Когда орда нежити перед ним начала приближаться к нему, Наруто уже начал жалеть, что не знает нескольких техник борьбы с толпой или хотя бы взрывающихся печатей. Его размышления на эту тему были прерваны, когда в него полетела пара топоров. Один из них пролетел мимо, а второй попал ему в голову, и он успел лишь в последнюю секунду отмахнуться от него своей трубой.

"Ладно, нельзя бить по тому, чего не видишь", - Наруто бросил дымовую шашку, от которой все вокруг стало белым, а затем предпринял стратегическое отступление на более удобную и укромную точку обзора. Наруто считал, что ему повезло, что зомби все еще полагаются на глаза, а не на запах. По крайней мере, он так надеялся. Достигнув приличной точки обзора, Наруто, как мог, держался в тени, глядя на улицу.

"Так, посмотрим... семь. Нет. Девять зомби", - посчитал Наруто и заметил среди них двух новых врагов: "Наблюдай".

Зомби-моб - 4 уровень

HP: 175

SP: 0

STR: 23

VIT: 7

END: 15

DEX: 5

INT: 0

WIS: 0

CHA: 4

LUK: 0 (Вы мертвы. Вам не везет).

Защита: 8

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, CP всегда равно нулю независимо от END, -30% толерантности к тупому оружию, огнестрельному оружию и навыкам огня.

Burning Agony: Независимо от перков жертвы все огненные умения/оружие с вероятностью 75% вызывают эффект [Истерия] у обладателя статуса, если он страдает от эффекта [Горение], эффект [Горение] длится на 15 секунд дольше и получает дополнительные 3% потери HP в 3 секунды, шанс нанести критические удары увеличен на 30%, DEF уменьшается на 15

Описание: Пропитанный ненавистью зомби, владеющий опасным оружием. Хотя они лишь немного сильнее и представляют большую угрозу, чем их гражданские собратья, встреча с ними в группах опасна для новичков, не владеющих необходимыми приемами и инструментами.

Заработано EXP: $75 + [10\%] = 82,5$ EXP

Дропы: Ребро зомби, Рё [90-170], ?

Зомби-ниндзя - 5 уровень

HP: 250

CP: 0

STR: 28

VIT: 10

END: 20

DEX: 11

INT: 0

WIS: 0

CHA: 8

LUK: 0 (Вы мертвы. Вам не везет).

Защита: 14

Специализация:

Нет

Особые преимущества:

Нет

Перки:

Нежить-ниндзя: [Игнорирование Пэйна], иммунитет к ядам, ментальным атакам и негативным психологическим воздействиям, +45% толерантности к клинковому оружию и тайдзюцу, +10% к скорости передвижения, +5 DEF

Недостатки:

Ходячий труп ниндзя: LUK, INT, WIS отсутствуют, CP всегда равно нулю независимо от END, -20% толерантности к тупому оружию, огнестрельному оружию и навыкам огня

Burning Agony: Независимо от перков жертвы все огненные умения/оружие с вероятностью 75% вызывают эффект [Истерия] на владельца, если он страдает от эффекта [Горение], эффект [Горение] длится на 15 секунд дольше и дополнительно теряет 3% HP в 3 секунды, шансы нанести критические удары увеличиваются на 30%, DEF уменьшается на 15

Описание: Бывший ниндзя, превратившийся в зомби. Благодаря тому, что в прошлой жизни он получил более совершенное тело, он гораздо проворнее и сильнее обычного зомби. Хотя он и

не является разумным существом, его инстинкты делают его более опасным, чем у других зомби. Остерегайтесь его рук, так как они превратились в острые когти, которые могут не только серьезно навредить вам, но и потенциально вызвать инфекцию. Встречать их группами опасно для неподготовленных новичков.

Заработано EXP: $115 + [10\%] = 126,5$ EXP

Дропы: Ребро зомби, Рё [115-220], ?

"О, это нехорошо", - пробормотал он.

У зомби-ниндзя была красноватая разлагающаяся кожа по сравнению с серой, зеленой и синей кожей других зомби, а на руках, как и сказано в описании, были злые когти; с них стекала отвратительная желтоватая сиропообразная жижа, как дождь с крыши. Еще ужаснее было видеть, как оно поедает другую нежить, отрывая ей голову, а затем перекусывая мозгом. Остальные, казалось, не были обеспокоены этим действием, а может, просто не понимали, что происходит.

