

Аннотация: Ниберия, небольшая планета в солнечной системе. Именно здесь зародилась первая жизнь, что впоследствии развивалась и стремилась познавать этот мир. В то же время пути развития ее жителей разошлись настолько разные стороны, что получился довольно самобытный и загадочный мир. Пока в одной части мира главенствовали магия и чудеса, в другой во всю процветала коррупция и бедность. Там совет дружин, защищает людей от бродячих тварей, а здесь господствует труп на троне, и нет эта не та вселенная о которой вы подумали.

В этот раз на очередной серии Форумных Ролевых Стратегий, игрокам предстоит непростая задача, играя за зомби вирус, захватить столь уникальный мир, что будет всеми силами стараться сохранить текущий порядок вещей. А с учетом того что тут столько необычных факторов, и десятков игроков, бой будет ожесточенный. Наши звезды: "Миер, Рахимад, Эрзол, Gindog, Слава73, Киеми, Кролик, Алексмен, AlSolar Алекс, AveLilit, Елизавета", выбирайте любимчика, и верьте в его победу до самого конца!

Вступление:

Ниберия, небольшая планета в солнечной системе. Именно здесь зародилась первая жизнь, что впоследствии развивалась и стремилась познавать этот мир. Поначалу люди создавали колесо, занимались земледелием, охотились... Но были и такие, в которых теплился дар магии, что значительно облегчал жизнь. Мир бы наверно стал миром магии, если бы не их ограниченное число, и боязнь, что на них все ополчатся. В конечном итоге из-за нытиков пришлось идти по технологичному пути с элементами магии и артефакторики. В общем типичный мир с небольшими плюшками и сюрпризами.

Но отличие Ниберии от других миров было в том что на этой планете возникла могущественная королевская семья "Ферденантов", чей род правления не прекращался на протяжении тысячелетий. Не удивительно, что в конце концов именно этот род смог захватить и поработить весь мир под своим началом. Эта семья смогла создать единый мир, единое государство, мир, где все друг друга понимают, так как язык только один. Вот только внезапно все полетело в тартарары из-за глупостей и амбиций последних правителей. Началось все с покушения на принца Франца Ферденанта, после этого мир заполонили сотни покушений на королевских особей, большинство из которых были успешны. В конечном итоге побочные семьи и прочие бастарды распилили некогда могущественное государство на несколько поменьше и заключили перемирие с ослабевшим родом семьи Ферденантов. Почему заключили перемирие? А было что-то ссыкотно узнавать, что в столице без следа пропала целая дивизия армии, и поэтому от греха подальше решили больше не воевать.

Мы же начинаем игру спустя десятки лет после кровопролитной революции, ниже вы узнаете подробнее о внутренней кухне мира.

Карта - <http://images.vfl.ru/ii/1477306282/0c13bdb3/14646365.png>

(драконы, то стартовые точки вируса)

Пролог

Секретная лаборатория "Блэк Стор" 13 Июля 2010 год

Сегодняшний эксперимент должен был изменить мир, что собственно и случилось. Именно этот день ознаменовал начало новой эпохи...

- А вы точно уверены, что эксперимент не накроется медным тазом? - беспокоились инвесторы, поглядывающие через бронебойное стекло на комнату испытаний с оборудованием.

- Не беспокойтесь. Сами посудите: что может пойти не так? Комната изнутри покрыта специальным защитным веществом, что защитит нас и всю лабораторию от возможных утечек последствия эксперимента. Внизу наш высокопоставленный специалист, физик-теоретик. Может, он и молчалив, но свое дело он знает, - после этого, дав сигнал, физик-теоретик подвозит тележку с образцами смертельных вирусов к масс-спектрометру, затем отходит на безопасное расстояние и нажимает на рычаг. Вспышка черного шара и части тележки нет вместе с образцами смертельных вирусов.

- Это было то, что я думал? Черная дыра? - заинтересовался один из спонсоров, прижавшись к зеркалу, стараясь как можно ближе увидеть чудо науки.

