Ну я и попал, только ведь вчера был дома, а тут на тебе, оказался в лесу, в голове непонятная «Система», а передо мной на коленях пятерка вампиров, что за чудеса. Какое-то у меня не хорошее предчувствие, не к добру всё это, ой не к добру.

- Ну, Система, может объяснишь мне, что это тут происходит? - сказано всё это был вслух, мне ещё до конца не понятно, как работает это общение через мысли, лучше уж пусть будет так, всё равно никто не видит, кроме кровососов конечно же.

«Мастер пропустил курс обучения, что предоставлялся ранее, а из-за экстренных мер решение было принято случайным образом, дабы ускорить процесс и найти решение из сложившейся ситуации. Сейчас я по новой введу вас в курс дела, слушайте внимательно.»

«Вас приветствует Система героев версии 5.3.»

«Так как большая часть первых образцов терпела неудачу в первые дни эксперимента, было выпущено Постановление 355.»

- Чего, первых образцов!? - не удержался и воскликнул я. - Что за постановление это такое?

Да, меня можно было тогда понять, засунули в какую-то задницу, ничего не объяснив и не спросив моего мнения. Так еще и оказывается, что это эксперимент, а я в нём как подопытная крыса!

«Слишком низкий уровень. Информация не доступна, пользователю нужно повысить уровень.»

- Черт с тобой, давай дальше.

Всё-таки я мало что сейчас могу сделать, лучше уж нормально выслушать сейчас, нежели потом пенять на себя за то, что прослушал важную информацию.

«В связи с этим постановлением, была создана Система героев. Нынешняя версия 5.3 предоставляет вам на выбор восемь различных рас, а именно: Люди, Демоны, Некрополис, Лесные эльфы, Темные эльфы, Академия Волшебства, Гномы и Орки. Так как пользователь находился в критической ситуации, раса была выбрана случайно.»

Отлично, тц, мог ведь людей выбрать, ну, или эльфов с гномами, а досталась нежить…

«Так же пользователь мог выбрать один из начальных бонусов, но из-за критической ситуации, система приняла оптимальное решение и вызвала один недельный прирост случайный существ выбранной расы.»

«Всего можно было выбрать четыре различных бонуса: случайный артефакт 1-4 уровня,

недельный прирост существ 1-4 уровня, 3000-3500 золота или стандартный набор ресурсов. Мастеру сильно повезло, вы призвали недельный прирост существ 4 уровня»

Хм, а за это можно и поблагодарить эту систему, всё-таки правильное было решение, эти существа, только вот с расой я не согласен.

- А я ведь нежитью не стану? Не очень хочется быть ожившим трупом.

«В данный момент, вы не можете изменить расу» - таков был ответ этой системы.

В данный момент значит… То есть в будущем я и расу сменить смогу при желании.

«Так как вашей фракцией на данный момент является Некрополис, то и курс обучения будет посвящен именно ей.»

Фракция: Некрополис.

Уровень 1

Класс: Отсутствует.

Опыт: 25/1000

Характеристики

Нападение 0

Защита 0

Колдовство 0

Знание 1

Боевой дух 0

Удача 0

Мана 10/10

Именно такое «окно» появилось прямо передо мной. По всей видимости оно не было материальным, ведь попробовав отвести взгляд в сторону, это окно «последовало» за мной и всё так же загораживало обзор.

«Это ваша статистка. Чтобы её открыть, вам достаточно лишь подумать про неё и она в тот же момент появится, попробуйте.»

- Статистика. - и правда работает.

Передо мной всплыло знакомое и через несколько секунд пропало.

Значит, на голосовые команды она тоже откликается. А если так?

«Статистика»

Фракция: Некрополис.

Уровень 1

Класс: Отсутствует.

Опыт: 25/1000

Характеристики:

Нападение 0

Защита 0

Колдовство 0

Знание 1

Боевой дух 0

Удача 0

Мана 10/10

«Для того, чтобы продолжить, необходимо выбрать класс. Некрополису доступно 3 класса: Некромант, Жнец, Рыцарь Смерти.

