Даичи появился в своей постели. Он посмотрел на часы рядом и увидел, что прошло всего 4 секунды.

'Это действительно удобно. Я провел там больше двух недель, а здесь прошло всего 3 секунды. Пора проверить свои награды".

Даичи открыл страницу статуса и увидел, что его денежный запас, а также очки стата значительно увеличились. Затем он увидел новый титул. Дайчи нажал на него, и на экране появилась информация.

Палач. (Это звание увеличивает все ваши показатели на 7%, когда вы сражаетесь с вражескими ниндзя).

"Действительно, очень полезное умение. Я должен найти способ получить больше титулов. Похоже, они смогут значительно повысить мою боевую доблесть".

Даичи открыл страницу статуса. Многие навыки повысились на несколько уровней благодаря сражениям в подземельях. Он хотел пройтись по каждому из них и посмотреть, насколько они улучшились.

"Навыки".

Перед Даичи открылся текущий список навыков. Он просмотрел каждый из них и отметил их улучшение.

Его взгляд остановился на навыке "Наблюдение". 'Похоже, "наблюдение" увеличилось. Но я все еще вижу только уровень, HP, CP и информацию о врагах, а не их физические характеристики... Похоже, мне придется увеличить его до 50-го уровня или больше, чтобы получить эту информацию".

Он перешел к следующим навыкам с большим улучшением. 'Похоже, все тренировки в последние несколько месяцев и сражения в подземелье помогли в развитии навыка "Базовая подготовка тела". Он уже 64-го уровня. Но я чувствую, что прогресс скоро замедлится".

Даичи пошел по списку. Он остановился на навыке создания Малого Дзюцу. 'Я не использовал этот навык так часто, как хотел. Мне нужно будет заняться этим, как только я закончу тренировки по трансформации формы".

Он пошел дальше и посмотрел на увеличение различных навыков чувств. 'Мне нужно довести свои чувства до 50-го уровня. Интересно, на что будет похож развитый навык?". Поскольку превосходное зрение уже близко к 50-му уровню, я сначала сосредоточусь на нем".

Далее Даичи перешел к изучению эффектов умения Тайдзюцу академии. "Ого. Мой уровень

навыка Тайдзюцу значительно вырос. Сомневаюсь, что генин или даже чуунин сможет сразиться со мной в рукопашном бою".

'Мое сюрикен-дзюцу близко к максимальному уровню. Я смогу довести его до 100 уровня к концу следующего похода в подземелье.

'Физическая выносливость достигла 57 уровня. Похоже, мое снижение урона значительно возросло. И в сочетании с уменьшением урона от других навыков я буду получать очень мало урона от тупых атак врагов моего уровня или ниже меня. Но эффект от умения уменьшения урона снижается, чем выше уровень противника и если у него есть клинковое оружие".

Даичи двинулся вниз по списку. Он остановился на навыке "Нити чакры". "Ааа, один из моих любимых навыков. Поскольку он достиг 70-го уровня, мне придется начать добавлять различные варианты применения этой техники. Скоро я смогу добавить Природу к этому навыку. Тогда это будет действительно потрясающе".

Пройдя дальше по списку, Даичи увидел три базовых дзюцу академии. "Похоже, я не практиковал два дзюцу так часто, как следовало бы. Мне нужно больше практиковать дзюцу побега по веревке и дзюцу трансформации, и максимизировать их".

Следующим навыком, который он подробно рассмотрел, был навык владения мечом. Мастерство владения мечом Дайчи достигло 21-го уровня. "Хм... Этот навык определенно спас мою задницу более дюжины раз. Но все же... Быть мне бойцом с оружием или нет?... Вопросы на потом, я полагаю".

Затем Даичи отметил уровень своей техники ходьбы по деревьям. 'Я должен довести этот навык до максимума, как только смогу, а затем завершить навык ходьбы по воде. После этого я смогу сосредоточиться на тренировке чакры для трансформации формы и природы.

'Умение "Стойкость Озарка" - это мощное умение, которое мне нужно как можно быстрее развить. Увеличение статов на 14% на 45 секунд. Это не маленький эффект, и сейчас это всего лишь 7 уровень. Но он активируется только тогда, когда мой HP падает ниже 20. Я намеренно позволил некоторым атакам приземлиться на меня во время некоторых боев в подземелье, чтобы увеличить эту штуку. И мне это совсем не понравилось. Есть ли другой способ повысить его уровень?

