

Начиная скелетом.

Глава 1.

Я очнулся где-то....а собственно где? Кругом темно как в гробу, но по какой-то причине я отчётливо вижу очертания предметов. Коридор, вымощенный из камня. Широкий и с высоким потолком. Место казалось старым и заброшенным. Всё было в грязи и покрыто трещинами. Так же повсюду валялись различные кости.

Это должно быть жутковато...наверное?

Я смутно помню что---что-то произошло. И вот я здесь.

Я обычный офисный работник, который живёт размеренной жизнью. Не имею каких-то возвышенных стремлений, но и стараюсь не отставать от остальных. Квартира, машина, невеста. Потихоньку жизнь складывается кирпичик за кирпичиком, вроде как.

Но...что это за место, чёрт его дери? И что я здесь делаю? Меня что, похитили?

Прокручивая самые странные мысли в голове, я оперся рукой о каменный пол, чтобы встать. И...увидел то, что вроде бы должно меня очень сильно удивить, или даже довести до состояния паники и ужаса.

Моя рука была вовсе не моя. Это была сплошная объединённая жёлтая кость. Рука скелета. Казалось это должно было меня шокировать, но я не чувствовал особого страха. Чувствовал ли я его вообще? Скорее нет чем да, или даже вовсе нет. Разве что только мысленное волнение и смятение от происходящего.

Но не было чувства зашкаливающего сердцебиения или выброса тонны адреналина. Ничего. Я будто был пуст.

В удивлении, я как-то неуклюже приподнялся, будто всё моё тело было каким-то деревянным или под анестезией. И тут я понял, что абсолютно ничего не чувствую.

Вдруг что-то поняв для себя, я быстро осмотрел вторую руку и свои ноги, потрогал себя руками по всему телу, ощупал голову.

Да, кажется я теперь скелет.

Нежить.

Всё моё тело было лишь костями, такими же, что валялись тут повсюду.

Сложно сказать, что я что-то почувствовал, при прикосновении к себе. Но, кажется, я, по крайней мере, могу отличить контакт с физическими объектами.

И то, что я обнаружил, так это дыру на самом темечке головы, в которую можно было просунуть два костяных пальца. Да, кажется, меня убило что-то ударом по голове. Возможно, камень упал прямо на голову, ведь это место кажется довольно ветхим.

Но как я здесь оказался? Ничего не помню.

И вообще, это Земля или фэнтези? И сколько я уже тут валяюсь? Может тысячи лет?

Вряд ли. Кости слишком целые.

Тогда почему я вообще ожил? Это какая-то мутация или магия? Меня воскресил некромант? Тогда где он и почему я не чувствую никаких приказов от него?

Всё кажется каким-то бессмысленным и нереальным.

Но, что удивительно, я не боюсь. Я абсолютно спокоен и собран.

Хотя...я ведь нежить. Я не могу чувствовать ни боли, ни страха. По крайней мере, так гласят правила знакомой мне нежити из романов и видеоигр. Да и в целом логика. У меня теперь нет органов, отвечающих за выработку гормонов, соответственно я теперь бесчувственная машина.

Со мной остались лишь мои воспоминания, где хранятся остатки человеческой морали общества из 21-го века. Но уже сейчас я "чувствую" что любая мораль бессмысленна. Тогда в чём смысл моего существования теперь? Может мне умереть?

Но я не хочу. Странно, как я вообще могу чего-то хотеть. Я же нежить. Может это из-за моей памяти?

Точно. Я помню, что в такой ситуации стоит проверить в первую очередь.

"Статус". – Хотел сказать я вслух, но у меня ничего не вышло за отсутствием голосовых связок, языка и так далее. Но попробовать стоило.

Тем не менее. Стоило мне лишь подумать о "статусе" и....

Вжух!

Перед глазами появилось окно.