- Да, это была черная дыра, высший синтез магии и науки. Например, мы только что продемонстрировали, как стерли с лица земли последние образцы самых опасных вирусов в мире. С помощью этой технологии мы сможем достигнуть невиданных ранее горизонтов, сможем...

- Упасть в грязь лицом, - перебил ученого беловолосый человек, известный как Макишима Сего. - Вы не стерли вирусы, а освободили их.

- С чего такая уверенность? - возразил безымянный ученый (незачем нам запоминать имена второсортных персонажей). - Между прочим, ты эксперт в вирусологии, а не в магии и физике, в отличие от некоторых, так что не тебе подрывать мой авторитет, особенно на глазах инвесторов! - инвесторы же в недоумении смотрели на стычку ученых.

- Я эксперт во многих областях, просто не люблю это афишировать. Например, я хорош в астрономии, а ты нет.

- И что с того?

- Ты же знаешь что источником магии является ядро планет, что питает ею всех его жителей и специальную аппаратуру? - после этой фразы Макишима ехидно улыбнулся и развернулся, направляясь на выход

- И что с того?! Ты куда пошел? Мы еще не закончили, - кричал вслед разъяренный ученый.

- А то, что ты создал не черную дыру, а разрыв в пространстве, соединив две точки пространства. Вот только по тем координатам нет планеты и неоткуда брать магию для разрыва пространства с другой стороны туннеля...

- А?

- Другими словами, все, что ты отправил в дыру, вернется из нее, так как ему некуда идти... - после этих слов Макишима закрыл за собой дверь и включил аварийную систему безопасности...

Согласно докладу Макишимы, из-за ошибки одного безымянного ученого проект "Разрыв пространства" был приостановлен. Весь комплекс был отсоединен от внешнего мира и до сих пор неизвестно, что там происходит. Ясно, что следов выживших там нет и мы потеряли финансирование столь ценных инвесторов. Это полный провал. Также были зафиксированы многочисленные прорехи в пространстве по всей планете, но они быстро затянулись и никак

не повлияли на окружающую среду, во всяком случае - пока что. Будем надеяться, что все обошлось.

Королевство Форд и ее столица Рейвел (белый)

Главная пусечка в мире, попутно являющаяся торговым центром Ниберии и остатками некогда великого рода "Ферденантов". Сейчас им управляет последний член главной королевской линии Франц Ферденант, который скорее напоминает разваливающегося по болтикам киборга, который жив лишь благодаря своему упорству. Пережив первое покушение он лишился ног и рук и был в критическом состоянии, из-за чего был сброшен со счетов революционеров (зря-зря). Но на удивление всего мира он выжил, сделал себе протезы и сумел защитить последний клочок империи Форд, а также попутно убить всех, кто покушался на него. У него крайне сложный характер, поэтому с ним обычно никто не ссорится и порой даже не разговаривает.

Королевство ныне небольшое - столица и четыре княжества, что его окружают, имеющие скорее порядковый буквенный номер, нежели собственные независимые названия - А Р С П (задачи про отправление поезда из города А в город Р буквальны здесь как нигде).

Особенности:

-) Центр торговли мира - Все дороги ведут в Рейвел, именно поэтому королевство Форд является центром мировой торговли.
-) Маленькое королевство - Высокая плотность населения из-за малого размера королевства
-) Город - наше все - Наивысшая урбанизация во всем мире
-) Таинственный - Несмотря на круговорот людей в столице и в княжествах никто не знает и половины секретов, что хранится за стенами центрального дворца Франца Ферденанта
-) Магическое соседство - Здесь повсеместно практикуют магию и не гнушаются ее использовать для торговли редкими артефактами или производства диковинок.
-) Слежка за собой - Строгий контроль от государства и гигиенический от простого жителя, сложно пробить эту связку
-) Полуавтомат - Здесь популярны протезы, так что таких людей будет сложнее обратить, так как через протез нельзя заражать.

