

Итак, вот мы и добрались до Блича)

Конечно, не думал я, что будет это в виде такого вот кроссовера, но почему бы и нет. По крайней мере на этот момент идея показалась мне самой интересной (Максим, привет_))

Что ж, как я уже писал в описании фика, я постарался грамотно забалансировать способности из разных вселенных, чтобы это всё не превратилось в одну большую кашу. А ещё, хочу предупредить, что самые первые главы получились слегка душноватыми (в бличе, душно, ну вы поняла, гагагага), так вот, там описываются многие базовые вещи, не упомянуть которые просто нельзя, поэтому и действия слегка маловато. Дальше сюжет пойдёт бодро, ну, вы в общем-то сами всё увидите. Так как гг у нас сразу большой и сильный, то и раскачка не будет занимать у него сильно много времени, а глав взросления нет и вовсе.

В любом случае, приятного чтения. Ещё раз напомню, что ваш актив в виде лайков, комментариев и прочего – это то, что держит на плаву любую работу, не забывайте об этом.

= Стандартные техники шиноби (писать про каждую можно рехнуться, тут только обобщение самых часто используемых) =

Быстрое перемещение.

Хождение по воде, а также деревьям и прочим вертикальным поверхностям.

Стихийные техники – преобразование чакры в любой из базовых элементов (вода, огонь, земля, ветер), а также изменении формы и размера оных.

.

.

= Личные приколы =

Техника поглощения чакры:

Какой именно тут вариант данной техники неизвестно, но Мадара поглощал чужую чакру (в том числе сендзюцу-чакру) как руками, так и ногами. Возможно, способен делать это любой частью своего тела.

.

.

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 потоки энергии, даже если её размеры незначительны.

Гендзюцу – техники Шарингана, позволяющие управлять ощущениями противника путём воздействия на поток внутренней энергии в его мозгу, контролируя все органы чувств.

Изанаги – техника иллюзии на саму реальность, обращающая ранения и даже смерть в

иллюзию. Однако, техника влечет за собой потерю одного глаза. Один глаз равен одной минуте действия Изанаги.

Отсроченное Изанаги – запечатанная в глазе заранее техника срабатывает через определённое время после смерти Мадары, запуская технику Изанаги и обращая его гибель и раны в иллюзию. Фактически, воскрешение ценой одного глаза. С учётом того, что Мадара продемонстрировал возможность использовать Сусаноо без глаз и сенсорику, достаточную для боя вслепую, двойное применение отсроченного Изанаги вполне возможно.

Изанами – техника иллюзии, позволяющая создать временную петлю в сознании противника, выведя его из строя. Накладывается путём искусственного воссоздания для противника уже пережитых ощущений и закольцовывания в его мозгу времени от первого раза, когда он испытал эти ощущения, до второго, требует больших усилий, чем обычное гендзюцу, но позволяет игнорировать защиту и резисты. Техника влечёт за собой потерю глаза.

.

.

Мангекьё Шаринган:

Уникальные способности глазок Мадары показаны не были, будем придумывать сами)

.

.

Вечный Мангекьё Шаринган:

Более совершенная форма Шарингана, значительно снижающая нагрузку на глаза от использования техник «Мангекьё»:

Сусаноо – материализация чакры пользователя в виде брони, одновременно защищающей пользователя от атак противника и позволяющей ему атаковать, не открываясь для контратак. В зависимости от количества вложенной чакры размеры и свойства Сусаноо меняются. Мадара способен использовать Полное Сусаноо (и вероятно, все более слабые формы) без глаз.

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

Рёбра – защита рёбрами Сусаноо, способная выдерживать крайне сильные удары. С рёбрами можно создавать руки Сусаноо и мечи, а также метать снаряды.

Полное Сусаноо – Сусаноо полностью формируется (Сусаноо Мадары двухликое, имеет ноги и четыре руки) и получает возможность использовать оружие:

Мечи – во всех четырёх руках Сусаноо можно создать по мечу. Они не очень прочные, но за счёт силы Сусаноо и их размера ими можно нанести значительный урон. Мечи можно бросать и управлять ими дистанционно.

Ясака Магатама — в руках Сусаноо формируется несколько метательных снарядов в виде запятой, и они метаются в противника. Мадара способен создать одновременно более десяти запятых. Их пробивная сила достаточно велика, но скорость невелика и от них нетрудно

увернуться в дальнем бою (их можно бросить и вблизи).

Совершенное Сусаноо – чрезвычайно мощная форма, достигает нескольких сотен метров в высоту, очень высокая защита, а простые взмахи катанами порождают слэши, способные на расстоянии в километры срезать несколько гор.

.

.

Риннеган:

Риннеган – наиболее сильная форма глаз, её пользователь может освоить шесть стихий чакры и семь путей Пэйна.

