

«Мастер, ваш уровень стал равен пяти, прошу распределить доступные очки навыков.»

Поведала мне система о повышении уровня и я тут же остановился.

Ха, чёрт, я так устал пока бежал, что даже ног не чувствую. Хочется просто свалиться на землю...

«Могу ли я отложить это дело? И скажи мне, сколько форм жизни рядом с вампирами?»

«Да, можете. Ни одной.» - дала мне ответ система.

Сейчас мне было не до распределения этих очков навыков, ведь вот что мне показывало:

Вампиры

4 уровень города Некрополис.

Численность: 2.

Характеристики:

Нападение 6

Защита 7 (базовая 6+1 от героя)

Ед. жизни 6/30

Боевой дух 0

Удача 0

Скорость 6

Способности:

Нежить

Осушение

А значит, вампиры были до сих пор живы и они сумели одолеть эльфов. Кстати, я мог смотреть на численность и характеристики существ даже тогда, когда их не было рядом, очень удобная вещь.

Неужели... неужели эти вампиры настолько превосходили мои ожидания? Всего пять вампиров и три зомби-эльфа справились с отрядом, у которого было двукратное преимущество.

Это значит то, что если бы я не сбежал, а принял бой вместе с ними, то потерь было бы

меньше...

Чёрт!

Ладно, что было, то прошло. Сейчас мне лучше вернуться, ведь у меня есть это «Поднятие мёртвых», а значит я смогу воскресить павших вампиров.

Так что не став терять времени, я поспешил обратно, благо система указывала мне верное направление.

Таким образом, уже скоро я вернулся на ту же поляну, с которой недавно сбежал.

Видок тут был ещё тот...

Вся земля была залита кровью эльфов, а из пяти моих вампиров и трёх зомби, остались только два кровососа, да и те были сильно ранены.

- Повелитель, мы исполнили ваши приказания. - два вампира, увидев меня, тут же встали на колени.

В тот момент у меня что-то защемило в груди, дыхание стало тяжелым...

Да, понимаю, что они всего лишь существа, предоставленные системой, что они обязаны подчиняться своему хозяину, но...

Даже если так, они всё равно без какого-либо колебания пожертвовали своими жизнями ради моего спасения.

- Вы... хорошо постарались... я благодарен вам. - это всё, что я мог тогда сказать.

- Ваша похвала, повелитель, высшая для нас награда. - синхронно ответили два вампира.

Они были сильно потрепанны, а у одного даже отсутствовала кисть, но они всё равно продолжали стойко стоять на коленях предо мной.

- Вставайте, у вас ведь есть способность «Осушение», воспользуйтесь ей, дабы восстановиться. - отдал я им свои приказания.

- Повинуемся.

После этих слов один вампир подошёл к трупю одного из эльфов и воткнул свой меч прямо в его грудь. Кровь, которая должна была сочиться из образовавшейся раны, устремилась прямо по лезвию клинка и начала «впитываться» в тело вампира.

Уже через пару секунд вампир полностью восстановился, а его рука отросла вновь. Он был полностью невредим. После чего они, даже без моего приказа, начали стаскивать с эльфов их броню и обыскивать карманы.

Ха-ха, сразу видно, у кого они брали уроки, молодцы.

А мне, тем временем, надо повысить свой уровень и узнать, какие же дополнительные бонусы станут доступны в этот раз.

«Система, я хочу повысить свой уровень.»

Ответа не последовало, но перед моими глазами всплыло прозрачное окошко с сообщением, которого я ранее не видел. В прошлый раз система сама озвучивала мне всё это, а теперь...

Повышение уровня

Колдовство +1

Навыки:

Основы защиты

Сильная магия призыва

Умения:

Повелитель Жизни

Вечное рабство

Вот что было там написано, а после того, как это окно появилось, послышался голос системы.

«Основы защиты — навык, при изучении которого все подконтрольные пользователю существа получают на десять процентов меньше урона.»

«Сильная магия призыва — навык, который позволяет пользователю изучать заклинания магии Призыва четвертого круга. Магия призыва начинает работать ещё эффективнее.»

« Повелитель жизни — усиливает заклинания «Волшебный кулак» и «Поднятие мёртвых»: при расчёте эффекта, Колдовство возрастает на плюс четыре для данных заклинаний.»