Даичи немного поразмышлял над этим, прежде чем перейти к следующему навыку.

Даичи просмотрел навыки "Сродство к мане" и "Телекинез". "Нужно начать активно тренировать этот навык. Неизвестно, когда он может пригодиться".

Кукловодство маны - активное (LV. 01): Этот навык позволяет пользователю управлять различными животными и людьми с помощью мысленных команд. Мана используется для введения предложений или приказов в разум цели, и пользователь может управлять ими по

своему усмотрению. Поскольку этот навык основан на мане, защита и печати из чакры будут бесполезны против него.

[Примечание: На текущем уровне вы можете имплантировать в человеческие цели только простые внушения, и ваша ментальная сила недостаточно сильна, чтобы активно управлять ими. Но с тренировками и на более высоких уровнях это ограничение может быть снято].

Эффекты: Может внедрять внушения в разум цели.

Затраты МР: 800/Цель

"ОХРЕНЕТЬ!"

Даичи не мог не вскрикнуть, когда прочитал это умение. Его глаза расширились, как тарелки, когда он понял значение навыка.

'Это эквивалент способностей Мангекё Шарингана Шисуи Учихи...'

В голове Даичи мелькнула мысль, которая внезапно пришла ему в голову. Усилием воли он успокоил себя и просмотрел навык.

"Согласно этому, сейчас с помощью этого навыка я могу только внедрять внушения, но не осуществлять активный контроль. Более того, даже после того, как я разовью этот навык, не может быть, чтобы он не имел дальнейших ограничений. Мне придется испытать это и посмотреть, на что оно способно, чтобы определить всю силу этого навыка".

Даичи принял решение испытать навык через несколько дней.

"Сначала я испытаю его на некоторых диких животных, а затем проверю его действие на людях".

Приняв решение, он открыл список дзюцу. Он хотел увидеть подробности новейшего дзюцу молнии, которое он получил.

Стиль молнии - Удар молнии - Активный(LV.1): Это дзюцу позволяет пользователю создать электрический ток, который может поразить несколько человек одновременно. Кроме того, он может распространяться на невероятные расстояния и даже обходить препятствия.

Ранг: С.

Тип: Ниндзюцу.

Ручные печати: Тигр - Змея - Собака.

Стоимость CP: 260 За использование.

[Примечание: Текущая дальность действия - 2 метра. Когда пользователь станет более искусным в использовании дзюцу и чакры природы молнии, это ограничение может быть снято].

"Приличное атакующее дзюцу. Неплохо. Пора проверить страницу моего статуса".

"Статус".

Имя : Даичи Хекима (Геймер)

Класс : Студент

Возраст : 7

Титул : Способный ребенок, Исследователь, Вундеркинд, Убийца зверей, Ученик воина подземелья, Палач.

Уровень : 37 (150/37250)

.

HP : 3960

CP : 6532.2

SP : 3750

MP : 2395

.

Основные статы

Сила - 85

Жизнеспособность - 81

Ловкость - 80

Ловкость - 83

Интеллект - 105

Чакра - 107

Мудрость - 55

.

Специальная статистика

Чувствительность - 81

Выносливость - 98

Неукротимость - 14

Харизма - 40

Стойкость - 15

Достоинство (ЗАБЛОКИРОВАНО)

Удача (ЗАБЛОКИРОВАНО)

.

Очки статов - 510

Рё - 627000

"Чуть больше 37000 exp для следующего повышения уровня... Похоже, требования к exp растут, как я и ожидал. Тогда мне придется сосредоточиться на улучшении своих статов... Еще 2 очка в стате Stamina и, возможно, я получу новый навык. Скорее всего, пассивный".

Даичи посмотрел на специальные, а затем на основные очки статов. Он решил, что поднимет все основные показатели выше 100 пунктов. Его взгляд остановился на двух последних специальных показателях.

"Достоинство и Удача. Черт возьми! Прошло уже 3 года, а я до сих пор не открыл эти два. У меня есть теория, как можно разблокировать стат "Достоинство", но на это уйдут годы. А стата "Удача"..."

Даичи испустил усталый вздох. 'Проклятье, я перепробовал все, что мог придумать. Я научился азартным играм у старика, хотя он был не очень доволен, что я научился этому в таком юном возрасте. Я пробовал бросать монеты и пытался предсказать результат. Я пытался предсказывать лото, но это ни к чему не привело. И еще несколько методов, которые приходили мне в голову, но пока ничего не сработало... Что же мне делать?

