«Статистика»

Фракция: Некрополис.

Уровень 1

Класс: Некромант.

Темная энергия: 150/150

Опыт: 25/1000

Характеристики:

Нападение 0

Защита 0

Колдовство 3

Знание 2

Боевой дух 0

Удача 0

Мана 10/20

Теперь мой статус выглядел так. Почему именно Некромант, а не Жнец или Рыцарь Смерти?

Всё достаточно просто. Если судить по описанию, то последний класс должен усиливать меня и мою «армию» какой-то неведомой аурой, при этом полностью лишая меня магии на начальном этапе. А боец, собственно, из меня никудышный. Так что никакая аура мне не поможет.

Второй же класс — Жнец, так же сомнителен на начальном этапе. Ведь кроме проклятий и начальной ауры он мне ничего толком не дает, да и с самой аурой обращаться сложно не имея умения Искусство боя.

Таким методом остался лишь Некромант. Он, конечно, тоже не без проблем. Допустим, если мне удастся найти город, не с ордой нежити ведь туда идти, но меня могут защитить и вампиры. Они мало чем отличаются по внешнему виду от людей. Только лицо бледновато, но это ничего.

Да и класс этот изначально дает темную энергию, что позволяет поднимать нежить, то есть у меня уже будет какая-никакая армия.

«Класс выбран, перейдем к следующему этапу обучения.» - снова раздался голос системы в моей голове.

«Была выбрана фракция Некрополиса, а значит, вам доступны постройки этой фракции. Начальный уровень замка равен нулю. Для того, чтобы возвести первую постройку «Дом старейшин» пользователю требуются 500 золотых монет.»

«После постройки Дома старейшин, пользователь может построить кузницу, таверну, рынок и погост. Информацию об этим постройках будет доступна только после того, как уровень замка будет равен одному.»

«Уровень замка повышается на одну единицу после постройки любого сооружения или улучшения уже имеющегося.»

«Нынешний запас ресурсов таков.»

И вот, передо мной возникло новое «окно», но уже с отображением так называемых ресурсов.

Ресурсы:

Запас древесины: 0

Запас руды: 0

Запас ртути: 0

Запас кристаллов: 0

Запас серы: 0

Запас самоцветов: 0

Запас золота: 0

«Как только нужное количество ресурсов поступит, пользователь получит уведомление, что запас того или иного ресурса пополнен. Пользователю нужно лишь выбрать ресурсы, которые он хочет перенести, система сама перенесет нужное количество на склад.»

«Так же пользователь должен знать, что постройка более одного сооружения в день запрещена. Тем самым, пользователь может построить лишь одну постройку в один день.»

И на какое-то время голос в моей голове затих. Да, чувствую, что такими темпами сойду с ума. Ощущения, будто бы попал в какую-то игру, только вот играют тут с моей жизнью.

Но что я мог поделать в такой ситуации? Вот именно, что ничего, лишь плыть по течению.

- Система, а ты так и не объяснила на что влияет боевой дух и удача. - напомнил я ей о столь важном упущении.

«Мастер, будьте терпеливее, курс обучения не подошел к концу.»

Я не стал мешать ей и позволил продолжить.

«Так как была выбрана фракция Некрополис, боевой дух не влияет на подконтрольную нежить. Таким образом, боевой дух ваших неживых существ всегда будет равен 0. От боевого духа зависит будут ли существа следовать вашим приказам. Чем выше значение боевого духа, тем быстрее и сильнее становятся подконтрольные пользователю существа, но если боевой дух отрицательного значения, то подконтрольные пользователю существа могут либо не исполнить приказ пользователя, либо сбежать с поля боя.»

«Удача является самой непостоянной из всех характеристик. Она ни на что конкретно не влияет. При положительной удаче пользователю будет везти больше, чем обычно, а при отрицательной пользователь может «случайно» подскользнуться на ровном месте и умереть, сломав себе шею.»

Замечательное объяснение, однако...

«Так же есть опыт, накапливая который, пользователь получит новый уровень. Связанный с опытом курс обучения будет запущен после достижения 2-го уровня.»

