

|Подземелья|

Подземелья - это места, наполненные врагами, сокровищами и другими ресурсами, необходимыми для улучшения жизни любого искателя приключений. Побеждая врагов, человек получает опыт, который позволяет ему повышать уровень и приобретать предметы, способные облегчить жизнь в дальнейшем. Покорение подземелья, для чего необходимо победить всех врагов в нем, является конечной целью из-за своих преимуществ. В настоящее время существует три типа подземелий: [Природное], [Ивентное] и [Мгновенное создание]. Доступ к подземельям открывается только после достижения пятого уровня

Природные подземелья

Природные подземелья - это подземелья, которые возникли в природе благодаря мощной чакре, задерживающейся и влияющей на местность. Попасть в них можно только физически, а в некоторые можно попасть только на определенном уровне и/или при наличии определенного навыка или группы. Попав в них, человек не может покинуть их до тех пор, пока не будет покорен, не столкнувшись с различными последствиями. Покорение подземелья позволяет повторно пройти его на более высокой сложности, чтобы заработать больше ЕХР и увеличить шанс встретить [Rare Spawns], но выпадение предметов и денег, а также наказание за выход без победы над боссом в целом остаются неизменными. Победа над природным подземельем обязывает выждать полные двадцать четыре часа перед повторным входом в подземелье, независимо от уровня навыка IDC. После многократного покорения Природного подземелья его временной поток может быть изменен. Временным потоком природных подземелий можно управлять, даже если они никогда не были покорены, если уровень мастерства IDC достаточно высок.

Событийные подземелья

Событийные подземелья создаются в силу ситуативных обстоятельств, которые происходят вне вашего контроля, и обычно сопровождаются обязательным квестом. В отличие от природных и созидательных подземелий, в ивентовых нельзя управлять течением времени, независимо от уровня IDC, они активны только в течение определенного времени и могут содержать не один вид врагов и предметов, а множество различных. Так как они, как правило, бывают одноразовыми, после завершения квеста ивентного подземелья оно исчезает навсегда.

Подземелья творения

Подземелья Творения - самые гибкие и большие из всех трех типов подземелий, поскольку создатель может использовать их практически в любое время и в любом месте. Однако после первого завоевания и повышения навыка [Мгновенное создание подземелья] до определенного уровня подземельем можно манипулировать, добавляя новых и более сильных противников, объединяя существующие подземелья и влияя на течение времени. В отличие от подземелий Событий и Природных подземелий, приключенцы могут входить и выходить из подземелья Создания в любое время, не опасаясь последствий. Однако из-за его огромных размеров и большого количества врагов покорение подземелья - процесс небыстрый, особенно для новичков. Несмотря на отсутствие ограничений по времени на вход и выход из Творения,

независимо от уровня навыка IDC, после победы над врагом потребуется примерно полный день, чтобы он переродился.

"Лучше подготовь мои вещи", - пробормотал Наруто и собрал все, что ему понадобится.

Процесс сбора всех необходимых вещей занял у Наруто чуть больше часа. За это время Наруто успел снарядить свои новые кунай и сюрикены, полученные на Чунине, и наточить их, а также приготовить еще несколько блюд, чтобы восстанавливать НР и СР при каждом удобном случае. Кивнув, Наруто понял, что сейчас или никогда. Выйдя из квартиры, блондин зашел в переулок и крикнул: "Мгновенное создание подземелья!".

Ощущения Наруто никогда не забудет: мир вокруг него вспыхнул ярким белым цветом, а затем он увидел красный. Алый красный.

Подумав об этом, Наруто должен был сказать, что это самое точное описание, которое он мог придумать. Исчезло голубое небо с клочьями белых облаков, исчезли чистые и ухоженные здания. Вместо них было мрачное и унылое место с черно-красным небом, потрескавшимися зданиями, которые выглядели так, словно разваливались на части, а некоторые из них были охвачены огнем. Как будто Коноха вступила в войну, проиграла и в результате сильно пострадала.

