

Хроники Некроманта-Программиста. День 0.

В одной небольшой квартирке, небольшого городка за ноутом сидел и читал новеллки довольно не типичный студент 2-го курса факультета информационных систем и технологий, двадцати лет отроду. Звали этого студента Ярославом, хотя сам он себя называл Ярм. Но что же такого не типичного было в Яре?

Дикая несовместимость его интеллектуальных способностей и ужасно ленивого характера. Ярм невероятно быстро учился практически всему, но никогда ничего не делал без острой необходимости.

Характер у Яра был далеко не сахар. Вспыльчивый, эгоистичный, злопамятный, но все это проявлялось только тогда, когда Ярм отбрасывал свою лень.

Ярм мог быть отличником, если бы не лень, регулярные прогулы и сильная задержка в сдаче контрольных работ. Как-то раз препод по теории программирования решила поставить Яра на место, сравнивая его с трудоголиком-отличником из параллельной группы. У Яра тогда был редкий приступ усталости от лени, вот он и решил поспорить с учителем, сказав, что разберется в совершенно незнакомом языке программирования быстрее, чем тот трудоголик.

Собственно так и получилось, пока трудоголик пытался разобраться с синтаксисом и базовыми конструкциями, Ярм уже во всю гонял самописную змейку. Препод явно была расстроена таким результатом и больше не придиралась к гению-лентяю.

Вот и сейчас я – Ярм. Вместо того что бы пилить курсач, сижу и листаю очередную новеллку. Вообще я по большей части последнее время только этим и занимаюсь, ибо мне лень уже самому играть в игры. Гораздо интереснее валяться в кровати да почитать себе новеллку, ну или видосик смотреть иногда отвлекаясь на биологические нужды организма. И все было бы прекрасно для меня, если бы не одно происшествие.

Это был обычный день, я спокойно возвращался домой, уже поднимался лифтом на 9 этаж. Но тут раздался треск опорного троса лифта. Я даже сообразить не успел, когда лифт начал падать. Лифт упал. Но это не было моим концом.

Я осознал себя в абсолютной пустоте, ни звуков, ни ощущений, ничего в общем, кроме странной таблички перед взором.

Идет считывание персонажа - было на табличке.

«Я что? В литРПГ попал? А где же боженька, который должен мне все объяснить?»

*Личностная матрица считана. Вам присвоен класс: Некромант. Инициализация объекта в

мире ... * - изменилась надпись на табличке.

пуф- табличка исчезла.

Спустя секунду я услышал шелест ветра и громкое щебетание птиц, а под спиной была мягкая травка. Открыл глаза. Синее небо и небольшие облачка. Глянул по сторонам. Я лежал на зеленой полосе травы, между лесным массивом и злаковым полем.

«Хм. И что мне делать дальше? О вспомнил. А ну. Гоните сюда «Статус»»

Тилиньк - прозвучало в голове.

Перед глазами появилось окошко.

*

Имя: Яр

Класс: Некромант (обычный)

Уровень: 1 (Опыт 0/100)

Характеристики:

Сила - 5

Ловкость - 5

Выносливость - 5

Восприятие - 5

Интеллект - 10 (+???)

Сила духа - 10

Доступные очки: 5

Мана: 50/50

Регенерация маны: 10 / мин

Особенности:

Гений - ваш Интеллект не влияет на интеллектуальные возможности.

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

Способности и навыки:

Базовая Некромантия(1 ур.)

Некротическая Стрела(1 ур.) (Расход маны: 10; Эффект: разложение)

*

«Эй, это же нечестно. Взяли и порезали статьи в самом начале. Я же еще ни разу не проявлял лень в новом мире. Ну и черт с вами. Так, а что там по способностям? Как их использовать?»

Я вытянул руку в небо и про себя сказал «Некротическая Стрела».

Перед ладонью появился темно-фиолетовый сгусток. Хм, а дальше что?

«Активация» - сказал я про себя и представил, как сгусток летит из руки в небо.

Сгусток быстро умчался вверх и растворился на высоте около 30 метров.

«Мда, дальность поражения удручает. Ну теперь надо разобраться с некромантией.»

Я активировал базовую некромантию, и передо мной появилось несколько окон.

«Лол. Это же как визуальное программирование на пару с 3D редактором. Круууто!»

Я сразу попытался создать новое существо.

Ваш навык некромантии слишком низок для создания нового существа

«Ну, блин. Так же не интересно. Ладно, а что у нас там по готовым пресетам?»

У меня был всего один пресет: Простой зомби.

Простой зомби - поднятие обычной нежити из мертвого тела с ограничением характеристик.

Затраты маны на заклинание: $10 * (\text{размер тела} - \% \text{ разложения тела})$

Характеристики:

Сила - 80% оригинала - % разложения тела

Ловкость - 10% оригинала - % разложения тела

Восприятие – 20% оригинала

Особенности:

Неутомимость - вы не имеете параметра характеристики Выносливость, вы не чувствуете усталости, у вас нет необходимости в отдыхе, вы неутомимы.

«О, я могу изменять пресеты», - заметил я эту возможность.

Передо мной появилось новое окошко с одной функцией: Модель Поведения

Я выбрал эту функцию, и передо мной появилась табличка с описанием поведения зомби. Описание было явно убогое:

Не нападать на хозяина. Исполнять приказы хозяина.

«Кто же так модель поведения делает?» - я возмутился, столь тупому и бессистемному подходу.

«А что если попробовать описать как алгоритм»

И я начал описывать модель поведения зомби, при помощи простых алгоритмов на естественном языке. Ушло на это около двух часов, ибо я пока не понимал, как все будет работать, а тестового тела у меня нету. Поэтому старался описать все очень подробно и четко, вплоть до того как нужно ходить. Хотя думаю, это было лишним. Хорошо хоть не шизонуло до желаний описать, как должны работать мышцы. Хотя, вряд ли я смог бы это сделать, ибо сам особо в этом не разбирался, а учить это раньше было лень.

Когда я закончил, то заметил, что уже смеркалось. И хотя в прошлом мире, как раз ночью у меня и была максимальная активность мозга, я решил придерживаться нормального распорядка, ну, по крайней мере, хотя бы один день.

Так что я закрыл глаза и собирался уснуть прямо в том месте, где появился. Да-да я вообще не сдвинулся с этого места за все время. Боялся ли я, что мной захочет закусить какая ни будь ебака? Да не особо. Я же и так уже помер.

«Ну что же, завтра будем во всем разбираться, а сейчас баиньки»

...

<http://tl.rulate.ru/book/4723/85582>