

Шли дни, пока Даичи тренировался и оттачивал свои навыки. Его основное внимание было сосредоточено на повышении уровня его сенсорных навыков. Они эволюционируют, как только достигнут 50-го уровня. Даичи пришел к выводу, что развитие этих навыков поможет выполнить часть квеста этого года. Он тренировался в лесу недалеко от своего дома. Он был посреди битвы со своими клонами и через некоторое время получил несколько системных уведомлений.

[Уровень Навыка Высшего Слуха повысился на единицу.]

[Навык Высший слух достиг 50-го уровня. Навык развивается.]

[Навык превратился в Острый Слух.]

[Острый слух - Активный/Пассивный (УР. МАКС): Навык, полученный путем эволюции навыка Высший слух. Этот навык является навыком МАКС УР. с различными эффектами. Слух пользователя обостряется и становится более острым. Пользователь может увеличивать диапазон своего слуха по мере необходимости. Но у этого есть ограничения.]

[Примечание: отрицательные побочные эффекты, связанные с более чувствительным слухом, не распространяются на пользователя. Разум игрока нейтрализует негативные побочные эффекты сенсорной перегрузки. По мере тренировки к этому навыку можно добавлять все больше и больше эффектов.]

[Эффекты:]

Дает пользователю способность сосредоточить слух на определенной области или отфильтровать все, кроме нужных звуков.

Пользователь получает способность более точно определять местоположение цели.

Диапазон слышимости зависит от пользователя.

Стоимость СР зависит от пользователя.

.

[Поздравляю. Вы успешно развили навык до наивысшего уровня.]

[500 опыта]

[75 опыта]

"Ух ты!" Даичи не мог не воскликнуть вслух. Он прочитал подробности развившегося навыка и был впечатлен.

'Там написано, что я могу добавить больше эффектов к этому навыку с помощью тренировок. И если я не ошибаюсь, кажется, что нет ограничения на количество эффектов, которые можно добавить. Я предполагаю, что единственное ограничение в том, что это должно быть как-то связано со слухом... Интересно.'

Прочтя, что разум игрока нейтрализует любые негативные побочные эффекты, также вызвало улыбку на лице Даичи.

'Если Разум Геймера сводит на нет сенсорную перегрузку для этого навыка, то, возможно, он

сделает то же самое и для других развившихся навыков'. Заключил Даичи.

Затем он подумал о победе Наруто над Кибой во время экзамена на чунина.

'Меня не волнует, что говорят. Это был жалкий способ победить. Слава богу, мне не нужно беспокоиться ни о чем подобном'.

Затем Даичи использовал новый навык. Он лишь немного сосредоточился и мог слышать гораздо лучше, чем раньше. Даичи опробовал свой новый навык и быстро научился отбрасывать нежелательные звуки и сосредотачиваться на том, что он хотел услышать. Его диапазон был намного лучше, чем раньше, и когда он сфокусировал свою чакру на этом, диапазон его слуха расширился.

Даичи чувствовал, что количество чакры, используемой для улучшения его слуха, была незначительным.

"Вау. Это действительно невероятно. Это то, что чувствуют люди с суперслухом... Я слышу почти все в этом лесу". Даичи некоторое время привыкал к этому навыку.

Вскоре он остановился и решил развить остальные чувства. Узнав, на что способен развитый навык, он еще больше загорелся желанием.

Следующим чувством, которое он собирался развить, было высшее обоняние. Даичи взял несколько маленьких камней, которые покрыл уникальными ароматами. Он подпрыгнул высоко в воздух и швырнул их глубоко в лес. Он приземлился через секунду, а затем закрыл глаза и сконцентрировал чакру в носу. В лесу было много запахов растений и других мелких животных. Камни были покрыты очень слабым запахом, поэтому Даичи нужно было полностью сосредоточиться и сконцентрироваться.

Его целью было отследить и найти камни по их слабому запаху. У него были завязаны глаза, но другие его чувства были обострены.

Через некоторое время он смог успешно найти все камни и смог повысить уровень навыка.

[Уровень навыка Высшее обоняние повысился на единицу.]

[Навык Высшее обоняние достиг 50-го уровня. Навык развивается.]

[Навык превратился в Абсолютный запах.]

[Абсолютный запах - Активный/Пассивный (УР. МАКС): Навык, полученный путем эволюции навыка Высшее обоняние. Этот навык является навыком МАКС УР. с различными эффектами. Обоняние пользователя увеличилось сверх нормы. Пользователь может увеличивать диапазон этого чувства по мере необходимости. Но у этого есть ограничения.]

