.

Риненган - наиболее сильная форма глаз, её пользователь может освоить шесть стихий чакры и семь путей Пейна, а также имеет общий обзор с призывами и телами

Нингендо ("Путь человека"), Мир Людей - чтение воспоминаний и вырывание душ противников при касании.

Шесть путей Пейна - техника, позволяющая вести бой на расстоянии с помощью управляемых посредством передатчиков чакры мёртвых тел.

Гедо: Ринне Тенсей но Дзюцу ("Внешний путь: Техника реинкарнации небесной жизни") - С помощью этой техники Рю может воскрешать мёртвых. Можно оживлять огромное количество погибших, целый город.

Магическое перемещение - телепортация с помощью магии.

Мистические Глаза Восприятия Смерти - позволяют воспринимать смерть любого существа в виде символов на его теле, а также взаимодействовать с ними. Сила МГВС зависит от способности пользователя воспринимать смерть той или иной сущности, благодаря своему Истоку Рю способен видеть смерть людей, предметов, явлений или духовных сущностей. Наиболее значимыми достижениями являются разрушение бесконечного леменескатного пространства, а также собственной смерти от взрыва в предсказании.

Линии Смерти - разрезание этих линий повреждает саму суть объекта, вызывая мгновенное разрушение, повреждение линий смерти игнорирует любую броню. Повреждения, нанесённые разрубанием по этим линиям, невозможно регенерировать, так как повреждается также изначальная сущность объекта.

Точки Смерти - каждое существо или объект в этом мире появляется с потенциальной возможностью умереть. Повреждение этих точек позволяет реализовать этот потенциал в полной мере, вызывая мгновенную смерть или разрушение объекта.

Убийство природы - пользуясь своей силой, Рю способен убить даже природу, лишив в некотором радиусе вокруг себя существ, которые пользуются поддержкой планеты, такой возможности.

Исток: Пустота - Позволяет видеть сущность явлений, а также пути их смерти. Концентрируясь на явлении, Рю постепенно расширяет границы восприятия, тем самым усиливая эффект. Также в некоторой степени позволяет предсказывать наиболее выгодные действия в поединке, буквально видя кратчайший путь к убийству противника

Мистический Код: Саламандровая Перчатка - артефакт, усиливающий способности владельца к созданию огня. Создаёт пламя в больших количествах на поверхности перчатки и служит для компенсации неконтролируемой способности к пирокинезу.

Блэк Барел (Чёрный Ствол или Лонгиний) - винтовка, созданная из неизвестного материала, модифицирована Фэйтом в снайперскую винтовку. Является Концептуальным Оружием Естественной Жизни - пуля, выпущенная из этого оружия, игнорирует любую защиту цели, основанную на Эфире (нематериальная магическая энергия, вероятно, связанная с Землёй) или Звёздной Пыли (магический элемент, воздействию которого подвержены все существа, связанные с планетой). При соприкосновении с ними мгновенно распространяется по телу вне зависимости от размеров жертвы, его принцип действия схож с вталкиванием в тело раковой клетки.

Бесконечность — наивысшее состояние техники и разума, в котором он достиг состояние пустоты и ментальной бесконечности. Воплощение пути бесконечности, по которому никто не сможет идти, но которого достиг Фэйт. Меч бесконечности, ведущий ко множественности, способу признания множественности "возможностей". Один акт который, изначально конечен, один удар который, возможен только в одном пространстве в одном времени отвергается бесконечностью. Идеальная техника от которой, невозможно уклонится, приём что порождает бесконечное количество ударов и сотни тысяч, десятки миллионов, бесконечное число, когда уже само "число" не подходит для количества "возможностей", одномоментно рождаемых вместе с ними. Все они проверены и признаны как правильный исход, несмотря на то то "исход" может быть только один.

Тсубами Гаеши — легендарная техника фехтовальщика Сасаки Кодзири, созданная что бы "сбить ласточку в полёте". На деле, это не небесный фантазм, а техника меча доведённая до совершенства.

Знание уважения и гармонии

— специальная способность, которая предотвращает снижение точности независимо от того, сколько раз один и тот же метод был использован на том же враге. Другими словами, способность делать свои атаки не читаемыми для противника. Идеальное выполнение техник позволяет стать его атакам недоступным для видения врага, предотвращая предугадывание и расчёты.

Баб-илу: Ключ Королевского Права - небольшой клинок в форме ключа, что открывает врата в

сокровищницу короля. Может быть использован ещё до начала боя.

Круговой Шаг - навык, позволяющий сократить дистанцию для использования более мощных приёмов.

