Хроники некроманта программиста. 5. День 2.

«… На смерть я вовсе не в обиде: Какой мне шанс она дала!», - напевал я под нос стишок, «поднимая» очередного волка-саблезуба и отправляя за травками. – «Так, а у этого денег вообще не было. Эх, что за нищие наемники»

Да-да вы все правильно поняли, я во всю марадерил поле битвы. Уже обшмонал троих. Не ну а что? Им-то от этого ничего не будет, а мне может в будущем помочь. И не придирайтесь к слову «нищие», я нищий только пока что, и сам себя таковым не считаю!

Ну да ладно, вернемся к нашим белым и пушистым. Настал момент истины, и ответа на вопрос, почему некроманты самые лучшие искатели и собиратели трав. А все потому, что у нежити есть веселый параметр под названием «Неутомимость», думаю объяснять, что он делает не надо.

Собственно, опираясь на него, я и создал для «собачек» поисковую модель поведения. Занес точные описания необходимых трав, и алгоритм обхода местности, по плотным, постепенно расширяющимся, спиралям. При обнаружении необходимой травы, «собачка» просто пастью загребала растение, его корни и землю вокруг. После чего тащила ко мне и складывала в кучу возле дерева. При встрече с людьми, мои «собачки» тут же прятались и держали дистанцию, пока люди не уйдут, а затем продолжали работу.

Как оказалось, зомби обладали идеальной системой координат, благодаря чему могли запоминать место, где прервали свою работу. Они все больше и больше напоминали идеальных роботов с задатками ИИ.

Так что это не нежить тупая, а криворукие некроманты, что не умеют ею пользоваться, тупые.

Единственной проблемой был недостаток рабочей области модели поведения. Я с трудом запихал туда все описания трав.

«Эх, можно было бы их туда просто вставить, как ссылку на картинку. Хотя, не удивлюсь, если такое возможно, надо быстрее прокачивать скиллы. Может, что-то веселое открою», - подумал я, стоя над телом наемника. – «О, первая добыча»

Одна из «собачек» притащила первый улов и выплюнула его на чистый участок земли под деревом. Я сразу же пошел посмотреть. Когда я подошел, «собака» уже пошла за новой добычей.

- «Эээ…», - многозначительно выдал я, поднимая левой рукой улов, а правой чеша затылок. – «И как это понимать?»

В вытянутой руке, за уши я держал мертвую тушку зайца. Тут же начал проверять модель поведения.

- «Так, тут все в порядке, «заясь» под описания травок не подходит. Тогда в чем же дело?», - я в задумчивости продолжал анализировать ситуацию. – «Неужели я багу в системе нашел? Хм, а есть ли тут кнопочка «техподдержка»?»

Я вновь стал изучать весь доступный интерфейс, но так и не нашел священной кнопочки «техподдержка». Зато обнаружил расширенный «Статус» и немного прифигел от обилия

информации и всяких параметров. Чего тут только не было.

Кроме обычных характеристик отображалась куча всякой информации. Раса, пол, возраст с точной датой рождения и датой появления в этом мире. Расширенные описания характеристик и способностей, правда в них особого смысла-то и не было.

Сила – уровень физической силы и максимального разового ее воздействия. Информативно, не правда ли? Собственно так же и с остальными.

Хотя были и полезные описания, по которым я подтвердил свою догадку о скаллировании маны и ее регенерации. Мана = Интеллект * 5. Регенерация = Силе духа.

Тут же располагалась моя 3D моделька, которую можно было мысленно по вращать. Под моделькой были подписаны рост и вес. А так же находилось несколько неприметных кнопочек точек, больше похожих на простое украшение. Потыкав по ним, я обнаружил возможность переключения отображения модели. И вариантов было не мало.

Благодаря этому можно было полностью изучить собственное строение, включая органы, кости, мышцы. В общем, мечта любого врача. Особенно если эта система отображает повреждения тела и органов. В чем я особо и не сомневался.

- «О!», - меня из раздумий вырвала новая добыча, что принесла другая «собачка».

В этот раз все было нормально, и принесенная трава точно подходила под картинку на заказе. Практически сразу же пришла еще пара «собачек» с травами. Появилась новая проблема, необходимо было чистить корни травы от прилипших огромных комьев земли.

- «Кажется, нашлось применение человеческим зомби. Для поиска они слишком медленные, но вот моторика пальцев позволит аккуратно почистить траву. Но сначала отправим зайца на раздобытки»

Я сделал из тушки зайца очередную «собачку» и отправил его вместе с остальными. Ну а чего зря инструменту пропадать?

После, минут за двадцать создал модель поведения для очистки трав. Так много времени ушло по той причине, что я не хотел повредить растения, и описывать пришлось очень подробно. Я не был уверен в гибкости ИИ зомби, а мысль о проверке на первом урожае, была задушена той самой толстой жабой.

Начал по очереди «поднимать» тела погибших наемников на новой модели «очистителя трав». Бывшие наемники, покачиваясь, поднимались с земли и направлялись к месту, где складировались травы.

И вот в очередной раз, когда восстановилась мана, я использовал заклинание на оставшемся в отдалении теле, которое не проверял. Да и не думал, что найду там что-либо ценное. Вот только магия не сработала.

«Эм, чего?», - удивился я.

Не было никаких оповещений вроде «у вас недостаточно маны» и подобного. Заклинание просто не сработало.

Я направился к телу, вспоминая, что именно рядом с ним лежало больше всего волков-

саблезубов. Причем на волках не было никаких видимых повреждений. Еще припомнил, что все звери лежали полукругом вокруг тела, на одинаковом расстоянии, похожи все умерли в один момент времени.

Когда я подошел ближе и внимательно рассмотрел тело, лежащее в луже собственной крови, то одновременно удивился и опечалился. Передо мной на боку лежала невероятно красивая девушка. Длинные прямые черные волосы, подчеркивали ее идеальные черты лица, которые не могли испортить даже засохшие струйки крови возле носа и уголка губ. Под сильно поврежденной и залитой кровью кожаной броней, угадывалась изящная стройная фигура.

«Эх, такая юная и красивая, а погибла в столь грязном и глухом месте», - я испытал легкую грусть, но ничего более. – «Хотя…»

Я присел на корточки и склонился над девушкой, после чего проверил свою догадку, проверив ее пульс. Она действительно оказалась еле жива, поэтому-то и не сработало заклинание. Я прикинул все свои возможные варианты действий, но не нашел способа спасти ее жизнь.

- «Прости, но я не целитель. Лекарств у меня нет. А до города два часа пути, да и вряд ли кто-то станет лечить без оплаты и десятка серебряных явно будет мало», - сказал я вслух, пытаясь успокоить свою вылезшую непонятно откуда совесть.

Я оставил девушку лежать и направился к дереву, где складировались травы. Залез на него и улегся спать.

Поступил ли я жестоко и безжалостно? С точки зрения окружающих, скорее всего да. Но я действительно считал, что неспособен ей помочь. Даже, если донесу ее живой до города, то денег на лечение у меня не было. А в доброту людей я особо не верил, особенно в столь жестоком мире, а в жестокости этого мира сомнений не было. Даже если бы ее вылечили, то вряд ли сделали это по доброте душевной. С ее-то внешним видом, нетрудно представить какую плату она понесла бы. Уж лучше смерть… Думаю и она бы с этим согласилась. Хотя, кто я такой чтобы судить за других?

В общем, свой поступок я трактовал из исключительно холодной логики.

…

http://tl.rulate.ru/book/4723/96267