Даичи снова вздохнул. "Я разберусь с этим позже. Сейчас я ничего не могу с этим поделать". Он начал добавлять очки статов.

Основные статы

Сила - от 85 до 101

Жизнеспособность - от 81 до 101

Ловкость - от 80 до 101

Ловкость - от 83 до 101

Интеллект - 105 - 111

Чакра. - 107 - 110

Мудрость - от 55 до 101

"Похоже, мне нужно было добавить 130 очков стата".

Очки стата - 380

HP : 6728

CP : 7010.7

SP : 4045

MP : 4310

"О да! Мои очки значительно выросли... Чакра все еще на первом месте, HP на втором. А SP - самое низкое. Но у меня такое чувство, что когда мой показатель выносливости поднимется выше 100, этого уже не будет".

В этот момент начали появляться несколько синих ящиков.

Показатель силы достиг 100. Вы получили пассивное умение "Сила гиганта".

Показатель жизненной силы достиг 100. Вы получили пассивное умение "Восстановление жизни".

Показатель ловкости достиг 100. Вы получили пассивное умение "Ловкое тело".

Показатель ловкости достиг 100. Вы получили пассивное умение "Стремительность".

Стата мудрости достигла 100. Вы получили пассивное умение "Мудрость отшельника".

"О, БОЖЕ! Я чувствую себя таким сильным!"

Даичи сжал руки, чувствуя, как сила и чакра в его теле увеличиваются. Он ударил кулаком вперед и почувствовал, как через него течет сила. Даичи начал проверять новые пассивные навыки.

Сила гиганта - пассивное умение (LV. MAX): Пассивное умение, дающееся игроку, когда показатель силы достигает 100. Это умение пассивно увеличивает силу вашего тела и урон, наносимый врагу. Оно также уменьшает урон, получаемый телом пользователя. Сила гиганта - это навык, полученный и доведенный до максимума.

"Я определенно чувствую себя намного сильнее. Скоро я должен увидеть, насколько я силен". Даичи закрыл окно навыка "Сила гиганта" и открыл следующее.

Восстановление жизни - пассивное (LV. MAX): Пассивный навык, получаемый игроком, когда показатель жизненной силы достигает 100. Способность вашего тела к восстановлению была увеличена в 5 раз. Вы можете восстанавливать HP гораздо быстрее. Этот навык также сокращает время сна, необходимое для восстановления организма, до 4,5 часов. Увеличивает HP пользователя. Восстановление жизни - это навык, который получают и максимизируют.

"Я чувствую, что становлюсь истребителем танков. Способность получать тонны урона и теперь моя безумная скорость восстановления. Это определенно поможет мне в предстоящей сложной ситуации".

Лихое тело - пассивное (LV. MAX): Пассивный навык, получаемый игроком, когда показатель ловкости достигает 100. Этот навык повышает скорость уклонения, равновесие и умение обращаться с оружием. Точность некоторых навыков увеличивается в несколько раз в зависимости от навыка. Ловкость тела - это навык, полученный и доведенный до максимума.

"Хм... Уклонение, точность, баланс и обращение с оружием. Неплохо. Похоже, мои сюрикендзюцу, владение мечом и другие подобные навыки могут быть выровнены еще быстрее".

Стремительность - пассивное умение (LV. MAX): Пассивный навык, получаемый игроком, когда показатель ловкости достигает 100. Это умение пассивно увеличивает скорость передвижения тела в 5 раз. Стремительность - навык, получаемый и максимизируемый.

"Мне всегда пригодится больше скорости. С ней я смогу уклоняться и наносить множество ударов в течение нескольких секунд. А с такой скоростью я смогу чаще использовать навык "Связка убивающих ударов"". Закрыв страницу навыков стремительности, он открыл последнюю.

Мудрость отшельника - пассивное (LV. MAX): Пассивный навык, получаемый игроком, когда показатель мудрости достигает 100. Это умение усиливает разум и увеличивает силу маны пользователя. Эффекты и сила умений разума увеличиваются. Этот навык также помогает пользователю справиться с негативным побочным эффектом навыка Абсолютная память. Увеличивает очки маны пользователя. Мудрость отшельника - полученный и максимизированный навык.