Усиленный Шаг - прыжок, скорость и длина которого превышает обычную в пять раз.

Разящий Локоть - приём, позволяющий отклонить атаку противника, затем нанеся удар локтем в область сердца, выбить точку опоры. В случае успешного выполнения, противник будет парализован, также будет сломано несколько рёбер.

Запирающая Стойка - приём, позволяющий выбить противника из равновесия, а затем нанести удар.

Прямой Прыжок - верхний хук, способный разнести череп противника на кусочки.

Взрывная Сила - способность использовать все мышцы тела одновременно, посылая импульс в руки. Даже если движения рук скованы, силы удара достаточно для того, чтобы разломить дом. Используя этот навык достаточно просто положить руку на тело врага, чтобы разрушить его

Создание одежды — Рю может создавать для себя или для других одежду из праны. Также поскольку эта одежда состоит из его магической энергии то при отдалении от Рю она развоплощается.

Тёмная завеса - создание заградительной стены из магии, не пропускающей противников.

Ужасы - ментальные воздействия, вызывающие сильный непреодолимый страх.

Гэй Болг - копия из костей морского чудовища, используются Рю как оружие ближнего боя. Несут в себе проклятие блокирующее регенерацию. Потенциал проклятия значительно увеличивается при использовании боевых техник и магической энергии.

Авалон - ножны Эскалибура, расщепляются на молекулы, сливаясь с телом пользователя, многократно увеличивая способность к регенерации. Скорость регенерации достаточна для мгновенного восстановления организма.

Создание предметов - умение, которое измеряет способность создавать магические предметы.

Install - специальный Мистический Код, созданный для полноценного применения классовых карт

Классовая Карта - Арчер - одна из классовых карт Войны Святого Грааля Эйнсвортов, используемая Фэйтом, которая позволяет дать ему часть легенды "безымянного героя фантазмов". Каждая активация классовой карты постепенно превращает Рю в "младшую версию" Арчера

Погребальная Ткань - концептуальный доспех, сделанный из погребальной ткани неизвестного святого, существенно повышает магическую защиту;

Копирование - магия копирования, позволяющая создать копию любого единорога увиденного оружия, также полностью копируются навыки владения оружием.

Создание - способность создавать собственное оружие, основываясь на уже скопированных образцах.

Укрепление - способность уплотнять структуру любого предмета, в том числе и созданные копии.

Изменение Структуры - способность изменять форму и структуру предметов, используется для создания стрел из мечей.

Фэйт движется так быстро, что на месте его пребывания мгновение назад остаётся его остаточное изображение.

Сломанный лимитер - путём длительных изнурительных тренировок Фэйт преодолел так называемый лимитер, ограничитель роста силы, заданный для каждого живого существа.

Ясака но Магатама ("Согнутый драгоценный камень восьми клонов") - в руках Сусаноо формируется несколько метательных снарядов в виде запятой и они метаются в противника. Их пробивная сила достаточно велика, но скорость невелика и от них нетрудно увернуться в дальнем бою (их можно бросить вблизи).

Полное Сусаноо - Сусаноо полностью формируется и получает возможность использовать оружие

Скелет - неполная форма, обладающая низкими защитными свойствами.

Покров - практически не даёт защиты, но за счёт сформированной руки Сусаноо можно хватать противников, отбивать атаки и наносить сильные удары.

Сусаноо - материализации чакры Рю в виде своеобразного демона, одновременно защищающего владельца (находящегося внутри) от атак противника и позволяющего ему атаковать не открываясь для контратак. Сусаноо способно атаковать и защищает Рю от довольно мощных атак. В зависимости от количества вложенной чакры размеры и свойства

Сусаноо меняются:

Цукиёми - иллюзия, помещающая сознание противника в иллюзорный мир, подвластный воле Фэйта. Цукуёми Рю контролирует пространство и время в этом мире, благодаря чему он способен всего несколько секунд реального времени растянуть до трёх суток для сознания жертвы, в течении которых она подвергается пыткам. Техника наносит только психические повреждения, но и их достаточно, чтобы жертва потеряла сознание или даже впала в коматозное состояние. Накладывается взглядом в глаза с расстояния в пять и менее метров.

Аматерасу - Рю создаёт чёрное пламя на любом объекте в своём поле зрения. Это пламя невозможно потушить водой, оно горит неделю и очень быстро распространяется на местности. Техника удобна для зажигательных атак по большой площади и против быстрых противников. На дистанции свыше пяти метров пламя формируется не на цели, а на пути к ней и дальше с очень большой скоростью летит по прямой.

