

Данзо не моргнув глазом, просто протянул руку, на которую упал свиток. Подняв взгляд, я увидел шиноби Корня, хотя не мог его почувствовать, так же как и Данзо, который оставался невидим для моих сенсорных способностей, прежде чем раскрыться.

Дзинь! Хотите научиться технике иллюзорного клонирования? Д/Н

«Да».

Не открывая свитка, информация поступила в мою голову, как только сам свиток исчез.

Дзинь!

Техника иллюзорного клонирования (Е-ранг) изучена Ур. 1 - 0%

Техника иллюзорного клонирования создает иллюзорную копию создателя, которая может перемещаться по его команде. Это одна из трех техник, необходимых любому начинающему генину. Предупреждение: клоны не имеют теней.

Уменьшено время создания на 10 %.

Я сформировал необходимые печати руками, и из дыма появилась моя копия. Данзо подался вперед, стоило мне закончить.

"- Ты можешь сделать это с помощью просто написанной техники или какой-нибудь письменной информации?" - уточнил он. На этот раз я пожал плечами искренне.

"- Не знаю. Я должен быть способен воспринимать техники, но не думаю, что смогу выполнить их все. Что касается информации, то ваши догадки ничуть не хуже моих".

Еще один свиток упал мне на колени.

"- Попробуй с этим".

Я поднял его, но ничего не произошло, поэтому я отрицательно покачал головой. Он задумчиво хмыкнул, пока свиток поплыл вверх.

Мое любопытство по отношению к третьему присутствующему в комнате росло, но разум геймера позаботился о раздражении, похоронив его под вечно спокойным морем.

Мы сидели в тишине, но эта тишина была тяжелой от осознания того, что Данзо, возможно, решает мою судьбу. Очень неприятный опыт - беспомощно сидеть и смотреть, как кто-то

решает, жить тебе, умереть или еще что похуже.

Спустя, казалось, целую вечность Данзо заговорил.

"- Я считаю, что твои таланты пропадут даром, если ты будешь жить обычной жизнью. Под моим началом ты сможешь полностью развить их, и я знаю, что ты этого хочешь".

Он сделал небольшую паузу, а затем продолжил.

"- С этого момента ты будешь обращаться ко мне как к господин Данзо. А она...», - рядом с ним появилась наша таинственная гостя, одетая в форму АНБУ, «- Будет твоим старшим. С этого момента ты будешь подчиняться ей и будешь делать то, что она скажет, будь то отрезание пальца или убийство. Я, и только я, могу отменить ее приказ".

Данзо подождал, давая мне достаточно времени, чтобы все осознать.

"- С этого момента ты больше не Широ. Ты - член Корня. Все, что имеет значение, - это деревня. Судьба шиноби - служить деревне. Ты будешь выполнять свои миссии без колебаний. Ты будешь тренироваться без паузы. Ты будешь жить без чувств.

Вот что значит быть шиноби Корня. Ты будешь тенью, защищающей великое дерево, корнем, поддерживающим великое дерево, и умрешь за великое древо. Добро пожаловать в Корень!"

Дзинь! Квест завершен. Повышение уровня на 4! Получено 300 рё и новый титул.

Обучающийся шиноби Корня - кто-то назовет это безумием, а они называют это развитием. На 20% больше прироста опыта и характеристик, пока используется данный титул.

Имя: Широ

Возраст: 2 года - 0 месяцев

Титул: Обучающийся шиноби Корня

Ур: 5 - 5%

Здоровье: 160/160

Чакра: 360/360

Сила: 12

Жизненная сила: 16

Выносливость: 18

Ловкость: 14

Интеллект: 12(12.24)

Мудрость: 12(12.24)

Удача: 11

Очки: 25

Деньги: 300

Навыки:

*Сопротивление ядам (пассивное) Ур. 5 - 3%

*Техника иллюзорных клонов (Е-ранг) Ур. 1 - 5%

Уменьшено время создания на 10 %.

*Нити чакры Ур 10 - Макс.

*Невидимые нити Ур. Макс. - 10

Делает нити чакры невидимыми для невооруженного глаза.

*Длина нити Ур. Макс. - 10

Увеличивает функциональную длину нитей до 100 м.

*Сила нитей Ур. 2 - 57%

Увеличивает подъемный вес каждой нити на 10 кг.

* Скрытность Ур. 30 - 0%

Ниндзя должен уметь перемещаться в тени, как будто он сам один из них. Мастер может выйти из укрытия, убить и исчезнуть, как призрак.

30% шанс остаться незамеченным при подкрадывании.

* Бег Ур. 22 - 26%

Беги Форест, беги...

Увеличивает скорость передвижения на 30%

Медитация (пассивная / активная) Ур. 27 - 56%: Предупреждение нельзя использовать в бою. Познай свое тело и разум. Медитация веками использовалась для сосредоточения и расслабления, теперь вы начали тот же путь.

Пассивный эффект: увеличивает Интеллект и Мудрость на 2%

Активный эффект: увеличивает регенерацию чакры на 37 в минуту.

Чакра - чувствительность (сенсорика) (пассивная / активная) Ур. 20 - 2%:

Ваши чувства расширяются, и вы можете чувствовать чакру других людей вокруг вас. Для активного сканирования вы должны оставаться неподвижным в течение 20 секунд, стоимость 10 единиц чакры.

Пассивная дальность: 20 метров

Активная дальность: 100 метров

Манипулирование чакрой: Ур. 40 - 0%:

Чакра - это то, ради чего вы и другие живут и умирают. Контролируя ее, вы возвышаетесь над другими.

Снижает стоимость активных техник на 10%

Увеличивает контроль над чакрой на 40%

Увеличивает объем чакры на 20%

Разум геймера Ур. Макс: позволяет пользователю спокойно и логически обдумывать ситуацию. Обеспечивает умиротворенное состояние разума. Дает невосприимчивость к психологическим эффектам.

Тело геймера Ур. Макс: предоставляет тело, которое позволяет пользователю жить в реальном мире, как в игре.

Примечание автора: Всем привет. Я хотел бы объяснить, как характеристики будут

соотноситься с реальным миром и сколько приблизительно чакры требуется каждого ранга техник.

Генин - стартовый показатель около 60-80 базовых физических характеристик

Чунин - 120 базовых физических характеристик

Джонин - 180 базовых физических характеристик

Анбу / Корень - 210 базовых физических характеристик

Хокаге / S-ранг - 250+ базовых физических характеристик

Стоимость техник (может варьироваться)

E - 50 очков чакры

D - 100 очков чакры

C - 250 очков чакры

B - 500 очков чакры

A - 1000 очков чакры

S - 5000 + очков чакры

<http://tl.rulate.ru/book/100956/3653236>