Некромант является магических классом, основной способностью которого является Некромантия — искусство поднимать мертвых. Выбор этого класса дает три единицы колдовства и одну единицу знания, а так же умение Основы Некромантии.

Жнец специализируется на магии тьмы и нападении, он может подчинять противников своей воле, насылать болезни и проклятия. Выбор этого класса дает две единицы нападения и две единицы колдовства, а так же умение Основы магии Тьмы.

Рыцарь смерти концентрируется на защите и нападении, класс основан на физической силе пользователя. Выбор этого класса дает одну единицу нападения, две единицы защиты и одну единицу колдовства, а так же умение Основы Боя.

Классы имеют различие лишь в самом начале и вне зависимости от выбора класса, в будущем, пользователь сможет выучить некромантию, магию тьмы и искусство боя, а так же другие, доступные пользователю, умения.»

- А на что, собственно, эти характеристики влияют? - не удержался и спросил я.

«Нападение создает вокруг пользователя и подконтрольных ему существ ауру, повышающую физическую силу. Защита создает похожую, но не идентичную ауру. Вместо повышения силы удара, она подавляет любой физический контакт, направленный на пользователя и подконтрольных ему существ. Чем выше уровень Нападения и Защиты, тем эффективнее действуют ауры.»

- Хм, отключить эти ауры нельзя?

Сейчас, конечно, эти ауры слабо будут влиять на меня, но вот если заглянуть немного вперед… Я не хочу случайно убить знакомого, просто похлопав ему по плечу. Дожить бы, конечно, до таких времен сначала.

«Да, но только Нападение. Защиту выключить нельзя, но есть настройка «Свой/Чужой», с помощью которой можно будет выделить союзников.»

- Это понятно. Ладно, давай дальше.

«Колдовство влияет на силу произнесённого заклинания, а Знание на количество маны. 1 единица Знания дает 10 единиц маны. Каждое заклинание стоит определенное количество маны. Восстановление маны напрямую зависит от Знания, каждая единица Знания восстанавливает в час по единице маны. Имея десять очков знания, пользователь будет восстанавливать в час десять единиц маны, а так же иметь запас в 100 единиц маны.»

«Теперь о начальных способностях. Основы Некромантии дают пользователю Темную энергию, благодаря которой становится доступно поднятие и контролирование неживых существ. Основы магии Тьмы дают пользователю начальные заклинания магии тьмы Замедление и Ослабление. Основы Боя дают пользователю базовые знания о повышении физической подготовки и управлению аурой.»

На этом система остановилась, давая мне обдумать всю поступившую информацию. На самом деле Рыцаря Смерти можно сразу откладывать в сторону. Не думаю, что этот класс пригодится мне сейчас, а вот Жнец и Некромант с самого начала что-то да могут. Тем более в будущем, как говорит система, я смогу спокойно изучить Основы боя.

- Можно подробнее о Темной энергии и Замедление с Ослаблением. - да, прежде чем выбирать, стоит узнать о всех нюансах. Не хочется вытаскивать кота в мешке.

«Темная энергия позволяет поднимать неживых существ, но энергия ограничена. Изначально дается 150 единиц, но с повышением основного уровня, а так же умения Некромантия, количество энергии увеличится. Помимо этого её можно увеличить постройкой Костяного столба. После того, как пользователь потратит энергию, она полностью восстановится спустя 24 часа с момента первой траты энергии.»

«Замедление позволяет сковать движение цели на 10%, а Ослабление ухудшает физическое состояние цели, из-за чего все атаки становятся на 10% слабее. Стоят заклинания по 5 единиц маны за одно применение. Сила и время их действия повысятся в зависимости от колдовства и умения магия Тьмы.»

Всё это, конечно, интересно, но я уже принял решение.

- Я выбираю Некроманта.

http://tl.rulate.ru/book/13648/264250