Маген: Касегуи но Дзюцу ("Демоническая иллюзия: Техника пленения колами") - При помощи этой техники жертва попадает в иллюзию, в которой её конечности пронзаются несколькими огромными колами. В результате жертва ограничивается в движении, а выход из иллюзии затрудняет иллюзия сильной боли из-за проткнутого тела. Для наложения этой иллюзии нужно посмотреть в глаза жертве с дистанции пять или менее метров.

Шаринган - глаза, позволяющие предугадывать движения противника, копировать и в точности воспроизводить нин, тай и ген-техники (если возможности хозяина позволяют), также могут быть использованы для наложения гендзюцу. Позволяют видеть магическую энергию, даже если её размеры незначительны.

Сеишитсухенка ("Изменение природного свойства") - техника контроля чакры, позволяющая манипулировать её природой, трансформируя в один из пяти элементов. Пять основных способов изменять чакру являются основой всех элементарных техник

Кагэ Буншин но Дзюцу ("Техника теневого клонирования") - создает клонов, полностью идентичных с оригиналом. Умирают от прямой атаки. При исчезновении клона оригинал получает всю информацию и опыт, которые тот узнал/получил. Чакра распределяется поровну между клонами и оригиналом, поэтому они способны использовать техники.

Кунаи - оружие большинства ниндзя, ножи особой формы, одинаково удобные в ближнем бою и при метании.

Сюрикендзюцу ("Техника сюрикэна") - искусство метания оружия ниндзя, такого как сюрикены и кунаи. Практически любой ниндзя может метнуть сразу несколько сюрикенов или кунаев, точно поразив ими несколько мишеней. Рю способен метать сотни сюрикенов/кунаев за короткое время и поражать ими цели находящиеся вне прямой зоны видимости, различным образом закручивая их. Таким образом способен атаковать ничего не подозревающего врага и не раскрывать собственное местоположение. Способен отбивать вражеские кунаи своими и таким образом так же поражать различные цели.

Ускорение - концентрируя чакру в ногах, ниндзя значительно увеличивает скорость передвижения и становится способен на очень высокие прыжки.

Усиление - концентрируя чакру, ниндзя многократно увеличивает его силу. Кроме того, это позволяет блокировать сильные удары противника.

Подавление - значительная разница в уровне энергии может проявляться в форме некоего ментального прессинга, устрашающей и подавляющей ауры, и даже сильного чувства страха, которое заставляет жертву видеть собственную смерть.

Духовная сопротивляемость - действует аналогично ментальной, позволяя за счёт превосходящей силы разума/души сопротивляться захвату тела или извлечению души.

Выбор момента - предпочтительным является неожиданное нападение на неготового к отпору противнику, желательно удар в спину. В идеале бой шиноби должен быть тихим и скоротечным.

Стратегия обмана - шиноби всегда предпочитают быть на шаг впереди своего противника, в результате чего широко распространены техники клонирования и ухода под землю, позволяющие обмануть противника, избежав атаки и контратаковав. Более опытные ниндзя часто скрывают ловушку в ловушке. Способность справляться с трудностями и использовать малейший шанс отличает умелого шиноби.

Сбор информации - часто внимательность к мельчайшим деталям важна при выполнении задач ниндзя.

Скрытность - умение сливаться с местностью, маскироваться и перемещаться незаметно является важнейшим навыком шиноби, также как слежка и контрслежка.

Гениальность - Рю обладает практически сверхчеловеческим интеллектом. У него феноменальная память, скорость мышления и обучения.

Самопогружение - Рю может погружаться в собственные мысли и воспоминания, просматривая их и просчитывая действия. За две секунды способен обдумать сотню или даже тысячи вариантов.

Точный расчет - возможность практически мгновенно определять траектории движений объектов и возможности рикошета. Это позволяет Рю читать движения противника.

Сканирование - способность исследовать свойства организмов и их связь с элементами.

Шестое чувство - невероятная интуиция, поистине ужасающий инстинкт, вытекающий из

совокупности пяти обостренных чувств. Рю может легко читать сердцебиение и прочие факторы в теле противника, из-за чего его очень сложно обмануть или застать врасплох. Может даже создаться, что имеет место быть чтение мыслей.

Mikiri ("Отказ") - дыхательная техника, позволяющая Рю снять все ограничения, чтобы использовать полную свою силу.

Shunshinkō("Мгновенный эффект") - техника, позволяющая мгновенно сблизиться с противником и нанести удар сокрушительной мощи. От этой атаки сложно уклониться или защититься, поскольку она нацелена в слепую зону противника за счёт особой техники передвижения.

Главный Герой

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/26092/543625>