

Таймскип: Месяц спустя.

От первого лица главного героя:

Прошло несколько месяцев с тех пор, как я начал тренироваться с мечом. И мне это нравится. Да, это официально, я зависим от тренировок.

В течение первой недели это было немного тяжело, но ко второй неделе это стало просто рутиной, и я полностью привык к этому.

Я тренировался основным движениям мечей под разными углами и в разных положениях. Система сказала, что я полностью освоил основные движения, и я в это верю. Я чувствую себя вундеркиндом. Почему им требуются годы, чтобы освоить некоторые приемы в романах о культивировании?

Двигаясь дальше, пришло время получить свои награды. Я сообщил системе, чтобы она дала мне и то, и другое одновременно.

Система, Дай мне награды.

[Завершенные миссии]

[Выданные награды были сохранены в инвентаре]

[Выпущены новые миссии, пожалуйста, проверьте]

Я не могу дождаться, когда получу в свои руки эти награды!

До этого позвольте мне проверить статистику, я не делал этого весь этот месяц.

Система, выведи статистику.

[Имя: _____

Возраст: 4

Ранг: Взрослый гражданский (Низкий генин, физически)

Чакра:.. Еще не определено

Здоровье: -D

Скорость: -D

Выносливость: D

Навык: Оценка

Оружие: Деревянный меч]

Так что никаких резких изменений характеристик, это хорошо! Просто потому, что я начал больше тренироваться, это не значит, что я должен получать больше статистики. Чем выше статистика, тем сложнее ее улучшить.

Хотя мой ранг, кажется, находится в диапазоне низкого генина, по крайней мере, физически.

Думаю, я стану генином, когда моя чакра раскроется.

(Сортировка работает следующим образом:

F и E - Гражданские

D ранг - Генин

C Ранг - Чунин

Ранг B - Специальный Джонин

Ранг - Джонин

S Ранг - Каге

П/А : Я знаю, что специальный джонин не так уж сильно отличается от чунина, но я просто хотел включить ранг, чтобы лучше различать.)

Время получать свои награды. Я открываю свой инвентарь и вижу камень умений и меч, но я не нашел свою третью награду, поэтому я прошу всевышнего.

[Всякий раз, когда вы будете готовы пробудить чакру, просто скажите об этом, я сделаю это.]

Ладно, это заткнуло меня, я уже собирался закатить истерику!

[Я действительно предлагаю хозяину пробудить свою чакру прежде всего.]

Сделаю, как ты говоришь. Должен ли я что-то сделать? Например, посидеть в позе лотоса или что-то в этом роде? Мне действительно интересно, как система собирается это делать. Это похоже на то, как мастера передают ци или что-то в этом роде своим ученикам в тех романах о совершенствовании. Означает ли это, что система примет человеческую форму? Это женщина или мужчина? Что ж, мне все равно, лучше покончить с этим.

Я сижу в позе лотоса и говорю, что готов системе.

Нажмите кнопку

Что-то во мне открылось (да!). Я знаю, что это чакра, но это нереально! Я чувствую себя сильным, энергичным и гиперактивным. Я чувствую, как он движется внутри моего тела, я даже не могу описать, каково это.

Но подождите, это все? Это было всего на секунду?

[А чего вы ожидали? Преобразование тела или черная дрянь, выходящая из вашего тела? Вы только что разблокировали свою чакру, которая уже присутствовала.]

Ладно, блин! Не нужно быть резким!

В любом случае, пора переходить к следующей награде! Я убираю камень умений из инвентаря. Он небесно-голубого цвета, и на него приятно смотреть.

Система, оцени

[Название предмета: Камень умений

Создатель. : Неизвестный

ранг. : S

Описание: Камень умений, содержащий знаменитое Дыхание Воды. Который является методом S класса]

Система, оцени дыхание воды.

[Название техники: Дыхание воды

Создатель. : Неизвестный

ранг. : S

Описание: Дыхание водой - это стиль дыхания, который имитирует воду, в частности поток, гибкость и адаптивность жидкости, и воспроизводит его с движениями, техниками и способностями пользователя. Большинство, если не все, известных техник предполагают, что пользователь сгибает свое тело, руку и оружие плавными движениями, чтобы соответствовать движениям стремительной или текущей воды. Пользователи также визуализируют, как они, по-видимому, создают воду и управляют ею, когда используют ее методы.