[Примечание: отрицательные побочные эффекты, связанные с более чувствительным носом, не распространяются на пользователя. Разум игрока нейтрализует негативные побочные эффекты сенсорной перегрузки. По мере тренировки к этому навыку можно добавлять все больше и больше эффектов.]

[Эффекты]

Пользователь никогда не забудет запахи целей, которые он однажды обнаружил.

Пользователь получает способность более точно определять местоположение цели.

Диапазон этого чувства зависит от пользователя.

Стоимость СР зависит от пользователя.

.

[Поздравляю. Вы успешно развили навык до наивысшего уровня.]

500 опыта.

75 опыта.

'Да! Как я и думал. Несмотря на то, что это навык максимального уровня, я могу тренировать его и добавлять к нему различные эффекты. Так же, как и с другим. Поскольку все это пассивные навыки, даже если мою чакру каким-то образом отключат, я смогу эффективно выследить врага или защитить себя, если возникнет необходимость'.

Даичи использовал новый навык абсолютного обоняния, и он был впечатлен. Он мог мгновенно заблокировать нежелательные или отталкивающие запахи и сосредоточиться на том, что было необходимо. Даичи уловил новые запахи, которые раньше были от него скрыты.

"Невероятно. Действительно невероятно". "Теперь я понимаю, почему клан Инузука называют одним из лучших следопытов... Хм... Если подумать, у Какаши тоже должно быть такое превосходное обоняние. Быть в состоянии улучшить свое обоняние до такой степени... Это впечатляет'.

Даичи подумал о различных новых эффектах, которые можно тренировать и добавлять к навыку. Он был фанатом всех комиксов. Он видел множество героев и злодеев, использующих разные силы.

У Даичи было несколько идей, над которыми он хотел поработать. Он был чрезвычайно взволнован перспективами улучшения своих способностей, как и они.

Следующим в списке Даичи было зрение. Даичи создал несколько теневых клонов. Затем он остановил поток чакры к ушам и носу и сосредоточился на глазах. Он обострил свое зрение и начал сражаться со своими клонами.

Они использовали навыки, которые резко увеличивали их скорость, и целью Даичи было отслеживать их движения без помощи других органов чувств. Он уворачивался от сюрикэнов, блокировал молниеносные атаки и мог все время следить за своими противниками.

Это было не только его зрение, Даичи также нужно было знать, что его окружает. Прошел час, и когда он победил последнего клона, он получил несколько синих системных окон сообщений.

[Уровень навыка Тайдзюцу Академия листа повысился на единицу.]

[Уровень навыка дзюцу теневого клона повысился на единицу.]

[Уровень навыка Сильный удар повысился на единицу.]

[Уровень навыка Спринт повысился на единицу.]

Наряду с улучшением его навыков зрения, боевые навыки Даичи также улучшились.

[Уровень навыка Высшее Зрение повысился на единицу.]

[Навык Высшее Зрение достиг 50-го уровня. Навык развивается.]

[Навык превратился в Динамическое зрение.]

[Динамическое зрение - Активный/Пассивный (УР. МАКС): Навык, полученный путем эволюции навыка Высшее Зрение. Этот навык является навыком МАКС УР. с различными эффектами. Пользователь обладает зрением далеко за пределами обычного, что позволяет ему видеть далеко с большой ясностью и деталями. Пользователь может увеличивать диапазон этого чувства по мере необходимости. Но у этого есть ограничения.]

[Примечание: отрицательные побочные эффекты, связанные с более чувствительными глазами, не распространяются на пользователя. Разум игрока нейтрализует негативные побочные эффекты сенсорной перегрузки. По мере тренировки к этому навыку можно добавлять все больше и больше эффектов.]

[Эффекты:]

Пользователь сможет видеть даже под водой и даже ночью с небольшим светом.

Пользователь может видеть малейшие различия и легко отслеживать вещи слишком быстрые для обычного глаза.

Диапазон этого чувства зависит от пользователя.

Стоимость СР зависит от пользователя.

.

[Поздравляю. Вы успешно развили навык до наивысшего уровня.]

500 опыта.

75 опыта.

Даичи почувствовал изменения в своем теле в режиме реального времени. Он чувствовал, что его тело физически улучшило его глаза. Он огляделся, как будто все видел впервые.

Видеть все детали и ясность, с которой он мог видеть все вокруг себя, не могли быть выражены словами.

'Неплохой навык. Определенно пригодится, если мне когда-нибудь придется заняться глубоководным погружением... Ночное видение, хах. Замечательно!'

