Хроники Некроманта Программиста. Глава 10.

// Включите Ночной режим. Включите-включите, эффект в конце будет что надо!

кап, - капля крови скатилась с кончика подбородка и упала на сырой, влажный и холодный пол, окровавленная злая усмешка появилась на моих губах.

Сильно болело избитое тело. Выглядел я, наверное, просто ужасно. Ну а вы как думали? Три часа постоянных избиений и допросов. Разбитый нос, отбитые органы, заплывающие кровью глаза, изрезанная, а местами содранная кожа, частично переломанные пальцы с вырванными ногтями, как на руках, так и на ногах. В сознании меня удерживала лишь весело скачущая циферка моего параметра Силы Духа. Да, даже моя боль активирует Безжалостного Садиста.

Я постоянно проговаривал в голове появляющиеся перед глазами цифры и проводил различные арифметические операции с ними, это оказалось эффективнее и разнообразнее, чем отнимать от тысячи по семь. На второй час пыток, я уже делал это вслух, чем сильно озадачил пару людей уголовной наружности. Когда на третий час пыток, общая сумма от всех скачков боли дошла до 75-ти тысяч, ребятки окончательно заволновались и ушли.

Что вообще происходит? Да собственно ничего особенного. Самое закономерное явление, которое только могло произойти с дурачком, начитавшемся новеллок и возомнившем о себе слишком много в новом мире. Подумайте, как отреагируют на нуба 1-го уровня, который вдруг за ночь выполняет сразу кучу контрактов по поставке травы? Естественно, те, кто давал заказ заинтересовались такой персоной, вот только вместо сотрудничества, они решили выбить из меня секрет. А гильдия наемников выдала меня с потрохами, видать уж больно большую сумму им предложили.

А подловили меня, в тот момент, когда я возвращался от острогов работорговцев, даже понять толком ничего не успел, получив сильный удар по голове на достаточно людной дороге. Очнулся собственно тут, в странном темном и холодном подвале. Из одежды мне оставили только потрепанные, а теперь еще и залитые кровью джинсы из прошлого мира.

После того, как я очнулся, сразу начался допрос. И я честно ответил, что являюсь некромантом и всю траву добыла моя нежить. И… они не поверили. Начались постоянные избиения и различные пытки, но видимо в этом мире фантазия не так далеко ушла. По крайней мере, ничего действительно ужасающего и взрывающего мозг они не делали. Правда, боли от этого меньше не стало.

В голове, помимо суммирования боли, я пытался найти выход из ситуации, но его тупо не было. Я был слишком слаб. Единственное, что радовало, так это мысль о том, что я не стал собирать себе напарников. Иначе сейчас, я был бы раздавлен морально и психологически, что гораздо хуже физической боли.

Моим единственным спасением из данной ситуации мог стать лишь очередной увесистый рояль, желательно прямо на дороге, а не в кустах. Собственно Фортуна показала свою лучезарную и … зверски жестокую улыбку в виде следующей таблички.

*Безжалостный Садист. Лимит боли достигнут.

Вы испытали ужасающую боль на протяжении столь долгого времени, ни разу не лишившись сознания. Теперь Боль – ваше второе Я.

Выберете награду:

1. Сила Духа + 100 на постоянной основе. Увеличение бонуса от «Безжалостный Садист» на 30%*

2. Класс нулевого ранга: Жнец Боли.

*

По словам Нуора, я вспомнил, что выделяют девять основных рангов редкости. Скажем некромант – обычный класс первого ранга. А вот у Иррин был очень редкий легендарный класс 6-го ранга. Выше есть еще 7-й и 8-й ранги, что практически не встречаются. Но есть еще и 9-й ранг, его же называют нулевым, так как полноценным классом такой ранг не является.

Нуор говорил, что классы этого ранга не полноценны и являются исключительно дополнительными классами. А вот на вопрос, насколько они эффективны он пожал плечами. Сказал только то, что достоверно это неизвестно, и достаточно часто эти нулевые классы полезны лишь в определенных ситуациях, но при этом они могут мешаться все остальное время и даже загубить всю жизнь человеку.