Королевство Зистерия и ее столица Мифрилиан (Черный)

Заснеженный край мира, являющийся попутно промышленным городом. Именно в горах этого королевства добывают самые редкие породы руды вроде мифрила и платины. Отличием здешних правителей есть то, что во время революции власть в городе захватили не побочные ветви королевского рода, а самая богатая семья, которая попросту смогла выкупить 146% прав на трон.

В данный момент правит сием местом хладнокровная и расчетливая королева Елизавета. Помните: если вы перешли ей дорогу, она просто выкупит вас в рабство, даже при том, что рабство отменили.

Особенности:

-) Производственный центр Мира - Обладая высокими залежами полезных ресурсов, здесь идет непрерывная их добыча и производство
-) Привыкшие к загрязнению - Все, кто здесь живет, давно привыкли лазить по жарким и душным шахтам, а затем подниматься на холодную влажную поверхность или вдыхать смог от фабрик, так что иммунитет у них покрепче, чем у остальных людей
-) Власть аристократии - У каждого аристократа есть свой адвокат, врач, дворецкий, охранник и садовник, так что они очень щепетильно следят за собой и вряд ли подпустят к себе обычных смердов, а если и что-то с аристократом случится, начнется настоящая паника
-) Отречение от магии - Здесь не используют магию повсеместно, лишь аристократы имеют к ней свободный доступ. А найти в других местах можно лишь в редком узко-специализированном оборудовании
-) Организованная преступность - Здесь нет преступности, точнее - нет неофициальной, а все мафиозные структуры четко подчиняются аристократии.
-) Холодный климат - Все время года здесь преобладает низкая температура

Империя Чо-ну и ее столица Теса (синий)

Пожалуй, один из самых развитых магических краев, если текущий уровень магии можно назвать развитым. Обладая почти неограниченным потенциалом в плане развития магии, здесь ее используют как сельскохозяйственный инструмент. Именно эти земли являются основным источником провизии во всем мире и, если постараться, с легкостью сможет прокармливать остальные империи и королевства, даже если те забросят эту отрасль.

Император Арчебалт Артемон является превосходным магом земли. Именно благодаря его революционным идеям мир смог избежать возможной голодовки, а так, как он еще и является членом побочной королевской линии, то после переворота его назначили главным в этих землях. Многие могут сказать, что он слишком размяк из-за духовных практик, но у него есть крутой брат Рахим, который является его заместителем. И если возникают нерешаемые проблемы, то его брат зарешает проблемы так, словно их и не было никогда. Поговаривают, что этот брат любит бросать заключенных в чаны с мутацином и обладает просто вопиющим характером.

Особенности:

-) Аграрный центр мира - Именно эти земли являются основным источником пропитания всех людей
-) Магический центр мира - Именно здесь находится сосредоточение всех основных магических технологий.
-) Животный центр мира - Здесь обитают самые уникальные и редкие животные, выращенные на магии (одни используются для работ в поле, другие на убой или ради шкуры и меха).
-) Нетрадиционная медицина - Кому нужен доктор, если есть магия регенерации.
-) Совет магов - Это одна из самых сильных и высших сил в этой империи - если они что-то решат, то так и произойдет.

-) Мутацин - Это остатки магических и алхимических зелий и прочей лабуды, благодаря чему при контакте приводит к непредвиденным мутациям. Имеется в больших количествах.

Королевство Сахара и ее столица Нефийн (оранжевый)

В прошлом эти земли населяли аборигены и кочевые племена. Именно эти земли до последнего противились воле королевской семье Ферденантов. Но, в конце концов, дикари остепенились, им пришлось пройти ускоренный курс средневековья и вот - они полезные члены общества новой империи, что еще долго угнетала их безбожными налогами и отсутствием визы в другие земли. Как не парадоксально, но эти земли последними вошли в единую империю и первыми из нее вышли, именно на этих землях были самые кровопролитные сражения. В конечном итоге здешний трон заняла королева Медуза, одаренная магическим талантом и властью. Заняла трон законно, так как являлась внебрачной дочерью дяди Франца. Вот только дядя мертв, и она ничего не сможет сказать в оправдание.