«Вечное рабство — воскрешает один из повреждённых отрядов нежити после битвы. Формула восстановления здоровья существ, подконтрольных мастеру: $7+5 \cdot \text{уровень пользователя}$. Также при изучении этого навыка и достижения двадцатого уровня, к пользователю начнут присоединяться скелеты в начале каждой недели. Количество прибывших скелетов эквивалентно значению Знания.»

Полезно, ничего другого и не скажешь, каждый из этих навыков очень эффективен, но для начала надо кое-что уточнить.

«Смогу я при помощи вечного рабства вернуть уже павших вампиров?»

«Нет, битва была окончена до получения способности.»

Тц, а жаль, так бы это был первый навык, который я взял.

Так что выберу «Повелителя Жизни».

И стоило мне об этом подумать, как на месте старого сообщения, появилось новое.

Повышение уровня

Колдовство +1

Навыки:

Основы оккультизма

Продвинутая некромантия

Умения:

Вечное рабство

Холодная сталь

Значит, это за следующий уровень. Не знаю, хорошо ли то, что колдовство растёт, но я всё же маг, а значит, это никак не может быть чем-то плохим.

И если с некромантией, вечным рабством и холодной сталью я уже был знаком, то вот оккультизм вижу впервые.

«Основы оккультизма — навык, изучение которого увеличивает урон всех атакующих заклинаний пользователя на двадцать процентов. Если существо обладает сопротивлением к магии или магической защитой, то оно снижается на двадцать процентов. Даёт пользователю плюс один к Колдовству, бонус удваивается, если не изучена магия Хаоса.»

Хм, атакующих заклинаний у меня нет, так что оккультизм пока не так полезен, хоть и даёт бонус к колдовству, а от вечного рабства сейчас никакого проку. Зато в будущем это может мне понадобиться.

Интересно, мне во второй раз показали уже ранее предложенные навыки. Узнать бы об этом побольше.

«Система, а я смогу выучить эти навыки позднее?»

«Да, но навыки и умения выпадают случайным образом. В следующий раз вам может и не выпасть нужный навык.»

Ясно, но тут даже думать тогда не стоит, повышу уровень некромантии.

«Пользователь изучил Продвинутую некромантию, из-за чего его запас тёмной энергии увеличен до двухсот единиц. Текущее количество: 35/200. Ваше владение некромантией поднялось на новый уровень. Теперь мастер может создавать более сильную нежить, а затраты на использование некромантии снижены.»

И сразу после её слов выскочило третье, последнее сообщение, о повышении уровня.

Повышение уровня

Нападение +1

Навыки:

Основы магии Хаоса

Сильная магия призыва

Умения:

Повелитель мёртвых

Холодная сталь

«Основы магии Хаоса — навык, который позволяет пользователю изучать заклинания магии Хаоса третьего круга и увеличивает их общую эффективность.»

«Повелитель мёртвых — даёт пользователю плюс один к Знанию, а так же ежедневно пополняет казну на 0.5 золотых за каждого скелета, находящегося в вашей армии.»

Судя по названию, в магии Хаоса и находится большая часть атакующих заклинаний, а Повелитель мёртвых... ну, у меня вообще нет этих скелетов, а одна единица знаний... такое

себе, на самом деле, по крайней мере сейчас.

«Система, а я заклинания какие получу после изучения основ Хаоса?» - поинтересоваться всё же стоит.

«Нет.»

Ага, понятно...

Тогда улучшу магию Призыва, всё равно не из чего выбирать.

Увы, никаких уведомлений об изучении новых заклинаний не последовало, но хоть увеличил эффективность «Поднятия мёртвых». Всё-таки это заклинание принадлежит к магии Призыва, как-никак.

В итоге моя статистика выглядела вот так:

«Статистика»

Фракция: Некрополис.

Уровень 5

Класс: Некромант.

Темная энергия: 35/200

Опыт: 5150/6200

Характеристики:

Нападение 1

Защита 1

Колдовство 5

Знание 2

Боевой дух 0

Удача 0

Мана 20/20

«Навыки»

Продвинутая некромантия: пусто, пусто, пусто.

Сильная магия призыва: Повелитель Жизни, пусто, пусто.

Заклинания: Воскрешение мертвых (10мп).

<http://tl.rulate.ru/book/13648/282946>