

Особое умение было создано благодаря особому действию!

Благодаря тщательному и успешному обмену услугами с другим искусством было создано активное умение [Bargaining].

Наруто заставил себя не уронить челюсть от внезапного обретения способности, а затем снова сосредоточился на Анко: "Но могу я добавить одну вещь? Я не хочу, чтобы Ирука-сенсей знал, что я задумал".

Анко лишь пожала плечами: "Да, я не против. Договорились, Гаки. Жди здесь, пока невероятно сексуальная Митараши Анко сделает свое дело".

С этими словами Анко прыгнула со здания и начала преследовать Ируку. Наруто, думая, что у него есть время убить, решил посмотреть на свой недавно приобретенный навык.

[Bargaining Lv 1. 39% к следующему Lv Mastering Speed: C] Этот навык позволяет успешно торговаться с другими людьми, чтобы получить определенные услуги или информацию. К ним относятся покупка и продажа предметов, обмен информацией и т. д. Чем выше уровень этого навыка, тем больше успех и вознаграждение.

Примечание: ваша мудрость и репутация с людьми, а также их уровень будут играть большую роль в успехе торга.

"Э-э, Гаки", - сказал Наруто, когда Анко высунула голову из-за здания с овечьим выражением лица, - "Ты случайно не знаешь, в какую сторону он пошел... не так ли?"

Наруто бросил на нее грозный взгляд и указал в ту сторону, где Ируку видели в последний раз.

"Может, это была не такая уж и хорошая идея", - подумал он, возвращаясь к своему справочнику.

Задачи

Вызовы - это набор определенных заданий, которые должен выполнить пользователь. Однако в отличие от квестов, которые дают ЕХР и награды, задания дают только очки опыта. Большинство заданий включает в себя убийство большого количества врагов одного типа, создание вариаций техник, освоение набора техник определенного ранга и т. д. Другие задания основаны на обнаружении скрытых областей, тайников, грабеже врагов, путешествиях, повышении уровня репутации и собственной профессии.

Примечание: список заданий становится доступным после достижения 15-го уровня, а по мере повышения уровня и выполнения определенных задач будет открываться все больше. Тем не менее, некоторые испытания можно пройти, выполняя определенные задания.

Предупреждаем, что в зависимости от ваших действий некоторые задания могут быть непреднамеренно потеряны.

"Вот черт", - Наруто ненавидел, когда происходили подобные вещи. Если он сейчас находится на пятом уровне, что, по его мнению, было полным дерьмом, то пройдет немало времени, прежде чем он достигнет пятнадцатого уровня. Поскольку Анко все еще не вернулась, Наруто решил посмотреть, что еще полезного он может узнать.

Максимальный/мастерский уровень

Овладение техникой до максимального уровня требует времени и самоотдачи. Для навыков базового уровня это не так уж плохо, но каждое повышение уровня требует все больше времени и самоотдачи, но это очень полезно для пользователя. Это позволяет не только тратить меньше времени на подготовку техники, но и создавать свои собственные варианты техники. Овладение определенными техниками может даже добавить бонус, открыть скрытую функцию, резко снизить затраты чакры, увеличить силу или продолжительность. Стоит отметить, что не все техники обладают такими возможностями. Кроме того, некоторые техники можно освоить, но нельзя создать их вариации или же освоить их будет сложнее из-за более высокой силы и необходимых требований.

Следует помнить, что чем выше ранг техники, тем сложнее и дольше ее освоить. Однако здесь в игру вступают некоторые переменные. В зависимости от ряда переменных, продолжительность освоения техник, не имеющих ранга, может быть разной.

Индекс скорости освоения

E-ранг (очень медленно)

D-ранг (медленный)

C-Ранг (средний)

B-Rank (быстро)

A-Rank (Очень быстро)

S-Rank (очень быстро)

Титулы

Титулы - это привилегии, которые даются людям либо за совершенные ими подвиги, например за мастерство владения мечом, либо благодаря их родословной, например за то, что они

являются потомками могущественного или знаменитого члена клана, либо за убийство определенного типа врагов, например нежити, насекомых или людей. Титулы, в отличие от привилегий, могут быть сняты и заменены носителем по желанию (за исключением подземелий или боя, некоторые титулы не могут быть сняты, пока не будут выполнены определенные действия). Изначально человек может иметь только три титула, но с каждым двадцать пятым уровнем их количество увеличивается на один.

Очки атрибутов/статов

Очки атрибутов, или AP, также известные как очки статов, необходимы любому искателю приключений, так как позволяют увеличить атрибуты (кроме DEF). Очки атрибутов обычно зарабатываются при повышении уровня, однако есть предметы и квесты, которые также дают очки атрибутов. После применения очки атрибутов нельзя изменить, поэтому будьте осторожны и думайте, прежде чем применять их.

Обычные привилегии и обычные очки привилегий

Начнем с того, что обычные перки - это преимущества, которые увеличивают общие возможности их обладателя. Большинство преимуществ - это то, с чем человек рождается, например, природная гибкость, интеллект или талант; родословная человека обычно считается преимуществом. Обычные перки способны меняться со временем, но могут меняться как в лучшую, так и в худшую сторону. Перки, несмотря на их преимущества, также могут быть утрачены в зависимости от обстоятельств.

