

Неужели...

Наконец то время пришло.

Я ощущаю как что-то тянет меня из этого пространства, и я с радостью поддаюсь этому чувству.

Яркий свет, и...

Темнота.

Но я тут же осознаю что это тьма моих закрытых век.

Решив открыв глаза я увидел не то что ожидал.

Это было не поле битвы с множеством хладных тел и лужей крови подо мною.

Это было ночное небо, с луной и звездами, скрытые за кронами деревьев.

Я тут же подумал: "Либо это мое тело, зачем-то перенесли в лес, или это, предполагаемый мною, второй вариант"

Быстро осмотрев свое тело и округу я понял:

Первое - я точно нахожусь в лесу, и здесь комфортная температура для жизни, но взобравшись на дерево я увидел что где-то вдали падал снег.

Второе - внешне, мое тело цело и невредимо, но оно явно не нормальное.

С чего я так решил?

Все просто, мое зрение слишком хорошее для данного места.

Везде должна быть крошечная тьма, но я вижу все как днем.

Да, здесь светит луна, но из-за крон деревьев света явно не хватало бы для нормального человека.

- Ладно, надо проверить свой статус, и узнать о себе.

Имя:

Раса: Дампир (Критерии Эволюции еще не выполнены)

Уровень: 1

Класс: Дампир, Некромант (Познал смерть)

HP: 360/300 +(60)

DE (MP): 1100/1000 +(100)

Сила: 10 +(2)

Живучесть: 15 +(3)

Интеллект: 50 +(10)

Проворность: 10 +(2)

Ловкость: 10 +(2)

Защита: 5 +(1)

Неиспользованные очки: 0

(Взрослый Человек, Мужчина)

Ладно, с именем и классом разберусь позже, сейчас главное это статистики.

Главная для меня статистика это несомненно "Интеллект", он хоть и не улучшает разум в привычном понимании этого слова, но дает магический урон и манну, которая в моем случае становится энергией смерти.

- Видимо энергия смерти теперь со мною навсегда, и это было изменение в душе а не в теле.

Остальные параметры хоть и не так важны, но не стоит забывать про них.

Главный пример это "Живучесть", которая может требоваться мне для некоторой магии или ритуалов.

Так, зачастую мне требовалась кровь для ритуалов и прочего, и к сожалению, подходила только моя, а живучесть повышает мою скорость регенерации прочие параметры связанные с тем что позволяет быть более...

Живучим, как бы тавтологично это не звучало.

Параметр "Защита", имел смысл для меня только в начале, ведь потом было слишком много нежити чтобы ко мне можно было прорваться.

Но это только если я буду развиваться так же как и до этого, ведь теперь я не только

некромант.

Бытие вампиром меня не особо напрягает.

Вампирам кровь пить не нужно и солнце на них не влияет, так что это лучше, чем могло бы быть.

Внешне они выглядят почти как обычные люди, за исключением повышенной бледности и зачастую красных глаз.

Но к моему удивлению, посмотрев в лужу неподалеку, я увидел что мои глаза не красные, а зеленые.

Во всех моих жизнях до этого, у меня также были глаза зеленого цвета, что заставляет меня задуматься, а не завязан ли цвет глаз на душе или классе?

Но подтвердить эту теорию могу только собою, так что она идет в длинный ящик, до лучших времен.

Помимо теорий, внешне, я выгляжу как подросток лет 12 или 13, с острыми чертами лица и белыми волосами, что спадают примерно до моих плеч, и естественно не забываем про повышенную бледность кожи.

Единственное, что меня напрягало в моем виде, это то насколько яркие у меня глаза.

Они неестественно яркие с зеленым свечением.

- Это может вызвать ненужные вопросы...

Ладно, что там по классовым бонусам и навыкам?

Вампир:

Доступные Навыки: Магия Крови 1-го уровня, Пассивная Регенерация, Благословение ночи

Некромант (Познал смерть):

Доступные Навыки: Создание трупа, Поднятие воина скелета (1)

Ну, все стандартно, несмотря на странную приставку у некроманта.

Вампир это монстр E ранга и сам по себе не то что б был сильным, но навыки класса действительно неплохи.

Магия крови это именно что [Магия] крови, то есть магия что использует кровь для своего

применения, и пока это [Магия], а не [Контроль] крови то используется только моя собственная кровь.

Главный фокус с магией крови это то что она при моем исполнении становится проклятой.

Если не вкладывать проклятье в магию - то будет стандартное проклятье, у крови это образование тромбов в теле врага, что будут мешать кровообращению.

Навык "Регенерация" говорит сам за себя.

Благословение ночи это баф для всех, кто считается любимцем ночи, и он активируется только в ночное время или в темных местах давая +20% к статистикам и повышает твою скрытность.

Обычный некромант это класс, что развивается в зависимости от уровня и менталитета человека.

Чем лучше понимаешь что делаешь и чего хочешь от магии а также чем меньше человека волнует такие понятия как уродство трупов, запах смерти, жизнь и смерть в привычном понимании и т.д. тем сильнее будет магия некроманта.

В данный момент я на 1 уровне, а это значит что следует заняться прокачкой, иначе я могу снова попасть в ситуацию как и в Арии.

Снова быть подопытным кроликом такая себе участь.

Но перед этим надо понять где я вообще нахожусь.

Я мысленно сказал - [Локация]

[Снежный - Темный Лес, Подземелье - 2 этаж]

Мда, я еще и в подземелье, но этого стоило ожидать еще в тот момент как я понял что являюсь вампиром.

Правда меня заставляет задуматься факт того, а что будет со мною если я убью босса или уйду из подземелья.

Я ведь сейчас монстр этого подземелья, а после убийства босса все зачищается системой.

Но про уход отсюда у меня есть догадки, как-никак есть некоторые условия для события с высвобождением монстров из подземелья

Но самое печальное, это то что босс скорее всего будет кем то из рода вампиров или просто снежной тварью или и тем и другим сразу, из-за чего у меня не будет особого преимущества над ними или даже хуже...

Вздых

- Я еще ничего не сделал, а уже устал.

- Ладно, уровень сам себя не получит. - сказал я, думая как пройти в сторону где падает снег.

- Наверное стоит пойти в снежную зону.

- Вампиров и их подобные сейчас будут сложнее для меня чем снежные или ледяные монстры.
- Одни только вечные скрытные атаки, кровавая магия и бонусы к статусу в темноте, уже заставляет подумать о том, чтобы уйти отсюда как можно быстрее.
- Но сначала...

[Создание трупа]

[DE: 1100/1100 → 1000/1100]

На моих глазах из воздуха появился труп, чей это труп не совсем понятно, вероятнее всего это было что-то типа собаки или даже скорее волка, учитывая окружение, но сейчас главное не чей это труп а то что это обычный труп.

[Поднятие воина скелета]

[DE: 1000/1100 → 940/1100]

Из трупа вылез человеческий скелет с костяным мечем и щитом, и я тут же почувствовал что больше скелетов я призвать не смогу, и если попытаюсь, этот перестанет питаться моей силой и распадется.

- Так, значит на труп ушло 100 DE и скелету 60 DE.

- Для начала вполне сойдет.

Сказал я, идя вместе со скелетом в сторону где я видел как падал снег.

<http://tl.rulate.ru/book/92359/2975293>