

Хроники некроманта-программиста. День 1 (2).

- «Уааа!», - я протяжно зевнул, наблюдая за методичной работой десятка ворон-зомби.

И все было бы прекрасно, если бы не неприятное сосущее чувство в желудке. Вы спросите, почему же я не стал разводить костерок и жарить кусок мяса от туши «мишки»? На что я отвечу, его мясо настолько жесткое, что его даже вороны с трудом смогли прожевать за 2 часа.

Так что, последние два часа я пулял по живым особо наглым воронам «некротическими стрелами», попутно разбираясь в работе местной системы создания нежити. Как оказалось, в модели поведения были скрытые параметры, которые я увидел, только достигнув 2-го уровня «Базовой Некромантии». Это были неизменяемые библиотеки, ну или пока неизменяемые. Да и библиотека была одна:

Поведение: простые команды - что объясняло, почему зомби воспринимали только простые команды.

Так же, за эти пару часов мои стаи маленько подросли:

Имя: Яр

Класс: Некромант (обычный)

Уровень: 1 (Опыт 0/100)

Характеристики:

Сила - 5

Ловкость - 5

Выносливость - 7

Восприятие - 7

Интеллект - 13 (+???)

Сила духа - 12

Доступные очки: 5

Мана: 65/65

Регенерация маны: 12 / 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(2 ур.)

Некротическая Стрела(3 ур.) (Расход маны: 10; Эффект: разложение)

Как оказалось за трату и восстановление запаса маны отвечает Сила Духа. Восприятие я получил за промахи и попадания по воронам, а мазал я много, попутно еще и навык «стрел» подкачал, только не понял что изменилось. Ну а Интеллект давали за постоянные издевательства над «Моделью поведения» ворон, но только в том случае, если я придумывал что-то новое. Так что, качать подобным методом Интеллект получится только по началу.

Я встал и потянулся, после чего пошел к туше, вороны как раз закончили программу «Выпотрошить» и синхронно нарезали восьмерки в идеальном строе. Как оказалось существ можно объединять в группы, что довольно удобно. Можно сразу всей группе отдать приказ.

-«Уф, ну и вонь», - туша жутко воняла, все же пролежала на солнце достаточно долго.

Я попытался «поднять» тушу, но система вновь намекнула мне на нехватку маны.

«Похоже, придется обработать ее «некротическими стрелами»», - изначально я не хотел так поступать, по причине ослабления боевой мощи туши, но, увы, придется.

Спустя 20 минут туша превратилась в жутковатое зрелище, хотя для некроманта самое то. По всей туше облезлая шерсть и полусгнившая плоть лохмотьями висающие на туше. Белые ребра торчали наружу, как и кончики позвонков на спине. Морда вообще выглядела как череп с натянутой рваной тонкой кожей.

Я вновь попытался «поднять» тушу, и ... успех! Всего-то 63 маны потратилось. Сразу же полез в «статус» обретенной вонючей боевой единицы.

Бервол-зомби

Сила - 44

Ловкость – 3

Восприятие – 12

Особенности: Неутомимость, Прочная шкура (5 ур.), Прочные кости (17 ур.)

Модель поведения: Мишкасофт v1.0

«О! Оказывается, зомби может перенять некоторые особенности существа, из которого создан», - меня порадовал приятный бонус, а вот стат Ловкости убил. - «Надо имя ему дать... будешь у нас «мишей», лень что-то пафосное придумывать»

Этот «миша» был ну очень медленным. Бегать он явно не мог, но за моим шагом в принципе поспевал.

Погрузив ворон на спину «миши», мы отправились в путь. Грузил, правда, ручками, ибо они сами не могли залезть.

Вот так мы и шли дальше, я на своих двоих впереди, а «мишаня» сзади с толпой прицепившихся клювами к нему ворон. Шли мы по дороге, которая петляла между зелеными холмами. За 3 часа пути нам не встретилось никого живого, только видели еще пару полей.

И вот, взобравшись на очередной холмик, я обнаружил стандартную картину. Какую? Да вы и так должны были догадаться. Не догадались? Ну ладно, так и быть, опишу.

В общем, на дороге впереди у подножья холма толпа мужиков явно уголовной наружности окружили роскошную карету и группу из 8-ки стражей с мечами и щитами. «Гопников» было около 30, а в оружии чего у них только не было. Мечи, ножи, вилы, топоры, дубины и даже пара луков.

«Еще скажите мне, что в карете сидит прекрасная принцесса, которую я должен спасти, а после по ее просьбе пойти спасать мир. Может ну их в баню? Пусть сами разбираются. Хотя, надо «мишу» протестить. Но тогда я стану убийцей. Хм, а еще я хочу хавать, а сами они не поделятся. Так что, я буду махать за хавчик и если кого прибью, скажу, кушать хотел, а мне мешали»

Обосновав причину для нападения, я отправил «мишу» в атаку. Тот медленно начал дефилировать в сторону «гопников».

Охрана кареты и «гопота» заметили жуткую тушу, что приближалась к ним, и походу некоторые обделались от ее вида, судя по тому, как раздулись их штаны в характерном месте.

Как только туша подошла достаточно близко, один из «гопников» ударил ее копьём в голову. Копье соскользнуло с черепа. «Мише» видимо не понравилось подобное, и он схватил пастью копьё и перекусил его. Эффект был шикарный.

Под треск копы «гопота» начала удирать, бросая оружие по пути. А еще они постоянно что-то орали.

«Миша» в задумчивости постоял пару секунд, а потом направился к страже.

«Пора его тормозить», - понял я, уже спускаясь вниз.

Стража сильно напряглась, но не побежала. Когда «миша» уже был в 3-х шагах от стражи, до них донесся мой крик.

-««Миша» Фу! Низя!», - это была команда-активация режима ожидания.

«Миша» уселся на задницу, чуть не пороняв всех ворон-зомби, теперь они забавно болтались на его спине и боках, держась клювами.

- «Драсте служивые!», - приветливо улыбаясь, сказал подошедший я, в надежде, что они поймут мой язык.

- «Не-не-некромант», - заикаясь, проговорил один из «служивых».

На самом деле я не был удивлен тем, что меня поняли, все же РПГ мир, а как иначе? Классика же.

- «Угу некромант, а еще и ваш спаситель. Так что гоните хавку! Я кушать хочу, а ну еще дайте на принцессу глянуть»

Мои слова, заставили некоторых стражей нервно дернуться: «Он что? Нас ради еды спас?» - крутилось в их головах.

- «Капитан, все уже закончилось?», - донесся голос из кареты.

Дверца кареты открылась и оттуда вышла милаш... ТУША! Я аж перекрестился от увиденного со словами «Матерь божья». Извиняюсь за богохульство, но иначе мои эмоции было не описать!

- «Так, на принцессу я глядеть отказываюсь, так что гоните еду и я пошел!»

Стражей вновь перекосило, но теперь на другой глаз, кажется, у некоторых даже нервный тик начался...

<http://tl.rulate.ru/book/4723/86889>