Как и очки атрибутов, очки обычных перков, или сокращенно ОПП, используются для получения обычных перков после накопления определенного количества ОПП. Однако, в отличие от обычных AP, только одно ОРР можно получить на каждом пятнадцатом уровне, где становится доступен список ОРР, и иногда при выполнении определенных высокоуровневых квестов (чем выше ранг квеста, тем больше шанс получить ОРР). Кроме того, ОРР можно использовать и для усиления существующих обычных перков, максимальный уровень которых равен пяти.

Особые перки и очки особых перков

Специальные привилегии - это привилегии, которые обычно уникальны для пользователя, например пределы кровной линии, такие как Шаринган, Бьякуган, или мощные пассивные способности, такие как Геймер, Солнечный Пиромант, Шторморожденный или Мастер Воды. Особые привилегии позволяют использовать техники, связанные с кровью, или применять обычные техники так, как не может никто, кроме них самих. Как и обычные, особые умения могут меняться со временем и теряться в зависимости от обстоятельств.

Как и очки атрибутов, очки особых перков, или сокращенно SPP, используются для получения особых перков - исключая определенные ограничения, связанные с кровным родством, - после накопления определенного количества SPP. Однако, в отличие от обычных AP, SPP можно получить только один раз на каждом тридцатом уровне, где становится доступен список SPP, и

иногда при выполнении определенных высокоуровневых квестов (чем выше ранг квеста, тем больше шанс получить SPP). Кроме того, SPP можно использовать для усиления некоторых специальных перков, максимальный уровень которых равен пяти.

Наруто прервал свои размышления, когда в него полетела серия сюрикенов. Хотя ему удалось увернуться от нескольких из них, несколько все же успели порезать его одежду и нанести несколько порезов. Однако на этом дело не закончилось: вскоре Наруто почувствовал, как к его шее прижалось холодное железо, грозящее разрезать и залить кровью его самого и крышу, на которой он находился.

"Урок номер два о скрытности, Гаки: всегда будь в курсе того, что тебя окружает. Никогда не знаешь, когда кто-то другой подкрадется к тебе, пока ты делаешь то же самое", - раздался в ушах знакомый голос Анко, прежде чем он почувствовал, как из него вынули кунай.

Наруто понял, что Анко дважды могла убить его, если бы захотела.

Дважды она могла убить его, а он и не подозревал об этом. Наруто не был таким тупым, каким его многие считали. Он знал, что джонины искусны, о чем свидетельствовали их поимки в прошлом, но если это было мастерством джонина, то он понял, что ему нужно серьезно подтянуться.

"О, и причина, по которой Умино смог найти тебя, в том, что он один из немногих сенсоров, которые у нас есть", - сообщила ему Анко.

[КВЕСТ ВЫПОЛНЕН!]

Как он, черт возьми, это делает?

Главный квест: Узнайте, как Умино Ирука умудряется поймать вас каждый раз, когда вы устраиваете розыгрыш. (Выполнено)

Побочный квест: Не дайте Ируке понять, что вы делаете. (Выполнено)

Общее количество заработанных наград

$350 \text{ Exp} + (350 * 10\%) = 385 \text{ Exp}$

Наруто сдерживал себя, чтобы не запрыгать от радости по поводу завершения квеста. Конечно, он еще не получил уровень, но уже был на полпути к нему.

"...Тебе действительно нужно перестать так прыгать, Гаки. Это жутко, даже для меня", - услышал Наруто слова Анко и, прежде чем успел спросить, что такое сенсорный ниндзя,

куноичи исчезла в вихре листьев. Так и не узнав, что Анко все это время знала, что его наставник - сенсор. Собираясь уходить, Наруто заметил на том месте, где когда-то стояла Анко, кунай с начертанным на нем посланием.

"Не забудь, Гаки, ты должен мне три шалости. Если ты попытаешься выкрутиться, то увидишь", - пробурчал Наруто, заметив еще одну строчку: "Ps. Это сообщение самоуничтожится через двадцать секунд... ЧТО!" Наруто закричал, но слишком поздно, чтобы уклониться от взрыва дыма, окутавшего его.

Когда облако наконец рассеялось, Наруто обнаружил себя с ног до головы покрытым девчачьей розовой краской. Когда он наконец добрался до дома, то, пройдя мимо все еще смеющегося хозяина, Наруто начал смывать с себя краску. Когда он закончил, молодой ниндзя, проходящий обучение, вспыхнул, заметив на своем лице иероглиф "маленькая сучка Анко".

"Это означает войну! Никому не удастся разыграть Короля Прodelок и остаться безнаказанным, черт возьми!" поклялся Наруто, не подозревая, что Анко слышала каждое слово.

"Вызов принят, Гаки", - ухмыльнулась она.

Окно статуса

Имя: Узумаки Наруто

Работа: Студент академии

Уровень: 5 Следующий уровень: 350/2800

HP: 1925

SP: 3275

STR: 9?

VIT: 57?

END: 81?

DEX: 16?

INT: 11

WIS: 8

CHA: 6

LUK: ?

DEF: 15

Очки атрибутов: 17

<http://tl.rulate.ru/book/104742/3667476>