"Вот уж не ожидал", - Наруто был вынужден признать, что это немного тревожно. Это место напомнило ему несколько уровней с нежитью, в которые он играл в видеоиграх: с призраками и зомби. При этих словах он вздрогнул.

С зомби Наруто справился бы без проблем, а вот призраки, по собственному признанию Наруто, пугали его до смерти. Мало того, что они были бесплотны, а значит, причинить им вред было практически невозможно, так они еще и следовали за тобой повсюду.

"Пожалуйста, пусть это будут не призраки", - надеялся Наруто, осторожно пробираясь по переулку.

"Мвеоооаагг!" - только и успел услышать Наруто, когда завернул за угол: внезапный звук опрокинутой мусорной корзины черной кошкой, убежавшей неизвестно куда, напугал его до смерти. "Глупая кошка! Лучше надейся, что я не найду и не выучу рецепт, в котором ты будешь ингредиентом!"

Наруто уже собирался идти дальше, но тут заметил нечто полезное: "Наблюдай!"

Выброшенная труба - общее качество

Тупое оружие

Ранг модификатора предмета: STR [E]

Прочность 34/40

Выброшенная труба, обычно используемая для водопровода и других видов работ. Хотя в этом предмете нет ничего выдающегося, он удивительно прочен и может использоваться как оружие. Имеет приличную длину и достаточно сбалансирован.

Сила атаки: $13-17 + (14STR * .25) = 16.5 - 20.5$

Требования к использованию: 10 STR

"Ну, это не меч, но это лучше, чем ничего. Добро пожаловать в команду... Хорошо, что никто не видел, как я разговаривал с трубкой", - пробормотал он и схватил нестандартное оружие. Впрочем, Наруто никогда не был консерватором. Если это сработало, значит, его это устраивало.

"Уххххх..."

"...Eh?"

"Уххххарргх", - продолжал стонать голос.

Повернувшись на месте, Наруто увидел первого врага подземелья: "О, спасибо, Ками, что дала мне подземелье с зомби", - лучше уж они, чем призраки.

Присмотревшись получше к ожившему трупу с помощью "Наблюдения", Наруто был вынужден признать, что он не слишком впечатлен.

Гражданский зомби - 3 уровень

HP: 125

SP: 0

STR: 21

VIT: 5

DEX: 3

END: 14

INT: 0

WIS: 0

CHA: 3

LUK: 0 (Вы мертвы. Вам не везет).

Защита: 7

Специализация:

Нет

Особые преимущества:

Нет

Перки:

Неживое существо: [Игнорирование Пэйна], невосприимчивость к ядам, ментальным атакам и негативным психологическим воздействиям, +30% толерантности к клинковому оружию и тайдзюцу

Недостатки:

Ходячий труп: LUK, INT, WIS отсутствуют, СР всегда равно нулю независимо от END, -30% толерантности к тупому оружию, огнестрельному оружию и навыкам огня.

? : ?

Описание: Обычный зомби, в котором нет ничего необычного, но он может доставить немало хлопот, если вы столкнетесь с ним в большой группе. Одни говорят, что это беспокойные духи, вселяющиеся в трупы, другие - что это побочный продукт неудачного эксперимента.

Заработано экспы: $55 + [10\%] = 60,5$ EXP

Дроп: ?, ?, ?

"Хорошо, что я нашел эту маленькую красавицу", - Наруто держал свое "оружие" уже более уверенно. Прыгнув на зомби с высоко поднятой трубой, Наруто со всей силы обрушил ее на голову существа и сбил его с ног.

|КРИТИЧЕСКИЙ УДАР НАНЕСЕН!|

|За выполнение умного действия ваш ИНТ увеличился на 1!|

"Ну и ну", - не нужно было быть гением, чтобы понять, что голова была очевидным слабым местом. Но он не стал заострять на этом внимание и продолжил наносить удары по нежити всеми силами. Ему потребовалось еще два удара, прежде чем оно окончательно испарилось, превратившись в голубые частицы.

<http://tl.rulate.ru/book/104742/3667482>