Особенности:

-) Прошлый век - Все здешние технологии являются устаревшими и уступают современным аналогам из внешнего мира
-) Пустынная местность - Люди здесь живут в городах, где как-то еще могут выжить, поэтому крайне проблематично встретить кого-то вне городов
-) Бедность - Здесь нет почти богачей, а запасов продовольствия едва хватает на то, чтобы сводить концы с концами
-) Непокорные - Здесь наивысший уровень преступности среди населения
-) Одиночки - Крайне низкая плотность населения
-) Шаманизм - Здесь нет привычной магии, только странная вроде вуду или шаманизма с экзорцизмом

Империя Рассвета и ее столица Брекса (красный)

Пожалуй, самое большое и многолюдное государство, что откололось от единой империи. Несмотря на то, что основная часть людей еще верит в то, что род Ферденантов еще объединит мир, никто здесь особо не стремится к войне и, в целом, все удовлетворены текущим положением вещей. А все потому, что этим государством управляет младший брат Франца Ферденанта Юлий Ферденант. Еще в детстве его изгнали из королевского рода, боясь конкуренции Францу. Но в конечном счете это сыграло злую шутку с самим Францом, так как именно в тот момент, когда он должен был стать королем всей империи, началась революция, возглавляемая Юлием, хотя, если быть точнее, им манипулируют и используют как марионетку, но сам Юлий не против, так как совершил месть и занял трон правителя.

Особенности:

-) Большая империя - Самая большая, богатая и многолюдная империя
-) Технологический БУМ - Если Чо-Ну центр магии, то Империя Рассвета - технологический центр мира, где первыми изобретают что-то новое

-) Армия света - Именно здесь находится самая многочисленная, сильная, организованная и лучше всех экипированная армия, что в состоянии подавить любую революцию или бунт.
-) Статисты - Уровень жизни, здоровья и прочего здесь самый средний и стабильный во всем мире
-) Марионетка - Король марионетка, его смерть ничего не изменит и не даст очков генов (лишь развалив верхушку, что над королем, можно все исправить)

Ведущий специалист вирусологии Макишима Сего.

Считается величайшим светилом всей планеты Ниберия. Способен в уме поделить любое число на ноль, а потом проделать то же самое с тем, кто в этом сомневается. Обладает десятками красных дипломов, в закромах - более сотни исследований и диссертаций. Некоторые даже поговаривают, что он никогда не спит. Если с миром что-то и случится, только он и сможет все исправить.

Особенности:

-) Знать - Выходец из рода аристократов из Зистерии. Обладает высоким доходом и связями.
-) Путешественник - Постоянно в движении, надолго никогда не задерживается в одном городе
-) Лучший вирусолог - Главный противник всех вирусов, так как обладает высшим знанием о вирусах и способе создании вакцины
-) Лидер команды Z - Команда Z, или попросту "сверхсекретная организация быстрого реагирования", разбросанная по всей планете.

Смысл игры

Каждый игрок играет за созданный им штамм зомби-вируса. Задача столь многогранна, настолько и проста: убить всех остальных. Как говорил Горец: "Остаться должен только один"! В общем, в результате ваших действий и влияний на мир в рамках ваших возможностей вы должны избавиться от остальных зомби-вирусов (игроков), а также остального населения земли, превратив его в своих подручных зомби либо же просто истребив. Хотя если вы пацифист или не любите одиночество, то можете заключить союз с другими игроками, вот только для окончания игры должно остаться максимум 2 человека в союзе. Правда, сами зомби негативно будут относиться к видам не их биологического праотца, так что без должного контроля при первой возможности они сами прирежут союзника без вашего вмешательства.

Механика

Вы начинаете игру в выбранном заранее городе со стартовым капиталом в 50 обычных зараженных людей. Именно с этих людей начинается дальнейшее развитие вируса. Чтобы облегчить и ускорить захват мира, вирус должен развиваться. То есть зарабатывать и тратить очки генов. Очки Генов - условная единица развития вируса. У вируса есть 6 основных характеристик, куда можно вкладывать эти самые очки: Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость, Обаяние. Каждая из характеристик в той или иной мере влияет на способности, поведение и возможности ваших зомби.