Затем Даичи сел и начал сосредотачиваться на последнем чувстве, которое он собирался развить сегодня.

Он достал из своего инвентаря несколько маленьких тарелок, которые купил в ресторане Ши. Это были блюда, которые он попросил Ши Фана приготовить из определенных ингредиентов. Все блюда были приготовлены из особых ингредиентов и поэтому имели скрытые вкусы, которые Даичи должен был определить, если он хотел улучшить свое мастерство до

следующего уровня.

Даичи медленно пробовал блюда и не торопился, определяя каждый вкус.

'Они восхитительны на вкус. Мое здоровье, чакра и выносливость быстро восстанавливаются... Сосредоточься, Даичи!'

Даичи сосредоточил свою чакру и извлек вкусы. Некоторое время он просто сидел и пробовал все блюда, и ему удалось определить все использованные ингредиенты.

[Уровень навыка Высший Вкус повысился на единицу.]

[Навык Высший Вкус достиг 50-го уровня. Навык развивается.]

[Навык превратился в Гипер вкус.]

[Гипер вкус - Активный/Пассивный (УР. МАКС): Навык, полученный путем эволюции навыка Высший вкус. Этот навык является навыком МАКС УР. с различными эффектами. Пользователь обладает чрезвычайно острым чувством вкуса, позволяющим ему ощущать как вредные, так и полезные вещи. Сладость помогает идентифицировать богатую энергией пищу, а горечь служит предупреждающим признаком ядов. Пользователь может увеличивать или уменьшать эффекты этого чувства.]

[Примечание: отрицательные побочные эффекты, связанные с более чувствительным языком, не распространяются на пользователя. Разум игрока нейтрализует негативные побочные эффекты сенсорной перегрузки. По мере тренировки к этому навыку можно добавлять все больше и больше эффектов.]

[Эффекты:]

Пользователь способен различать все вкусы.

Сила этого чувства зависит от пользователя.

Стоимость СР зависит от пользователя.

.

[Поздравляю. Вы успешно развили навык до наивысшего уровня.]

500 опыта.

75 опыта.

"Да! Я невосприимчив к ядам. От этого навыка толку в бою мало, но его эволюция все равно приятна".

'Все, что осталось — это осязание. Но оно далеко не 50-го уровня. И мне интересно, будет ли эволюционировать мой навык чувства чакры? Это одно из моих чувств. А как же разведчик Маны?... Вопросы на потом. Думаю, рано или поздно я узнаю.'

Затем Даичи открыл страницу своих навыков и начал просматривать их один за другим.

1. Разум игрока - Пассивный (УР. МАКС.)

2. Тело игрока - Пассивный (УР. МАКС.)

3. Благословение Гайи - Пассивный (УР. МАКС.)

4. Наблюдение - Активный (Ур. 49)

.

5. Мытье посуды - Пассивный (УР. МАКС)

Эффекты: Увеличение скорости на 150% при мытье посуды.

.

6. Медитация - Активный (Ур. 77)

Эффекты:

154% Увеличение базовой регенерации HP в минуту.

154% Увеличение базовой регенерации SP в минуту.

154% Увеличение базовой регенерации SR в минуту.

.

7. Базовая кондиция тела - Пассивный (Ур. 80)

Эффекты:

76% Увеличение наносимого урона.

74% Увеличение скорости передвижения.

26,5% Увеличение прироста физических характеристик.

50% Снижение получаемого урона.

.

8. Мини-карта

9. Инвентарь

10. Манипуляция чакрой - Активный/Пассивный (Ур. 70)

.

11. Средство к чакрам - (Активный/Пассивный) (Ур. 80)

Эффекты:

28% скорость роста характеристик чакры.

71% увеличение силы для всех умений, основанных на чакре.

68% увеличение защиты от атак, основанных на чакре.

50% увеличение максимального СР.

-30% стоимости СР для всех умений, основанных на чакре.

.

12. Регенерация чакры - Пассивный (Ур. 80)

Эффекты:

Регенерация увеличена на 95% от базового СР.

22% Увеличение скорости регенерации.

28% Увеличение скорости роста стага Чакры.

Примечание: Медитация увеличивает регенерацию СР до 100%.

.

13. Создание второстепенных дзюцу - Активный (Ур. 12)

Эффекты:

24% Увеличение успеха для создания нового ниндзюцу.

24% Увеличение успеха для создания нового гендзюцу.

-15,5% Требования СР для новых созданных дзюцу.