Семь Путей – уникальные техники, доступные лишь пользователям Риннегана:

1) Путь Дэвы – управление гравитацией. Отталкивание/притягивание предметов.

Чибаку Тенсей – хлопком ладоней создаёт чёрную сферу небольшого размера, которая бросается в небо, после чего вокруг неё образуется колоссальная гравитация, притягивающая к себе. В результате получается огромная сфера в несколько километров радиусом.

2) Путь Преты – поглощение энергетических атак, также позволяет поглощать энергию жертвы при касании.

Фуидзюцу Кюин – техника является видом фуиндзюцу, которое мгновенно поглощает и запечатывает любую чакру, которая приближается к телу. Оно способно поглощать весьма мощные ниндзюцу. Кроме того, при физическом контакте даёт возможность вытягивать чакру из людей с высокой скоростью, что позволяет обезвредить и даже убить. Мадара использует эту технику редко, поскольку использовать одновременно её и Сусаноо невозможно. Однако, Мадара способен использовать её даже без глаз. С её помощью возможно использовать поглощённую чакру для регенерации полученных ран.

3) Путь Асуры – способность превращать тело в высокотехнологичное оружие.

4) Путь Человека – чтение воспоминаний и вырывание душ противников при касании.

5) Путь Зверя – способность призывать боевых зверей. Неизвестно, какими призывами владеет Мадара и владеет ли.

6) Путь Наракки – обладает способностью призывать Короля Ада, которого видят только те, кого он касается руками. Демон может вытянуть душу из противника, и она останется внутри демона, после чего жертва может быть воскрешена. С помощью Пути Нарки можно лечить и оживлять людей.

7) Внешний Путь – сама суть риннегана, способность контролировать жизнь и смерть.

Техника реинкарнации небесной жизни – с помощью этой техники Мадара может воскрешать мёртвых. Можно оживлять огромное количество погибших, целый город. Есть вероятность, что смерть пользователя после использования техники неизбежна.

Стержни подавления – создание чёрных штырей чакры. Используются в качестве оружия, способны при попадании в тело противника транслировать в него чакру пользователя, которая

подавляет чакру и движения противника.

Лимбо – Создание собственных копий в отдельном под-измерении. Копия невидима и неуязвима для обычных физических и энергетических атак противника и при этом способна атаковать из своего измерения, не открываясь для контратак, или защищать от атак настоящего Мадару. Через некоторое время тень возвращается, сливаясь с Мадарой, до новой активации техники. Тень неплохо защищена (например, при блоке рукой от сильного удара Наруто Мадара получил лишь несильный ожог). Возможна замена настоящего тела на тень, что позволяет избежать урона от уже пропущенной техники противника. Копия настолько сильна, что способна отбрасывать Биджу ударами, сшибая их с ног и раскалывая их телами землю. Оба Риннегана позволяют призывать сразу четыре копии.

.

.

Мокутон:

Мокутон – улучшенный геном, позволяющий управлять ростом деревьев. Также обладает способностью подавлять существ, состоящих из материализованной энергии.

Эфемероптера – техника, с помощью которой Мадара и его клоны способны сливаться с растениями и деревьями и двигаться внутри них.

Техника древесного деления тела – особая техника клонирования, создаваемая путём деления собственных клеток. В результате клон обладает всеми физическими характеристиками и техниками создателя, как теневой, но в отличие от теневого не исчезает после получения урона, а продолжает бой, пока его не убьют. Клоны Мадары способны использовать Сусаноо.

Рождение древесного леса – выращивает деревья, спутывающие противника из любого участка земли (в том числе из заградительного земляного барьера). Участка земли, объёмом несколько метров, достаточно для того, чтобы покрыть деревьями площадь небольшого здания. Площадь техники и размеры деревьев варьируются по желанию от нескольких метров до нескольких километров.

Пришествие мира цветущих деревьев – деревья начинают расти в сторону противника с огромной скоростью. Затем на них раскрываются цветы, пыльца которых покрывает врагов и почти мгновенно усыпляет.

Высвобождение древесины: Техника древесного дракона – создание змееподобного существа, состоящего из дерева. Оно способно подавлять силу существ, состоящих из энергии. Размеры не менее ста метров.

.

.

Режим Мудреца:

Поглотив природную энергию Хаширамы и смешав её с собственной чакрой, Мадара значительно повышает свою базовую регенерацию (почти мгновенно регенерировал множество дыр в теле и не обратил внимания на кучу песка во внутренних органах и крови), прочность (выдерживает многочисленные удары Биджу без особого ущерба) и мощность техник. Способен

поддерживать этот режим пока поглощённая природная энергия не исчерпается.

<http://tl.rulate.ru/book/101994/3515862>