Вы являетесь “разумом” вируса, что управляет зомби, вот только управлять ими это не легкая задача. Ваши подчиненные так и норовят вырваться из-под контроля и отдаться собственным инстинктам или инстинктам вашего вируса (алгоритм). Хотя после превращения в зомби особь забывает свою старую жизнь, но все же у нее остается от этого отголосок чувств, что может идти наперекор общей задаче. Также зомби нужна пища для поддержания функциональности их организма, так что просто засесть и спрятаться в окопах на пару месяцев не получится.

Игра разделена на ходы. Каждый ход вы отправляете мне список приказов для своих зомби, а затем они выполняют их в течении хода, который длится 2 недели. Вот тут и начинается основная механика игры, броски на модификаторы.

Модификатор характеристики это высчитываемое значение по формуле:
(Характеристика-10)/2.

Стандартный бросок: $d20 + \text{мдф} - \text{слж}$.

Мдф - Модификатор характеристики проверки, Слж - Сложность проверки (по умолчанию 0, не может быть меньше 0). Успешным он будет засчитан, лишь при выпадении значения больше 10 (11 и выше). То есть изначально шансы на успех 50% без влияний иных параметров, каждая последующая единица слж или мдф, соответственно будет на 5% повышать или понижать сложность.

В зависимости от поставленной задачи будет выбран один или несколько соответствующих модификаторов из 6 характеристик, и проведен бросок $d20$ на успех поставленной цели. Например, вы прописали в ходе переход по пустыне из одного города в другой. Соответственно будет сделан бросок $d20 + \text{мдф}$ Телосложения - 10 (штраф за переход пустыни в холодный сезон).

Варианты сложности:

0 - отсутствует 5 - легко 10 - норма 15 - трудно 20 - сложно 25 - очень сложно 30 - невозможно
35 - ангельский 40 - адский 45 - серафим

Так как “разум” вируса един, он не мгнозодачен, и порой бывает сложно четко и своевременно отдать нужные указания для всех подчиненных.

Вероятность исполнения приказов зомби: Сложность = число приказов в ходу + степень десятки численности зомби (1=0, 10=1, 100=2, 1000=3) - 4

Пробрасывается каждый приказ.

Характеристики

Основной предел прокачки характеристики - 100

Характеристики не могут принимать значение меньше 0.

Относительное число - условие, определяющее поведение и способности вируса на данном этапе. В среднем, 10 очков - значение среднестатистического человека

В данном разделе я примерно опишу какие бонусы они давали игрокам, но сами харки у игроков пропущу, дабы не загромождать ими сей текст (ибо каждый ход они еще обновлялись)

Физические характеристики

Физические характеристики - это характеристики ваших зомби, то есть предел их возможностей в среднестатистическом теле человека. Так, как вирус полностью перестраивает захваченный организм, то чем больше очков вложено в физические характеристики, тем более успешным будет это преобразование. То есть, например, обычный хлюпик после обращения сможет выдержать без проблем несколько пулевых ранений, при высоких показателях телосложения. При этом на внешнем виде это почти не отразится. Другими словами, прокачка марионеток.

В скобках указаны возможности среднего человека.

Сила: Показатель физической мощи. Чем выше параметр, тем более сильные атаки сможет наносить зомби, и тем больше веса переносить.

Поднимаемый вес: $(20 + \text{сила} \cdot 3) / 100 \cdot (100 + \text{сила})$ (50) кг

Сила удара: $(200 + \text{сила} \cdot 50) / 100 \cdot (100 + \text{сила})$ (640) кг

0 - Вас в состоянии запинать школьники

5 - Взрослые люди в схватке 1 на 1 в ближнем бою в состоянии уложить и одолеть вас

10 - Шансы равны, во всяком случае - в армрестлинге.

20 - Да вы, однако, боксер, и в состоянии при правильной атаке одной правой отправить в нокаут

30 - Обычные двери - не помеха для вашей техники "Мертвого кулака!"