"Похоже, что мудрость также очень помогает способностям к мане. Скоро я должен проверить их... Хм... Похоже, мне не нужно беспокоиться о негативных побочных эффектах навыка "Вспоминание". Это хорошо."

Даичи прошел через все навыки. Он был очень доволен своим прогрессом и ростом.

"Каждый день приближает меня все ближе и ближе к моей цели. Скоро мне не придется никого бояться".

Даичи закрыл окна уведомлений и страницу статуса. Даичи встал с кровати и потянулся. Он ясно ощущал произошедшие изменения. Он пошел освежиться, а затем, почувствовав голод, спустился вниз, чтобы перекусить.

Примечание автора

Да-да, прежде чем вы начнете проклинать мое имя, я знаю! Это и так было слишком длинное подземелье, и вы, ребята, не в настроении для еще одной главы, связанной с обновлением системы. Я понимаю!

Но, пожалуйста, потерпите меня. Эта глава - последняя с таким упором на навыки и геймерский аспект в сюжете по крайней мере еще на 30 глав.

Сюжет будет развиваться со следующей главы и далее. Ну... Даичи сделает несколько важных планов по обучению в следующей главе, и после этого сюжет набирает обороты. Оставайтесь с нами.

Просматривайте историю. Я буду рад услышать ваши мысли.

А если вы хотите прочитать продолжение, то зайдите на мою страницу patreó. Там я добавил до 26 глав. Ссылка ниже.

--

Навыки

1. Разум геймера - пассивный (LV. MAX)

2. Тело геймера - пассивное (LV. MAX)

3. Благословение Гайи - пассивное (LV. MAX)

4. Наблюдать - Активный (LV.43)

.

5. Мытье посуды - Пассивное (LV.51).

Эффекты: 87,5% увеличение скорости при мытье посуды.

.

6. Медитировать - Активный (LV. 58)

Эффекты :

116% увеличение базовой регенерации HP в минуту.

116% Увеличение базовой регенерации CP в минуту.

116% Увеличение базовой регенерации SP в минуту.

.

7. Базовая тренировка тела - пассивная (LV. 64)

Эффекты:

72% Увеличение наносимого урона.

73% Увеличение скорости передвижения.

25% Увеличение прироста физических характеристик.

Снижение получаемого урона на 50%.

.

8. Мини-карта

9. Инвентарь

10. Манипуляция чакрой - (активная/пассивная) (LV.66)

.

11. Сродство к чакре - (пассивное/активное) (LV.57)

Эффекты:

25% прирост статов чакры.

60% увеличение силы всех умений на основе чакры.

58% Увеличение защиты от атак на основе чакры.

45% Увеличение максимального CP.

-28% затрат CP на все умения, основанные на чакре.

.

12. Регенерация чакры - пассивное (LV.54)

Эффекты:

Регенерация увеличена на 89% от базового CP.

15% Увеличение скорости регенерации.

25% Увеличение скорости регенерации чакры.

Примечание: Медитация увеличивает регенерацию CP до 108%.

.

13. Создание малых дзюцу - активное (LV.8)

Эффекты:

22% успеха при создании новых ниндзюцу.

22% успеха при создании нового гендзюцу.

-14% требований CP для новых созданных дзюцу.

.

14. Техника концентрации листьев - (Активная/Пассивная) (LV. MAX)

Эффекты:

200% Увеличение контроля чакры.

Стоимость CP : 1/сек.

-50% CP стоимость техник чакры.

.

15. Высшая дегустация - активная (LV. 30)

Эффекты: 60% Увеличение вкуса

Стоимость CP : 1/сек.

.

16. Высший слух - активный (LV.43)

Эффекты: 86% Увеличение слуха

Стоимость CP: 2/сек.

.

17. Превосходное обоняние - активное (LV. 40)

Эффекты: 80% Увеличение обоняния.

Стоимость CP : 1/сек.

.

18. Высшее зрение - активное(LV. 46)

Эффекты: 92% Увеличение зрения.

Стоимость CP : 2/сек.

.

19. Тайдзюцу Академии Листа - Активное (LV.65)

Эффекты: 89% Увеличение силы атаки.

87% Увеличение защиты.

91% Увеличение скорости

78% Снижение получаемого урона.

.

20. Shurikenjutsu - Active(LV.93)

Эффекты: 97,3% Увеличение точности.