[Каннибализм].

Умение, используемое зомби более высокого уровня, которое позволяет им восстанавливать до тридцати пяти процентов общего здоровья в течение десяти секунд и дает временный бафф [Ghoul].

[Ghoul].

Уникальный бафф для нежити, который временно повышает END, STR и VIT на пять единиц и увеличивает скорость передвижения еще на десять процентов на полчаса.

"Слава богу, видеоигры и графика отучили меня от этого", - даже тогда он все еще чувствовал легкую тошноту; видеоигры и картинки - это одно, а это - полуреальная жизнь.

"Слишком много, чтобы с головой погрузиться в работу. Пора их разделить", - конечно, они были медленными, но Ниндзя-зомби был быстрее и физически сильнее остальных; возможно, он мог доставить ему неприятности.

Наруто считал, что ему повезло, что в данный момент их было всего один. Поскольку никто не знал о его местонахождении, Наруто решил воспользоваться моментом, чтобы как можно быстрее восстановить немного HP. Не успел он восстановить утраченное, как Наруто заметил, что некоторые из зомби начали двигаться в его сторону.

"Ладно, лучше сначала избавиться от мелких", - решил он; опыт и увеличение ИНТ сыграли свою роль в принятии решения. Группа все еще была слишком большой и слишком близко к

зомби-ниндзя, так что пока что его метод будет заключаться в тактике "бей и беги".

В то время как обычно он входил в группу, надеясь на лучшее, а вопросы задавал потом, в данный момент, не имея ни техники, ни надлежащего снаряжения, он мог применить только тактику скрытности. А после того, что случилось с ним несколько минут назад, Наруто не хотелось снова проходить через это испытание. Он хотел покинуть это место живым. Наруто не знал, позволяет ли его способность "Геймер" возвращаться к жизни или перезапускаться с определенного момента, но ему не слишком хотелось это выяснять.

"Подожди минутку", - Наруто остановился и начал как можно быстрее просматривать [Справочное руководство].

[Zero HP]

Одна из худших вещей, которая может случиться с человеком, - это нулевое здоровье, так как в большинстве случаев это приводит к смерти, если только его не спасут определенные техники и предметы. Однако бывают обстоятельства, когда смерть не наступает или ее можно предотвратить. Ниже приведен список таких обстоятельств:

- Дружественные спарринги, снижающие HP до нуля, приводят лишь к потере сознания до тех пор, пока человек не будет исцелен.

- Обнуление HP в Подземельях Созидания приведет лишь к тому, что вы переродитесь со штрафами в безопасной зоне.

- Обнуление HP в природных подземельях позволяет лишь один раз переродиться со штрафами при каждом входе в них.

Однако штрафы, связанные с полной потерей HP, если их не сохранит предмет или умение, будут иметь место. Штрафы включают в себя полную потерю EXP, заработанных в подземелье перед смертью (EXP, которые привели к повышению уровня, не будут потеряны), двадцатипроцентную потерю денег, двадцатипроцентное снижение долговечности снаряжения и временный дебафф [Болезнь воскрешения]. Повышение уровня навыка IDC может уменьшить штрафы и улучшить способность к перерождению.

Особое примечание: если не сохранять нулевое HP в ивентовых подземельях и недружественных схватках вне подземелий Созидания и Природы, это приведет к смерти.

[Resurrection Sickness]

Временный дебафф, получаемый при перерождении, который снижает атрибуты на 75% и весь наносимый ими урон на 75% на десять минут.

Наруто был потрясен: "Я могу умирать в подземельях и возвращаться оттуда!" Даже если это умение было ограничено в некоторых областях, оно было действительно очень эффективным. И ему это нравилось.

"Грааргхх!"

"А? А, точно, зомби", - вспомнил Наруто. Схватив несколько близлежащих разбитых камней, Наруто начал стратегически метать их в определенных направлениях, чтобы разделить их на более мелкие и управляемые группы.

К счастью, отсутствие у них интеллекта позволило легко привлечь их внимание и отделить друг от друга. Приготовившись спуститься к ближайшему зомби, Наруто заметил, что перед ним стоит черная кошка. По какой-то причине Наруто почувствовал, что ему стало не по себе, и использование "Наблюдения" только усилило это ощущение.

<http://tl.rulate.ru/book/104742/3667484>