40 - Да здравствуют легендарные броски люком и шиной по дальним целям.

50 - Зачем искать ключи или перелазить решетки, если их можно просто вырвать

60 - Обычные металлы при виде вашего кулака покорно прогибаются

70 - Вырвать деревце и долбануть им по голове - это мы всегда можем

80 - Использовать тела погибших зомби как снаряды? Легко!

90 - Бронированные двери покорно слетают с петель

100 - От ваших мышц даже броня танка не спасет

Ловкость: Именно этот параметр отвечает за координацию, проворство, реакцию, баланс, скорость движения. Чем выше параметр, тем зомби быстрее передвигаются, лучше уклоняются от атак и точнее попадают по врагам.

Скорость: $(2 + \text{ловкость} / 3) / 100 \cdot (100 + \text{ловкость})$ (5) км/час, при беге показатели в 2 раза

увеличиваются

0 - Словно младенец будет двигаться, чудо, если не на четвереньках

5 - Зомби будет спотыкаться об каждый камень и с трудом удерживать равновесие

10 - Он ходит почти нормально и это прогресс!

20 - Теперь мы в состоянии догнать почти любого человека

30 - Думаете, что способны в рукопашных атаках по нам просто так попасть? Надо хорошенько постараться

40 - Божественная техника ходьбы по льду без падений!

50 - Зачем нужны лошади, если можно самому бегать так?

60 - Вы постигли Кунг-фу и теперь можете отрастить бороду, чтобы обзывать неучами нерадивых учеников

70 - В споре "кто быстрее" - танк прицелится в вас или вы уйдете с линии огня, выиграете вы

80 - Вы в состоянии войти в древние руины и аки Индиана Джонс на кнуте пролететь через все коридоры, не задев ни одной из ловушек

90 - Вы слишком много смотрите аниме, раз так орудуете холодным оружием, что способны повторить многие приемы из популярных аниме

100 - Вам все время лгали: весь мир - матрица! А теперь уклоняйтесь от пуль!

Телосложение: Определяет выносливость и жизнеспособность организма. Чем выше параметр, тем более защищенными будет зомби, больше и более сильные атаки сможет выдержать, дольше устраивать забеги и меньше тратить свою энергию.

Время от заражения до превращения: 60 минут - телосложение (минимум 5 мин)

Время превращения в зомби: 60 минут - телосложение (минимум 5 мин)

0 - Легкие раны будут серьезными

5 - Серьезные раны будут летальными

10 - Стандартная защита тела от избиений.

20 - Ножи в вас застревают. Это прикольно выглядит, правда, все равно больно и можно умереть

30 - У вас настолько крепкие кости, что кажется, что вы отрастили себе дополнительный скелет

40 - Вы в состоянии победить любого в состязании на выдержку на морозе или в сауне

50 - Вы подрабатываете боксерской грушей на выходных

60 - Если в вас врежется Лада, вам придется помогать водителю ее собирать

70 - Как бы вы хотели, чтобы пули от вас отскакивали, вот только они лишь застревают и проблематично их доставать

80 - Вы снимались в пиле во всех частях и выжили

90 - Вас попытались разрубить пополам самурайским мечом. Это так круто, что вы, заедая попкорном, ждете пока мастер вас наконец дорежет

100 - Весь мир матрица, уклоняйтесь!... Ну как так, вы умудрились поймать всю обойму, вытирайте следы крови и давайте новый дубль.

Ментальные характеристики

Ментальные характеристики, это показатель способностей вашего “разума” вируса. То есть, чем больше очков вложено в них, тем вирус будет хитрее, умнее, заразливее. То есть, это прокачка. Например, при достаточном высоком показателе мудрости вирус будет в состоянии лучше контролировать зомби, заставляя их кооперироваться для совместных миссий, а также выполнять приказы и четко следовать инструкциям. Другими словами, прокачка кукловода

Интеллект: Отвечает за скорость развития вируса, то есть, за способность к самообучению. Чем выше параметр, тем больше можно усвоить очков характеристики, эволюционировать в более сильные мутации и увеличить само число этих мутаций.

