

В дальнейших работах я решил использовать схожую систему оценки персонажей и техник с той, что представлена в датабуке. Однако система в датабуке не совсем адекватна. Например, по датабуку в тайдзюцу Рок Ли равно Гаю (у обоих пятёрки), но на деле Рок Ли отстаёт от Гая не на порядок, а на целое измерение! Поэтому я внёс несколько дополнений в систему датабука:

- Ранги характеристик

Я решил использовать звания, отражающие соответствующий уровень характеристики у персонажа.

Шиноби с более высоким званием может выиграть схватку одновременно с как минимум тремя шиноби предыдущего ранга. Я не учитываю ранг «Специального джонина», так как они в определённой области сильнее чуунинов, но уступают обычным джонинам по общим боевым способностям.

- Обычный человек

Пример: Данному рангу равны навыки владения ниндзюцу и гендзюцу у персонажа - Рок Ли.

- Генин
- Чуунин
- Джонин
- Элитный джонин

Обладают невероятными боевыми навыками и часто считаются ближайшими кандидатами на роль каге.

- Каге
- ЕХ

Максимальный показатель для шиноби. Например, в тайдзюцу ранг Гая — Каге, но при использовании Врат его ранг возрастает до ЕХ. Я не буду учитывать джинчурики Джуби, так как даже другие джинчурики не смогут достичь их уровня в ниндзюцу, гендзюцу и выносливости/чакре.

- +

С помощью своих навыков персонаж способен повысить ранг характеристики до половины от следующего. Например, шиноби с уровнем «генин», с припиской (++) , может с помощью своих навыков поднять ранг характеристики до уровня «чуунин».

Если характеристика у персонажа превышает ранг Каге, то он не попадает в категорию ЕХ. Вместо этого добавляет «+». Разница в навыках между шиноби с рангом «Каге» и рангом «Каге +» по соотношению равна разнице между «Генином» и «Генином +». То есть разница существенная, но при определенных обстоятельствах, «Генин» может одержать победу над «Генином +».

Второй «+» соотносится с разрывом навыков между «Генином» и «Чуунином» - тобишь шансы на победу у Генина очень малы.

Третий плюс, соотносится с разрывом в навыках между «Генином» и «Чуунином +»

Соответственно с четвертым плюсом, соотношении силы приравнивают к «Генин» и «Джонин». И так далее.

Характеристики ниндзюцу и гендзюцу также подверглись изменениям, поскольку в мире «Наруто» техники с одинаковым рангом могут кардинально отличаться по поражаемой площади и силе.

Так, техника может быть ранга А (тот же Расенган), но иметь минимальный радиус поражения. В то же время Огненный Шар имеет ранг С, но поражает большую территорию. Поэтому я добавлю в ниндзюцу и гендзюцу ещё одну характеристику — область поражения. Например, «Расенган» имеет ранг А, но его область поражения — Анти-Юнит (атака на одного противника). В то время как «Огненный Шар» имеет ранг С по сложности и разрушительности, но область поражения — Анти-Отряд.

Таким образом, ранг техники отражает её сложность и силу, а приписка — площадь поражения. Техника ранга А с припиской «Анти-Юнит» не сможет остановить технику того же ранга, но с припиской «Анти-Отряд».

Пример: Какузу объединяет две свои маски — Огня и Ветра — и высвобождает технику «Взрыв пламени странной маски». Она имеет ранг А, но оценивается как Анти-Отряд. Чтобы её остановить, Наруто использовал Расенган со стихией ветра и объединил его с техникой стихии воды, созданной Ямато (Тензо) — «Разрывающий поток», ранг В, Анти-Отряд. И только так удалось остановить атаку Какузу. По отдельности ни одна из этих техник не смогла бы справиться.

Конечно, в этом примере большую роль играет и цепь стихий, где каждая ПОСЛЕДУЮЩАЯ стихия сильнее предыдущей:

Ветер → Огонь → Вода → Земля → Молния → Ветер.

Приписки:

- Анти-Юнит — разрушения, направленные против одного противника или цели.

Пример: Расенган.

- Анти-Отряд — разрушения, способные поразить небольшую группу противников.

Пример: Массовая иллюзия.

- Анти-Армия — разрушения, способные уничтожить крупную группу бойцов (целую армию), обычно действуя на большой площади.

Пример: Огненное уничтожение (использовал воскрешённый Мадара против объединённой армии)

- Анти-Холм — разрушения, способные разрушить холм или целый город.

Пример: Окружающий свет.

(Четыре человека с сильнейшей стихией молнии, становятся на равном удалении друг от друга, окружая определенную территорию. По центру получившегося квадрата, создают сферу

молнии, которая ударяясь о землю, создаёт мощный взрыв, способный стереть целый город.)

- Анти-Крепость — разрушения, способные уничтожить огромное укреплённое строение.

Пример: Бомба биджу.

Защитные техники можно оценивать по тем же критериям: юнит, отряд, армия, холм, крепость.

- Ниндзюцу — мастерство персонажа в использовании техник ниндзюцу (ЕХ — Хирузен).
- Гендзюцу — мастерство персонажа в использовании иллюзорных техник (ЕХ — Шисуи, Итачи).
- Тайдзюцу — уровень навыков персонажа в рукопашном бою (ЕХ — Майто Гай).
- Интеллект — уровень интеллектуальных и тактических способностей (ЕХ... слишком много вариантов: Тобирама, Индра и др.).
- Сила — физическая сила персонажа (ЕХ — Цунаде).
- Скорость — общая скорость передвижения и реакций персонажа.

(Скорость и реакция — ЕХ — Гай.

Перемещение — ЕХ — Минато).

- Выносливость — запас чакры и способность персонажа выдерживать продолжительные бои (ЕХ — Хаширама).
- Ручные печати — скорость и мастерство в использовании печатей рук для активации техник (ЕХ — Минато, Хаку).

<http://tl.rulate.ru/book/77427/4885383>