92.1% Увеличение наносимого урона.

.

21. Физическая выносливость - пассивное (LV.57)

Эффекты: 51,4% Снижение получаемого урона.

.

22. Сильный удар - активный (LV.43)

Эффекты: 62% Увеличение критического уровня.

75% Увеличение урона, наносимого противнику.

61% Увеличение скорости атаки.

Затраты SP: 7 за удар.

.

23. Кулинария - активная(LV.25)

Эффекты: 50% Увеличение вкуса и аромата блюда.

50% Увеличение техники сервировки.

.

24. Рисование - пассивное (LV.16)

Эффекты: +38% Увеличение визуальной привлекательности.

+42% Увеличение точности в рисовании.

.

25. Нити чакры - активный(LV.70)

Эффекты: 140% Увеличение контроля над нитями.

140% Увеличение скорости нитей

Стоимость CP: 2/сек для одной нити.

.

26. Спринт - активный (LV.50)

Эффекты: 75% Увеличение скорости бега.

Затраты SP: 28 SP в минуту.

.

27. Rope Escape Jutsu - Активное (LV.15)

Эффекты: 30% Увеличение успеха при освобождении от привязи.

.

28. Clone Jutsu - Активно (LV.80)

Эффекты: 75% Увеличение точности при создании идентичных клонов.

Стоимость CP: 35 CP за клона.

.

29. Трансформационное дзютсу - активное(LV.30)

Эффекты: 60% Увеличение точности и детализации при трансформации.

Стоимость CP: 10 CP за трансформацию.

.

30. Манипуляция маной - (активное/пассивное) (LV.03)

31. Владение мечом - пассивное (LV.21)

Примечание: Для активации этого умения требуется меч.

Эффекты: 42% Дополнительный урон при нанесении удара по цели.

Наносит цели урон и негативные дебаффы.

42% Увеличение скорости атаки.

.

32. Жизненный удар - активный (LV.40)

Эффекты: 57% Дополнительный урон при попадании в цель.

Накладывает на цель урон и негативные дебаффы.

22% Увеличение скорости атаки.

.

33. Техника ходьбы по деревьям - (Активная/Пассивная) (LV.80)

Эффекты: 160% Увеличение контроля чакры.

Затраты CP: 4/сек.

-52,8% CP затрат на техники чакры.

.

34. Чувство опасности - пассивное (LV.32)

Эффекты: Дальность действия - 80 метров.

.

35. Смертельный удар - Активный (LV.22)

Эффекты: 184% Дополнительный урон атаки противника.

30% Увеличение скорости атаки.

30% Увеличение скорости критического удара.

.

36. Техника ходьбы по воде - (Активная/Пассивная) (LV.88)

Эффекты: 176% Увеличение контроля чакры.

Стоимость CP : 5/сек.

27,9% Снижение CP затрат на техники чакры.

37. Чувство чакры - активное (LV.25)

Эффекты: Текущий диапазон - 70 метров.

Стоимость CP: 10/метр.

.

38. Стойкость Озарка - Активный (LV.07)

Эффекты: Увеличение на 14% показателей силы, живучести и ловкости на 45 секунд, когда HP падает ниже 20%.

Время пролонгации: 8 часов.

.

39. Убийственное намерение - активное (LV.15)

Эффекты: Враги с разницей (+ или -)3 уровня между пользователем парализованы на 30 секунд.

Враги, находящиеся на 4 уровня ниже пользователя, поражены ужасом и парализованы на 40 секунд, а также на 10% снижены их физические показатели.

.

40. Мастерство владения двумя оружиями - пассивное (LV.19)

Эффекты: Пассивно увеличивает минимальный и максимальный урон игрока в ближнем бою, скорость критического удара и баланс.

19% увеличение наносимого урона.

Увеличение скорости атаки на 19%.

.

41. Сродство к воде - (Активный/Пассивный) (LV.11)

Эффекты: 22% увеличение дзюцу атаки водой.

22% Увеличение дзюцу защиты от воды.

10% Увеличение успеха при создании дзюцу водного стиля.

5% Снижение затрат чакры при использовании дзюцу водного стиля.

.

42. Сродство ветра - (Активный/Пассивный) (LV.13)

Эффекты: 26% увеличение дзюцу атаки ветра.

26% Увеличение дзюцу защиты от ветра.