.

14. Техника концентрации листа - Активный/Пассивный (Ур. МАКС)

Эффекты:

200% Увеличение контроля чакры.

Стоимость СР: 1/сек.

-50% Стоимость СР техник чакры.

.

15. Гипер вкус - Активный/Пассивный (Ур. МАКС)

Эффекты:

Пользователь способен различать все вкусы.

Сила этого чувства зависит от пользователя.

Стоимость СР зависит от пользователя.

.
16. Острый слух - Активный/Пассивный (УР. МАКС)

Эффекты:

Дает пользователю способность сосредоточить слух на определенной области или отфильтровать все, кроме нужных звуков.

Диапазон слышимости зависит от пользователя.

Стоимость СР зависит от пользователя.

.

17. Абсолютный запах - Активный/Пассивный (УР. МАКС)

Эффекты:

Пользователь никогда не забудет запахи целей, которые он однажды обнаружил.

Пользователь получает способность более точно определять местоположение цели.

Диапазон этого чувства зависит от пользователя.

Стоимость СР зависит от пользователя.

.

18. Динамическое зрение - Активный/Пассивный (УР. МАКС)

Эффекты:

Пользователь сможет видеть даже под водой и даже ночью с небольшим светом.

Пользователь может видеть малейшие различия и легко отслеживать вещи слишком быстрые для обычного глаза.

Диапазон этого чувства зависит от пользователя.

Стоимость СР зависит от пользователя.

.

19. Тайдзюцу Академии Листа - Активный (Ур. 79)

Эффекты:

138,7% Увеличение силы атаки.

138,7% Увеличение защиты.

138,7% Увеличение скорости.

80% Снижение получаемого урона.

.

20. Сюрикендзюцу - Активный (УР. МАКС)

Эффекты:

100% Увеличение точности.

100% Увеличение наносимого урона.

.

21. Физическая сопротивляемость - Пассивный (Ур. 75)

Эффекты:

56,3% Снижение получаемого урона.

Примечание: уменьшение урона зависит от уровня и силы врага.

.

22. Сильный удар - Активный (Ур. 65)

Эффекты:

65% Увеличение шанса критического удара.

92% Увеличение урона, наносимого противнику.

70% Увеличение скорости атаки.

Стоимость SP: 5 за удар.

.

23. Кулинария - Активный (Ур. 32)

Эффекты:

64% Улучшение вкуса и аромата блюда.

64% Улучшение техники оформления.

.

24. Живопись - Пассивный (Ур. 20)

Эффекты:

44% Увеличение визуальной привлекательности.

48% Увеличение точности в рисование.

.

25. Потоки чакры - Активный (УР. МАКС)

Эффекты:

200% Увеличение контроля потока.

200% Увеличение скорости потока

Стоимость СР: 1/сек для одного потока.

.

26. Спринт - Активный (Ур. 61)

Эффекты:

92% Увеличение скорости бега.

Стоимость СР: 22 СР в минуту.

.

27. Дзюцу побега связывания веревкой - Активный (УР. МАКС)

Эффекты: 99,9% Увеличение успеха при побеге из связывания.

.

28. Дзюцу Клонирования - Активный (УР. МАКС)

Эффекты:

100% Увеличение точности при создании идентичных клонов.

Стоимость СР: 7 СР за клон.

.

29. Дзюцу Трансформации - Активный (УР. МАКС)

Эффекты:

100% Повышение точности и детализации при трансформации.

Стоимость СР: 5 СР за трансформацию.

.

30. Манипуляция маной - (Активный/Пассивный) (Ур. 06)

31. Мастерство меча - Пассивный (Ур. 29)

Примечание: для активации этого навыка требуется меч.

Эффекты:

58% Дополнительный урон при попадании в цель.

Отмечает цель уроном и отрицательными дебаффами.

47,6% Увеличение скорости атаки.

.

32. Роковой удар - Активный (Ур. 52)

Эффекты:

68% Дополнительный урон при попадании в цель.

Отмечает цель уроном и отрицательными дебаффами.

26% Увеличение скорости атаки.

.

33. Техника хождения по дереву - (Активный/Пассивный) (УР. МАКС)

Эффекты:

200% Увеличение контроля чакры.

Стоимость СР: 1/сек.

-65% Стоимость СР техник чакры.

.

34. Чувство опасности - Пассивный (Ур. 40)

Эффекты: Дальность действия - 83 метра.

.

35. Смертельный удар - Активный (Ур. 29)

Эффекты:

187% Дополнительный урон атаки противнику.

