Подземелья: Путь ИскателяПодземелья – это темные лабиринты, где скрываются опасности и сокровища, манящие искателей приключений. В их глубинах бродят чудовища, а за победу над ними ожидает награда: опыт, позволяющий расти в силе, и предметы, делающие путь опаснее и увлекательнее. Покорение подземелья – вот конечная цель, заветная мечта, сулящая могущество и славу. Существует три вида подземелий: природные, созданные событием и мгновенно сотворенные. Путь в их мрачные глубины открывается лишь после достижения пятого уровня, когда искатель достаточно силен, чтобы выстоять в схватке с их обитателями.**Природные подземелья**Природные подземелья – это творения самой природы, возникшие благодаря мощной чакре, пропитавшей землю и запечатанной в ее недрах. Вход в них доступен только тем, кто обладает силой и отвагой, а некоторые из них открываются лишь на определенном уровне или при наличии редкого навыка. Попав в ловушку подземелья, искатель не сможет покинуть его до тех пор, пока не одержит победу над всеми его обитателями, и ему придется столкнуться со всеми опасностями, которые оно таит.Покорение подземелья позволяет пройти его снова, но на более высоком уровне сложности, где враги сильнее, а награда щедрее. В этом случае появляется шанс встретить редких противников, которые могут выпасть ценные предметы. Но даже в этом случае выпадение трофеев и денежное вознаграждение остаются неизменными, а выход без победы над боссом чреват неприятными последствиями.Победа над природным подземельем обязывает выждать целые сутки перед повторным входом, независимо от уровня навыка "Искатель". Однако после многократного покорения, временной поток подземелья может быть изменен. Управлять этим потоком можно даже без покорения, если уровень "Искателя" достаточно высок.**Событийные подземелья**Событийные подземелья – это временные творения, рожденные из внезапных, непредвиденных событий, и, как правило, связаны с обязательным квестом. В отличие от природных и сотворенных, управлять течением времени в них невозможно, даже при высоком уровне "Искателя". Они активны лишь определенный срок, и могут содержать не один, а множество видов врагов и предметов. После завершения квеста ивентового подземелья оно исчезает навсегда, оставляя после себя лишь легенды.**Подземелья Творения**Подземелья Творения – самые гибкие и масштабные из всех трех типов. Создатель может сотворить их в любое время и в любом месте, а после первого покорения, с развитием навыка "Мгновенное создание подземелья", управлять ими: добавлять новых, более сильных противников, объединять существующие подземелья и влиять на течение времени. В отличие от событийных и природных подземелий, искатели могут входить и выходить из подземелья Творения в любое время, не опасаясь последствий. Однако, из-за огромных размеров и множества врагов, покорение – процесс небыстрый, особенно для новичков. Несмотря на отсутствие ограничений по времени, после победы над врагом потребуется почти целый день, чтобы он вновь воскрес.— "Лучше подготовь мои вещи", — пробормотал Наруто, собирая все необходимое. Сбор снаряжения занял больше часа. Наруто снарядил новые кунаи и сюрикены, полученные на Чунине, заточил их и приготовил несколько блюд, чтобы восстанавливать силы в бою. Кивнув себе, он понял, что сейчас или никогда. Выйдя из квартиры, Наруто зашел в переулок и крикнул: — "Мгновенное создание подземелья!" Мир вокруг него вспыхнул ярким белым светом, а затем перед ним предстал алый красный. Небо сменилось мрачным черно-красным, чистые здания уступили место развалинам, некоторые из которых пылали огнем. Коноха словно пережила войну, проиграла и была разрушена. — "Вот уж не ожидал", — Наруто был вынужден признать, что это немного тревожно. Место напоминало ему уровни с нежитью из видеоигр: призраки, зомби... При этой мысли он вздрогнул. С зомби Наруто справился бы, а вот призраки... те пугали его до смерти. Бесплотные, их практически невозможно поразить, а они следуют за тобой повсюду. — "Пожалуйста, только не призраки", — надеялся Наруто, осторожно пробираясь по переулку. — "Mweooaoarr!" — пронзительный крик раздался за углом. Наруто вздрогнул, когда черная кошка опрокинула мусорную корзину и убежала. — "Глупая кошка! Лучше надейся, что я не найду рецепта, где ты будешь ингредиентом!" Наруто собирался идти дальше, но заметил что-то интересное: **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 лучше, чем ничего. Добро пожаловать в команду... Хорошо, что никто не видел, как я разговаривал с трубкой", — пробормотал Наруто, схватив нестандартное оружие. Он никогда не был консерватором. Если это сработало, значит, его устраивало. — "Ухххх..." — "...Eh?" — "Уххххарргх", — продолжал стонать голос. Наруто обернулся и увидел первого врага подземелья: — "О, спасибо, Ками, что дала мне подземелье с зомби", — лучше уж они, чем призраки. Присмотревшись к ожившему трупу с помощью "Наблюдения", Наруто был вынужден признать, что он не слишком впечатлен: **Гражданский зомби - 3 уровень****HP: 125****CP: 0****STR: 21****VIT: 5****DEX: 3****END: 14****INT: 0****WIS: 0****CHA: 3****LUK: 0 (Вы мертвы. Вам не везет).**Защита: 7Специализация: ОтсутствуетОсобые преимущества: ОтсутствуютПерки: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, CP всегда равно нулю независимо от END, -30% толерантности к тупому оружию, огнестрельному оружию и навыкам огня. ? : ? Описание: Обычный зомби, не отличающийся чем-то особенным, но способный доставить немало хлопот, особенно при столкновении с целой группой. Одни считают, что это беспокойные духи, вселяющиеся в трупы, другие – что побочный продукт неудачного эксперимента. Заработано опыта: 55 + [10%] = 60,5 EXPДроп: ?, ?, ?— Хорошо, что я нашел эту маленькую красавицу, — Наруто с уверенностью держал свою трубу, словно оружие. Спрыгнув на зомби, он высоко поднял трубу и со всей силы обрушил ее на голову существа, сбив 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 – самое уязвимое место. Но Наруто не стал заострять на этом внимание и продолжил с яростью наносить удары по нежити. Ему потребовалось еще два удара, прежде чем оно окончательно испарилось, рассыпавшись голубыми частицами.

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