Хроники Некроманта Программиста. Глава 8.

Поспать днем мне не удалось. Нет, вы не подумайте, это не из-за того, что рядом на соседней койке в бессознательном состоянии пребывала прекрасная представительница противоположного пола. О чем это я подумал? А о чем вы подумали?

Ну, так вот, все дело было в том, что я досконально разбирался в работе местного статуса и вообще системы уровней в целом. В чем мне сильно помог Нуор, так звали лекаря и по совместительству бывшего боевого жреца.

Как ни странно, но мы смогли найти общий язык, и можно даже сказать, подружились. Вот только его возраст немного вынес мне мозг. Ему было больше 80 лет, а выглядел лишь на 40. Видимо в этом мире люди живут дольше.

Вернемся к системе.

У основных характеристик есть три части. Первая – это так называемая врожденная, которая поднимается только вливанием поинтов за уровень, за каждый уровень кроме первого дают всего по одному поинту. Вторая – часть получаемая за особенности. Обе этих части являются стабильными, и изменить их на постоянной основе практически невозможно. Но проклятия и яды, снижают их, пока не излечишься. Хотя, по словам Нуора есть особые травы и артефакты, которые могут давать прибавку к врожденной и получаемой частям, но они редкость.

Самая веселая – третья часть, называемая приростом. Это статы, получаемые за разнообразные действия. Они не являются стабильными и могут, как расти, так и падать. Так например, если много лениться и ничего не делать, то ваши статы быстро сползут до врожденных и получаемых. Кстати, походу из-за особенности Лентяй, мои статы не только медленнее растут, но и значительно медленнее падают. Так что, и тут есть свои плюсы. Хотя, порезанные врожденные статы удручают, считай -20 к общему капу стат, надеюсь это не распространяется на вливаемые поинты, иначе у меня будет полная задница.

Помимо основных характеристик есть и дополнительные. К примеру, Мудрость. Данная характеристика имеет собственный метод развития и является отражением совокупности знаний человека о мире.

Ах да, забыл самое главное, в этом мире существует огромное множество различных классов с собственными уникальными чертами. Так, например, паладины и жрецы не имеют в основных характеристиках параметр Интеллект, он заменяется Верой. Но это не значит что они все тупые и их Интеллект = 0. Нет, просто этот параметр меняет метод развития и переходит в доп. характеристики и становится партнером той же Мудрости.

Так же, у разных классов могут использоваться различные виды энергии. Так, у паладинов вместо Маны используется Энергия Света, или просто Свет. А есть вообще классы, которые используют сразу несколько видов энергии. К примеру, продвинутый вид паладинов, храмовники используют помимо Света еще и Ярость.

Раздел Особенностей, наверное, оказался самым простым. Кроме момента, с особенностями, которые можно развивать и улучшать. Но по словам лекаря, такие встречаются крайне редко.

Ну и настала очередь раздела Способностей и Навыков. Пока что со слов Нуора мне известны четыре основных вида способностей и навыков. Первый – это целые специализированные

направления. Вроде моей Базовой Некромантии. Лично я их просто воспринимаю, как среды разработки магии. Чем выше прокачан уровень такой среды, тем больше инструментов и библиотек доступно, тем более крутые вещи можно творить. Собственно эти среды и являются основой всего этого мира магии.

Второй тип, это отдельные заклинания с возможностями настройки. Короче огрызки от общей среды, ну или просто ее элементы по отдельности. У меня такой является Некротическая Стрела.

Третий, самый распространенный, это неизменяемые или слабо-изменяемые навыки. Чаще всего, такими пользуются немагические классы.

Ну и четвертый тип, это чисто пассивные навыки, отражающие уровень мастерства владельца в той или иной области.

Все это слишком сложно? Ну да, наверное. Но меня поразила вариативность и гибкость этой системы.

Тилиньк, - из раздумий меня вырвала внезапно появившаяся надпись.

Вы спасли человеку жизнь, но при этом долго спокойно и хладнокровно наблюдали за его мучениями. Получена особенность: Безжалостный Садист

«Чегооо?», - я офигел от этой новости.

ммм - раздался глухой стон, со стороны койки девушки.

- «О, проснулась», - констатировал факт Нуор, сидящий за принесенным столиком и чашкой чая напротив меня. - «Как самочувствие?»

Уже принявшая сидячее положение девушка взглянула на нас светло-голубыми, цвета льда, глазами.

- «Голова болит», - сказала она, слегка поморщившись.

- «Это последствия яда, которым тебя отравили», - сказал Нуор.

- «Знаю», - ответила девушка. – «Где я, и как тут оказалась?»

- «Ты в моем доме, я лекарь этого города. А притащил тебя сюда вот этот пацан», ткнул он пальцем в меня.

Девушка изучила меня своими голубыми глазами.

- «Спасибо за спасение моей жизни, что ты потребуешь взамен?», - явно нервничая, спросила она.

- «Конечно же, рабский контракт на правах владельца!», - как можно более серьезно проговорил я.

- «Эээ, пацан, ты это чего?», - заволновался, купившийся на шутку, Нуор.

- «Все в порядке», - опечаленным голосом проговорила девушка. – «Он спас мою жизнь, и теперь она принадлежит ему…»

«Кажется, я перестарался», - подумал я, когда перед глазами появилась табличка.

Иррин Ретиар предлагает вам системный контракт подчинения на правах хозяина

Я нажал отказ. Глаза девушки расширились в непонимании.

- «Это была шутка, прости, если обидел тебя. Ты мне ничего не должна», - успокоил я девушку.

Та ошарашено на меня глядела, хлопая ресницами.

фуу, - раздался облегченный выдох Нуора.

- «Ты, правда, ничего не требуешь взамен спасения моей жизни?», - спросила девушка.

- «Можешь вернуть пять золотых за лечение, как появится возможность. Ну а если нет, то на нет и суда нет »

- «Это как-то неправильно», - она опустила голову. – «Тогда, может, я хотя бы с работой наемника тебе помогу?»

Она определенно заметила у меня на шее бляху наемника самого низшего ранга с одной белой полосой.

«Походу мне определенно везет на людей с гипертрофированным чувством справедливости. Сначала Кирслав, теперь эта Иррин»

- «Прости, предпочитаю работать в одиночку. Лишние люди лишь мешаться будут», - немного грубо ответил я.

Красавица вновь поникла, видимо о чем-то задумавшись. Настало тягостное молчание, во время которого я преспокойно разбирался с ново-обретенной особенностью.

* Безжалостный Садист – дает значительную прибавку к Силе Духа в зависимости от уровня боли вокруг. «Даже бессмертного могут сломить муки вечной боли!»*

«Эээ… ну прибавка к Силе Духа – это хорошо. Но, что это за странная приписка, похожая на фразу заправского маньяка? Да и какой толк некроманту от всего этого? Нежить ведь не испытывает боль, хотя во время боя с людьми, те явно будут получать раны. А, исходя из описания, для работы прибавки необходимо быть поблизости, в гуще боя, да и непонятно насколько сильна прибавка. Короче, надо тестировать»

- «Я не буду тебе мешать, и меня не придется защищать», - уверенный голос, вырвал меня из раздумий. – «Вот взгляни»

Перед девушкой загорелось окно статуса.

Я почувствовал себя ущербным. Хотя, судя по реакции Нуора, девушка была далеко не обычной. По крайней мере, его широко распахнутые глаза и замершая на полпути до рта рука с кружкой чая, говорили о крайнем шоке.

…