33% Увеличение скорости атаки.

33% Увеличение шанса критического удара.

.

36. Техника ходьбы по воде - (Активный/Пассивный) (Ур. 100)

Эффекты:

200% Увеличение контроля чакры.

Стоимость СР: 3/сек.

30% Снижение стоимости СР для техник чакры.

.

37. Чувство чакры - Активный (Ур. 33)

Эффекты: Дальность действия - 77 метров.

Стоимость СР: 8,7/метр.

.

38. Стойкость Озарка - Активный (Ур. 10)

Эффекты:

20% увеличение характеристик Силы, Живучести и Скорости на 60 секунд, когда НР падает ниже 20%.

Время восстановления: 8 часов.

.

39. Убийственное намерение - Активный (Ур. 25)

Эффекты:

Враги с разрывом в (+ или -) 3 уровня между пользователем парализуются на 60 секунд.

Враги ниже 4 уровней пользователя поражаются ужасом и парализуются на 80 секунд, а также на 13% снижаются их физические характеристики.

.

40. Владение парным оружием - Пассивный (Ур. 19)

Эффекты:

Пассивно увеличивает минимальный и максимальный урон в ближнем бою, шанс критического удара и баланс игрока.

19% Увеличение наносимого урона.

19% Увеличение скорости атаки.

.

41. Сродство к воде - (Активный/Пассивный) (Ур. 19)

Эффекты:

38% Улучшение водного атакующего дзюцу.

38% Улучшение водного защитного дзюцу.

12,5% Увеличение успеха при создании дзюцу водного стиля.

8,1% Снижение затрат чакры при использовании дзюцу водного стиля.

.

42. Сродство к ветру - (Активный/Пассивный) (Ур. 17)

Эффекты:

34% Улучшение атакующего дзюцу ветра.

34% Улучшение защитного дзюцу ветра.

10,8% Увеличение успеха при создании дзюцу стиля ветра.

6,5% Снижение расхода чакры при использовании дзюцу стиля ветра.

.

43. Сродство к мане - (Активный/Пассивный) (Ур. 09):

Эффекты:

18% Увеличение силы для всех умений, основанных на мане.

-6% стоимость МР для всех умений, основанных на мане.

.

44. Телекинез - Активный (Ур. 07)

Эффекты:

14% Увеличение атаки маны.

14% Увеличение защиты маны.

3,5% Снижение затрат маны.

.

45. Сродство к огню - (Активный/Пассивный) (Ур. 77)

Эффекты:

154% Улучшение огненного атакующего дзюцу.

154% Улучшение огненного защитного дзюцу.

80% Увеличение успеха при создании дзюцу огненного стиля.

45% Снижение расхода чакры при использовании дзюцу огненного стиля.

.
46. Родство с Землей - (Активный/Пассивный) (Ур. 79)

Эффекты:

182% Улучшение атакующего дзюцу земли.

182% Улучшение защитного дзюцу земли.

83,6% Увеличение успеха при создании дзюцу в стиле земли.

62,6% Снижение расхода чакры при использовании дзюцу земного стиля.

.

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

Эффекты:

36% Улучшение атакующего дзюцу молнии.

36% Улучшение защитного дзюцу молнии.

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

8,7% Снижение расхода чакры при использовании дзюцу в стиле молнии.

.

48. Высшее осязание - Активный (Ур. 19)

Эффекты:

+38% Повышение чувствительности кожи.

Стоимость СР: 16/сек.

.

49. Улучшение чакры - Активный (Ур. 29)

[Примечание: стоимость умения и увеличение способностей зависит от количества применяемой чакры.]

Эффекты:

Увеличение силы атаки и защиты.

Увеличение силы, выносливости, скорости и живучести.

Уменьшение получаемого урона.

.

50. Поток чакры - Активный (Ур. 20)

[Примечание: стоимость умения зависит от количества применяемой чакры.]

Эффекты:

48% Увеличение силы объекта.

48% Увеличение потока чакры.

10% Снижение расхода чакры.

.

51. Создание - Активный (Ур. 03)

[Примечание: стоимость умения зависит от количества применяемой чакры.]

Эффекты:

16,5% Шанс при создании предметов Обычного класса.

1% Шанс при создании предметов Редкого класса.

0% Шанс при создании предметов Уникального класса.

0% Шанс при создании предметов Легендарного класса.

0% Шанс при создании предметов Мифического класса.

.

52. Непреклонный дух - Пассивный (УР. МАКС)

.

