

4679 год. Триас.

Я оказался на какой-то опушке на окраине леса. Отсюда виднелся город, ограждённый высокой крепостной стеной. До него где-то полчаса пешком.

Но для начала нужно узнать, на что я способен. Какой же мне дали чит? Ведь это положено всем перерожденным. Они что-то говорили про некромантию...

По моей памяти, это умение воскрешать и управлять мертвецами. Но у неё гораздо больше силы и возможностей, чем простое оживление. Недаром некромантов называют человек-армия.

Хм, а как проверить способности? Что-то вроде голосового интерфейса? Попробуем.

- Статус, - произнёс я про себя.

Передо мной тут же возникла иконка, как в игре. У богов ни капли креатива.

[Имя ещё не выбрано]

Раса: человек

Профессия: Некромант, Владыка Мёртвых

Титулы: Владыка Мёртвых.

Кажется, я уже говорил о том, что боги некреативны? Кстати, что у меня с именем? Его нужно выбрать самому. Я решил, что это должно быть хорошее имя, чтобы когда я стану богом меня все боялись. И даже просто имя вызывало страх и трепет.

Где-то я читал про бога мёртвых, а звали его... Да... Решено.

- Выбрать имя... Маталлост.

[Имя выбрано] - было написано на иконке. Теперь к характеристикам.

Уровень:200

НР:10000

МР: 25000

Сила: 150

Интеллект: 2000

Ловкость: 200

Удача: 0

Выносливость: безгранична.

Особенности профессии: вы истинный повелитель нежити, они готовы ради вас на все. Вы можете пользоваться любыми способностями любой нежити. Также вам изначально даётся 200 уровень.

Профессиональные умения: [Поднятие мёртвых]: превращение мёртвых тел в нежить, полностью покорную некроманту. Сила нежити зависит от способностей некроманта, а также от способностей того, из чьего тела нежить была создана. Затраты маны: поднятие нежити: 2, поддержание: 10 в час. (на одну единицу нежити);

[Жертвенная эволюция]: усильте призванную нежить с помощью другой нежити. Усиливаются способности, а также интеллект. С 4 ранга нежить обретает имя и личность. Затраты: 1>2 ранги: 1000маны, 100 ед. нежити, 2>3 ранги : 10000 маны, 1000 ед. нежити, и т.д.

[Магия Тьмы]: позволяет использовать проклятия, а также манипулировать тьмой.

[Магия Ядов]: содержит ядовитые заклинания. Мощные атакующие заклинания требуют большого мастерства. Повышайте свой уровень для получения новых профессиональных способностей.

Стандартные навыки(могут быть приобретены изучением): [Понимание языка]: вы можете понять современные языки человеческой расы, а также ускоренно изучаете другие языки (руны, древняя письменность и прочее).

Я не знаю каковы характеристики людей этого мира, поэтому не знаю, силен ли я. Нужно это проверить. Здесь же есть мобы?

Блуждая около 15 минут по лесу, я наткнулся на волка. Обычный волк, которого я видел в

зоопарке. Почему-то, встретив этого опасного зверя я остался спокоен. Не слишком ли я самоуверен? Это ведь была моя первая битва.

Странно, но все доступные заклинания отложились у меня в памяти, как только я прочёл свой статус.

- Взываю ко тьме! Приди и убей врагов моих! Тёмный взрыв!

Волк наконец заметил меня и решил напасть. Но не успел. Внутри него появился чёрный шар, затем он увеличился в размерах и разорвал волка.

- Похоже, я силен... А также туп... - к разговором с самим собой я привык ещё на Земле.

Тело волка можно было бы использовать для проверки некромантии. Ну, да ладно. Сперва посетим город и узнаем больше об этом мире.

<http://tl.rulate.ru/book/1553/31226>