Дыхание водой состоит из 11 техник, каждая из которых классифицируется по силе :

Первая форма (ранг С): Удар по водной поверхности - Пользователь генерирует достаточно импульса, чтобы создать мощный одиночный концентрированный удар.

Вторая форма (ранг С): Водяное колесо - Пользователь прыгает и вертикально вращается вперед в воздухе, выпуская плавную атаку круговыми движениями.

Третья форма (ранг В): Плавный танец - Пользователь размахивает и изгибает свой клинок извилистым движением вместе со своим телом и танцует в плавном ритме, разрезая все на своем пути.

Четвертая форма (ранг А): Ударный прилив - Пользователь наносит несколько последовательных ударов, плавно поворачивая свое тело и меч, чтобы нанести несколько ударов одновременно.

Пятая форма (ранг А): Благословенный дождь После Засухи - Пользователь меняет хват своего меча и обезглавливает противника одним плавным ударом, который практически не причиняет боли. Это "удар мечом доброты", используемый, когда враг добровольно сдается.

Шестая форма (ранг А): Водоворот - Пользователь яростно крутит верхней и нижней частью тела, создавая водоворот воздуха, который разрезает все, что в него попало. Его эффект и эффективность усиливаются под водой, где пользователь может набирать воду вокруг своего оружия, чтобы усилить свои удары.

Седьмая форма (ранг А): Отбрасывание пульсирующего удара - Пользователь выполняет быстрый и точный удар, способный уменьшить воздействие движущейся цели.

Восьмая форма (ранг А): Бассейн с водопадом - Пользователь разрезает цель вертикально плавным движением, которое наиболее эффективно, когда она падает вниз.

Девятая форма (ранг S): Брызгающий поток воды. Пользователь изменяет работу ног таким образом, чтобы свести к минимуму время приземления и поверхность, необходимую при приземлении, позволяя пользователю двигаться без ограничений. Идеально подходит для ведения боя в месте, где нет надежного плацдарма.

Десятая форма (ранг S): Постоянный поток - Пользователь выполняет непрерывную плавную атаку, которая, по-видимому, принимает форму водяного дракона, который увеличивается в силе и мощи с каждым вращением из-за импульса.

Одиннадцатая форма (ранг S): Мертвое спокойствие - Пользователь прекращает все движения тела и входит в состояние полного спокойствия, отражая, блокируя и разрезая любые входящие атаки с незаметной скоростью своим клинком. Однако его эффективность ограничена, так как быстрые и многочисленные атаки могут прорваться.

Несмотря на то, что в методике всего 11 форм, хост может извлекать или создавать новые формы на их основе.

(Все формы используют чакру, чтобы вызвать элементарные эффекты и форму)]

Я уже знал об этом, но хотел выяснить, какие изменения были внесены. Таким образом, формы имеют оценки, как и дзюцу. Если я буду тренироваться полностью, разве я уже не буду на стадии Джонины? Или даже Каге? Но я думаю, что мне нужно иметь физические данные, чтобы, по крайней мере, поддержать это, пока я не стану полным Джонином.

(П/А У меня будут высокие стандарты для уровня Каге, будут размещены только те, кто заслуживает этого места. И если даже некоторые из них являются Каге, они все равно будут размещены в зависимости от их силы)

Давайте сосредоточимся на использовании камня умений. Но теперь, когда у меня есть чакра, мне не нужна помощь системы. Я держу камень умения между бровями и направляю к нему свою чакру, как только чакра коснулась камня умения, она рассеивается на легкие частицы и попадает в точку между моими бровями.

Уф! Много информации, теперь я знаю, как довести формы до совершенства. Я полностью понимаю формы, но мне нужно тренировать их физически.

Давайте проверим меч. Я вытаскиваю меч из инвентаря и держу его обеими руками.

Черт!... Это выглядит красиво!

У него полностью черная рукоятка с золотым ободком и полностью черное лезвие.

Красивый

Система, оцени.

<http://tl.rulate.ru/book/76732/2298833>