53. Дзюцу Теневой Клон - Активный (Ур. 24)

Эффекты:

Количество клонов зависит от запасов чакры пользователя.

Стоимость СР: 490 СР/клон (минимум)

.

54. Техника телесного мерцания - Активный (Ур. 32)

Эффекты:

72% увеличение подвижности.

Стоимость СР: 41 СР

.

55. Абсолютный отзыв - Пассивный (УР. МАКС.)

56. Боевые искусства - Пассивный (Ур. 17)

Эффекты:

34% Увеличение наносимого урона.

34% Увеличение скорости передвижения.

.

57. Связанные убийственные удары - Активный (Ур. 5)

Эффекты:

5% Увеличение Скорости.

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

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

.

58. Абсолютное Мастерство Чакры - Пассивный (УР. МАКС)

.

59. Легкие шаги - Активный/Пассивный (Ур. 02)

Эффекты:

Увеличивает баланс пользователя в нестабильной и опасной местности.

6% Увеличение скорости передвижения.

.

60. Кукольный театр маны - Активный (Ур. 08)

Эффекты:

Может внедрять предложения в разум цели.

Стоимость МР: 742/ цель

.

61. Сила Гигантов - Пассивный (УР. МАКС.)

62. Восстановление жизни - Пассивный (УР. МАКС)

63. Гибкое тело - Пассивный (УР. МАКС)

64. Стремительность - Пассивный (УР. МАКС)

65. Мудрость Отшельника - Пассивный (УР. МАКС.)

.

66. Подавление чакры - Активный (Ур. 35)

Эффекты:

35% подавление чакры.

.

67. Грабитель - Пассивный (УР. МАКС)

Эффекты:

Шанс получить навык или дзюцу с убитого врага 10%.

Шанс на получение специальных способностей или родословных составляет 1%.

.

68. Разведчик маны - (Активный/Пассивный) (Ур. 10)

Эффекты:

20 метров: текущий максимальный диапазон.

+10% Точность определения местоположения.

Стоимость МР: 13,5 МР/2 метра.

Легкая улыбка появилась на лице Даичи, когда его взгляд остановился на следующем навыке.
'Надеюсь, не наступит день, когда тебя нужно будет активировать'.

70. Вращение чакры - (Активный/Пассивный) (УР. МАКС)

Эффекты:

+200% увеличение движения и формы чакры.

+100% увеличение контроля чакры.

Стоимость СР: зависит от пользователя.

.

71. Потенциал Чакры - (Активный/Пассивный) (УР. МАКС)

Эффекты:

+200% Увеличение размера и диапазона чакры.

+10% Увеличение мощности чакры и СР.

Стоимость СР: зависит от пользователя.

.

72. Заключение чакры - (Активный/Пассивный) (УР. МАКС)

Эффекты:

200% увеличение формы чакры.

200% увеличение контроля чакры.

Стоимость СР: зависит от пользователя.

.

73. Расенган - Активный (УР. МАКС)

[Примечание: Пользователь может создавать вариации этого дзюцу при обучении.]

Эффекты: Наносит 1500 единиц урона при попадании в цель.

Стоимость СР: 250 СР (необходимый минимум)

.

74. Земля - Техника измельчения листьев - (Активный/Пассивный) (УР. МАКС.)

Эффекты:

100% увеличение контроля над чакрой Земли.

Стоимость СР: 3/сек.

.

75. Земля - Техника разделения водопада - (Активный/Пассивный) (УР. МАКС)

Эффекты:

200% Увеличение контроля над чакрой Земли.

300% Увеличение силы природы Чакры Земли.

Стоимость СР: 18/сек.

.

76. Огонь - Техника сжигания листьев - (Активный/Пассивный) (УР. МАКС)

Эффекты:

100% увеличение контроля огненной чакры.

Стоимость СР: 5/сек.

.

77. Огонь - Техника разделения водопада - (Активный/Пассивный) (УР. МАКС)

Эффекты:

200% увеличение контроля огненной чакры.

300% увеличение силы природы огненной чакры.

Стоимость СР: 18/сек.

.

78. Стойка "Я готов умереть" — Активный (УР. МАКС)

Эффекты:

НР, СР, SP, МР пользователя восстанавливаются до 50% на 20 секунд.

300% Увеличение эффектов всех техник, используемых в течение 20-секундного периода активации.

Все характеристики получают повышение на 20% на 20 секунд.

Удовлетворенный улучшениями, Даичи закрыл панель и пошел домой.

<http://tl.rulate.ru/book/75294/2700317>