Нельзя в ход распределить характеристик больше, чем параметр интеллекта +10

Нельзя в ход распределить модификаторов навыков больше, чем модификатор интеллекта + 3

0 - Технологии - это не про вас: только копья, только первобытный век

5 - Зомби узнают очертания знакомых предметов и могут отличить машину от мусорного ящика... Наверное...

10 - О дивный мир средневековья: арбалеты, мечи, доспехи... Вот только что в нем забыли самоходные тележки и странные приспособления?

20 - Вот в наше время никто не пользовался интернетом! Если нужна информация, то можно просто книжку почитать! (Уровень бабушек)

30 - Слышь, есть телефон? А если найду?

40 - Какой захватывать мир? Время собирать урожай на Веселой ферме!

50 - Да вы отличник, раз помните схему устройства пульта от телевизора и кучу другой фигни из школьного курса

60 - Высшее образование да еще и с красным дипломом?

70 - Вам 20 лет, вы закончили институт и у вас 10 лет практики... Хм... Вы приняты на работу!

80 - Никогда не поздно иметь несколько высших!

90 - Да вы знаете больше, чем некоторые ученые из сверхсекретных проектов

100 - Вы живете в будущем, вы знаете принцип работы вещей, что еще даже не изобрели

Мудрость: Контролирует волю, здравый смысл, восприятие, интуицию, возможность анализировать текущее состояние. Чем выше параметр, тем лучше зомби слушаются приказов, действуют более обдуманно, слаженно и лучше работают в команде.

0 - Кроме чувства голода вас ничего не волнует

5 - Можно работать в паре

10 - Если тебе делают больно, значит надо уклоняться, убегать или прятаться

20 - Хм... Что-то я проголодался... А не напасть мне одному на ту толпу вооруженных людей? Конечно, нет, я же не идиот

30 - Да здравствуют организованные очереди и толпы!

40 - В общем, обходим по флангу, окружаем и давим числом, не выпуская никого, дабы они не позвали на помощь

50 - Личные чувства надо оставить в прошлом, так как я теперь лишь кукла для хозяина

60 - Если бы я был человеком, где бы я спрятался?... Ага, под кроватью... Кусь... Да здравствует новый член в рядах зомби!

70 - Хм... Кажется, они хотят заманить нас в ловушку... Надо действовать обдуманно

80 - Имя нам легион и мы едины

90 - Делимся на организованные группы по тысяче особей, прочешем периметр, и захватим последних людей

100 - Я единый. Я есть коллективный разум, ничто не утаится от моего взора!

Обаяние: Показатель сокрытия присутствия вируса и способности к заражению. Чем выше параметр, тем больше способов появляется заразить людей (через умения), больше возможностей скрыть признаки заражения вирусом, а также больше шансов преодолеть иммунитет жертвы.

0 - Не хватает только транспаранта "Я зомби"

5 - Вы не в состоянии пройти простейшие тесты на заражение и каждый прохожий будет сомневаться в вас

10 - Поздравляю, вы человек... Во всяком случае так выглядите, пока дело не дойдет до тестов

20 - Так легко обмануть близких людей, достаточно сказать, что устал или заболел

30 - Вы начали любить воскресные собрания в церкви, так как там очень много необращенных еще есть

40 - Общественный транспорт гораздо лучше собственного, однозначно

50 - Хм... Тесты в замешательстве и дают очень противоречивые показания

60 - О боже, у вас рак, вот причина этого странного поведения... Как мы могли в тебе сомневаться?

70 - Вы обаяшка, не знаю что еще здесь написать

80 - Мы десять раз проверили вашу кровь! И поняли! Вы идеальный донор, дайте нам крови еще на переливание.

90 - Тесты нервно курят в сторонке при виде вас

100 - Вы человечнее человека... Это молодое лицо, внешность... Люди даже сами хотят стать такими, как вы

<http://tl.rulate.ru/book/19668/407821>