8,8% Увеличение успеха при создании дзюцу стиля ветра.

5,3% Снижение затрат чакры при использовании дзюцу стиля ветра.

.

43. Сродство к мане - (Пассивное/Активное) (LV.06):

Эффекты: 12% увеличение силы для всех умений, основанных на мане.

-4% затрат MP для всех умений, основанных на мане.

.

44. Телекинез - активный (LV.04)

Эффекты: 8% Увеличение атак на основе маны.

8% Увеличение защиты от маны.

2% Снижение затрат маны.

.

45. Сродство к огню - (активное/пассивное) (LV.20)

Эффекты: 40% Увеличение дзюцу огненной атаки.

40% Увеличение дзюцу защиты от огня.

17% Увеличение успеха при создании дзюцу стиля огня.

11% Снижение затрат чакры при использовании дзюцу огненного стиля.

.

46. Сродство к земле - (Активный/Пассивный) (LV.24)

Эффекты: 48% Увеличение атаки дзюцу земли.

48% Увеличение дзюцу защиты от земли.

40% Увеличение успеха при создании дзюцу стиля земли.

20% Уменьшение затрат чакры при использовании дзюцу стиля земли.

.

47. Сродство к молнии - (Активный/Пассивный) (LV.18)

Эффекты: 36% Увеличение дзюцу атаки молнией.

36% Увеличение дзюцу защиты от молнии.

15,8% Увеличение успеха при создании дзюцу в стиле "Молния".

8,7% Снижение затрат чакры при использовании дзюцу стиля "Молния".

.

48. Превосходное прикосновение - активное(LV. 10)

Эффекты: +16% Увеличение чувствительности кожи.

Стоимость CP : 20/сек.

.

49. Усиление чакры - активное (LV.20)

[Примечание: Стоимость чакры для навыка и увеличение способностей, зависит от количества чакры].

Эффекты: Увеличивает силу атаки и защиты.

Увеличение силы, выносливости, ловкости и жизненной энергии.

Уменьшение получаемого урона.

.

50. Поток чакры - активный (LV.16)

[Примечание: Стоимость чакры для этого умения зависит от количества чакры].

Эффекты: 38% Увеличение силы объекта.

38% Увеличение потока чакры.

8% Уменьшение затрат чакры.

.

51. Созидание - активный (LV.03)

[Примечание: Стоимость чакры для навыка зависит от количества чакры].

Эффекты: 16,5% Шанс при создании предметов Обычного класса.

1% Шанс при создании редких предметов.

0% Шанс при создании уникальных предметов.

0% Шанс при создании предметов Легендарного класса.

0% Шанс при создании мифических предметов.

.

52. Непоколебимый дух - пассивное (LV. MAX)

53. Дзюцу Теневого Клона - Активное (LV.10)

Эффекты: Использование чакры зависит от пользователя дзюцу.

Стоимость CP: 490 CP/клон

.

54. Техника мерцания тела - активная (LV.19)

Эффекты: 38% Увеличение подвижности.

Стоимость CP: 50 CP

.

55. Абсолютное вспоминание - пассивное (LV. MAX)

.

56. Боевые искусства - пассивное (LV.6)

Эффекты: 12% Увеличение наносимого урона.

12% Увеличение скорости передвижения.

.

57. Связанные убийственные удары - активный (LV.5)

Эффекты: 5% Увеличение ловкости.

10% Увеличение урона при использовании мечей, кинжалов и другого острого оружия.

(n+1)% Увеличение наносимого урона за каждый дополнительный удар. 'n' означает последнюю последовательную атаку, нанесенную противнику.

.

58. Абсолютное мастерство чакры - пассивное (LV. MAX).

59. Светлые шаги - пассивное/активное (LV.02)

Эффекты: Повышает равновесие пользователя, когда он находится на нестабильной и опасной местности.

6% Увеличение скорости передвижения.

.

60. Кукловодство маны - активное (LV. 01)

Эффекты: Может внедрять внушения в разум цели.

Затраты MP: 800/Цель

.

61. Сила гиганта - пассивное (LV. MAX)

62. Восстановление жизни - пассивное (LV. MAX)

63. Гибкое тело - пассивное (LV. MAX)

64. Стремительность - пассивный (LV. MAX)

65. Мудрость отшельника - пассивное (LV. MAX)

http://tl.rulate.ru/book/75294/2323322