«Помимо пользователя, статистика есть и у подконтрольных ему существ, но только у тех, кто был куплен в замке, принадлежащему пользователю. Статистика пользователя будет прибавляться к статистке подконтрольных ему существ.»

«Как пример возьмем вампиров.»

Вампиры

4 уровень города Некрополис.

Численность: 5.

Характеристики:

Нападение 6

Защита 6

Ед. жизни 30/30

Боевой дух 0

Удача 0

Скорость 6

Способности:

Нежить

Осушение

«Как пользователь мог заметить, у существ нету Колдовства и Знания, таким образом только Нападение и Защита пользователя будут прибавляться к статистике существ.»

«Помимо уже названных характеристик у всех существ есть параметр Скорости и Жизни. Параметр Скорость определяет сколь быстрым будет существо, а Жизнь показывает текущее состояние существ, если количество единиц жизни станет равно 0 — существо умрет.»

«Так же у существ есть способности. У вампиров их всего две: Нежить и Осушение.»

«Нежить имеет постоянный боевой дух, равный 0. Нежить нельзя отравить или взаимодействовать заклинания контроля разума и ослепления.»

«Осушение позволяет при нападении на врага выпить его жизнь и использовать для восстановления своей собственной или же воскресить нескольких погибших соратников, имеющих идентичную способность.»

«На этом основной курс обучения подошел к концу. Как только пользователь повысит уровень, будут доступны остальные обучающие курсы.»

Ну, хуже уже быть не могло, это уж точно, а теперь есть хоть что-то, от чего можно отталкиваться.

Меня всё ещё окружал дремучий лес, а скоро я захочу есть и пить. Надо найти ручей или озеро с пресной водой, но есть дела поважнее.

Некромантия. Да-да, именно она, я… Точнее мои вампиры до этого убили волка, даже опыт за него получил. Видимо, опыт дается мне вне зависимости от того убил ли противника непосредственно я или моя нежить.

- Система, а есть ли разница между тем, кто убивает существо?

«Нет, если враг был убит подконтрольным пользователю существом, то опыт начисляется пользователю. Существа такого параметра не имеют, поэтому всегда будут иметь фиксированный уровень. Дабы увеличить мощь существ, пользователь должен поднять Нападение или Защиту. Так же для увеличения мощи существ, пользователь может найти различные артефакты, усиливающие его армию.»

- Так, ладно, пора испробовать некромантию. - все знания по применению уже были в моей голове сразу после того как была изучена эта базовая некромантия.

Всё, что от меня требовалось, так это направить сгусток темной энергии в уже мертвое тело, а дальше система сделает всё за меня. Хех, не самый креативный подход к созданию живых трупов, но что поделать. Может быть в будущем что-то изменится.

Применив навык я увидел, как какие-то «щупальца» из моей руки оплели тело мертвого волка и уже через несколько секунд передо мной стоял самый настоящий зомби-волк.

- Вау, а мне начинает это даже нравится. - ощущения не передаваемые. Вот оно какого быть некромантом.

Только вот... Ничего необычного мне так и не удалось почувствовать. Никакого истощения или еще чего-то в таком духе. Возможно просто мало темной энергии было потрачено на этого волка.

- Можно ли посмотреть его статистику? - спросил я систему.

Ответа не последовало, но то самое окно статистики все же открылось.

Слабый зомби

1 уровень нейтральное существо.

Численность: 1

Способности:

Нежить

Всё, никаких характеристик, как и говорила система. Почему-то так же нету фракции «Некрополис», да и уровень всего-лишь первый. Неужели зависит от моего навыка некромантии?

И будто бы читая мои мысли, послышался голос системы.

«Поздравляю, мастер, вы подняли из мертвых своё первое существо, при помощи темной энергии. Так как это был ваш первый опыт, он вышел не совсем удачным, повышайте уровень Некромантии, дабы была возможность поднимать более сильных существ и наделять их способностями.»

«Так же напоминаю вам, что поднятые существа не имеют характеристик, как и принадлежности к фракции, а все их возможности зависят только от вашего уровня

Некромантии.»

«Основы Некромантии, а так же неумение мастера, сказалось на расходе темной энергии. Ваш запасной темной энергии составляет 120 единиц из 150.»

http://tl.rulate.ru/book/13648/265144