Возможно, я отказался бы от этого и взял бонус к Силе Духа, если бы не текущая ситуация. У меня оставалась надежда, лишь на этот нулевой класс. И я сделал свой выбор.

*

Имя: Яр

Класс: Некромант (обычный(1)) – Жнец Боли (нулевой(0))

Уровень: 1 (Опыт 10/100)

Характеристики:

Сила – 5 + 2 (7) -7(травмы)

Ловкость – 5 + 5 (10) -4(травмы)

Выносливость – 5 + 9 (14) -10(травмы)

Восприятие – 5 + 6 (11) -6(травмы)

Интеллект – 10 + 12 (22) (+???)

Доступные очки: 5

Мана: 110/110

Уровень Боли: 77(собственный) + 0(окружающий)

Особенности:

Гений – ваш Интеллект не влияет на интеллектуальные возможности.

Лентяй – базовые физические характеристики снижены на 50%, скорость прироста снижена на

50%.

Безжалостный Садист – «Даже бессмертного могут сломить муки вечной боли!»

Жнец Боли (Классовая) – Вы лишены Силы Духа, и лишь Боль способна утолить ваш «голод». Доступны особые способности и навыки. Прогресс жатвы: 1 ур (20% эффективности)

Способности и навыки:

Базовая Некромантия(4 ур.)

Некротическая Стрела(5 ур.) (Эффект: разложение; Доступна настройка)

Время Жатвы (Эффект: При активации преобразует Уровень Боли в выбранные физические характеристики. Ведите жатву, дабы собрать больше Боли и увеличить силу преобразования. Значительно притупляет чувство боли. Особый эффект: отменяет действие Утоление «голода»)

Утоление «голода» (пассивная) (Эффект: Регенерация маны = Уровень Боли / мин)

*

Та самая злая улыбка фортуны наползла на мое лицо. Да, теперь я не мог спокойно регенерировать ману в обычных условиях. Но теперь у меня был, чуть ли не читерский бафф а ля берсерк, вот только разум я при этом не терял.

«Итак, настало Время Жатвы», - я активировал способность вливая всю Боль в Силу и начал, как можно сильнее дергаться и пытаться разорвать путы.

Я практически перестал ощущать боль, и лишь когда ее уровень достиг 200+, появился неприятный зуд.

хлоп, - веревки на руках за спиной громко хлопнули под воздействием свыше 40 единиц силы.

топ-топ - из-за двери послышались одинокие шаги, я вернул руки в исходное положение и стал ждать.

Вскоре дверь в мою скромную и маленькую обитель открылась, и вошел один из тех людей, что пытали меня.

- «Ну что, парниша? Готов к прощанию с младшеньким?», - подойдя, этот человек показал мне инструмент напоминающий кусачки, большие кусачки.

- «А ты готов к смерти?», - выдал я окровавленную улыбку, вставая с места.

Все что успел сделать этот человек, это удивиться и ощутить боль.

Мой кулак врезался в его шею. Из-за подскочившего до 60 параметра Силы от боли окружающих и моей собственной, уже бьющееся в предсмертных конвульсиях тело с грохотом вмазалось в железную дверь.

Вскоре тело полностью застыло, а Уровень Боли окружающих стал падать.

«И вот, я убил человека в этом мире», - подумал я, смотря на собственную изуродованную окровавленную руку. – «Мстительное наслаждение и отдача в руке… видимо, моя крыша окончательно уехала, забыв даже шифером прошуршать»

Я не ощутил никаких угрызений совести, жалости или человечности. Лишь наслаждение от свершившейся мести.

«Бежать, нужно срочно бежать», - говорила мне моя логика, вот только я послал ее лесом.

Сейчас у меня было лишь одно желание, найти того кто сделал «это» со мной, прибить его, а затем, в назидание другим, надругаться над телом при помощи некромантии.

Нет, вы не подумайте, я не злопамятный! Память-то у меня как раз плохая. Отомщу, забуду и еще раз отомщу!

http://tl.rulate.ru/book/4723/97012