Имя: Александр

Раса: Нежить

Тип: Скелет (монстр)

Характеристики:

Телосложение: 5* (повышается каждый уровень на 1)

Магия: 1* (повышается каждые три уровня на 1)

Мастерство: 4* (повышается каждые два уровня на 1)

Разум: 22* (не повышается с уровнем)

Лидерство: 1* (можно повысить за счёт очков другой характеристики, полученных за поднятие уровня)

Удача: 0* (не повышается с уровнем)

Таланты: 0* (поднимите уровень)

Навыки: 0* (поднимите уровень)

Очки эволюции: 0/3* (только для монстров), (повышается на 1 каждый уровень)

Всего было шесть характеристик и какие-то эволюционные очки. Если это те самые эволюционные очки о которых я думаю, то мне крупно повезло...наверное?

Рядом с каждой из характеристик были специальные сноски с описанием или чем то подобным.

"Хм, пока ничего не ясно, но мы посмотрим". - промелькнула в голове мысль и я начал открывать все сноски по порядку.

Телосложение - характеристика отвечающая за физические данные. Делится на 4 пункта.

*Сила - 9 (?)

Скелет, поднятый с помощью тёмной магии, не имеет ни мышц, ни сухожилий. Тем не менее, все двигательные функции осуществляются с помощью проклятия, которое его оживило. Физическая сила скелета не ограничивается пределами плоти, и поэтому выше, чем у живых существ. Тем не менее, масса тела скелета так же намного ниже, чем у существ с плотью и кровью, поэтому существуют ограничения на подъем веса. Поднятие слишком тяжелых предметов чревато разрушением вашего физического тела. По этой же причине сила атаки будет менее эффективна из-за низкой массы тела.

*Выносливость - Бесконечна (?)

Нежить не только бессмертна, но и неутомима, а так же не имеет морали и не нуждается в боевом духе. Вам не нужны калории и другие вещества для жизни, как и воздух. По этой причине вы не теряете выносливость. Энергия черпается из вечного проклятия, поднявшего вас из мёртвых.

*Конституция тела - 3 (?)

Этот пункт обозначает совокупность вашей массы, крепости тела и роста. Скелет не обладает плотью. Масса вашего тела значительно снижена, а хрупкость костей увеличена и возрастает со временем от износа и отсутствия естественного восстановления.

*Ловкость - 3 (?)

Этот пункт обозначает совокупность скорости мышечных рефлексов и гибкости тела. У скелета отсутствуют мышцы как таковые, а все ваши кости крепятся друг к другу с помощью проклятия. Из-за этого ваши движения неуклюжие и неестественные. Тем не менее из-за того же отсутствия мышц, скелет может вывернуть любую часть своего тела под неестественным углом, так как скелету не страшны никакие растяжения и разрывы мышц и связок. Так же движения могут оказаться довольно быстрыми из-за высокой силы.

Тип телосложения (Сила/ловкость/баланс) - отсутствует (с повышением характеристики Телосложение, пункты будут повышаться совершенно случайно). Каждое очко характеристики Телосложение даёт 3 пункта в этом разделе.

Магия - характеристика отвечающая за мистические силы. Делится на 4 пункта.

*Сила - 0

*Объём - 0

*Восстановление - 0

*Родство - Тьма (слабое).

У обычных скелетов отсутствуют какие либо магические показатели, а единственное родство - это магия тьмы. Магия тьмы не наносит вам существенного урона, а места с высокой плотностью такой магии могут сделать вас временно сильнее или дать иные случайные бонусы.

Предупреждение (!) - Родство с Тьмой само по себе делает вас уязвимым к Свету. Вы получаете ощутимый урон от Света и даже обычный солнечный свет может вас ослабить или причинить иные неудобства.

Тип магического совершенства (Превосходство/мощь/выносливость/родство) - Родство. С повышением показателя Магия, будет расти ваше родство к магии тьмы. Иные пункты останутся без изменений. Каждое очко характеристики Магия даёт 1 пункт в этом разделе.

Мастерство - характеристика, отображающая степень умений владельца.

*Владение оружием (нет заданного оружия) - 0.

Этот пункт характеризует степень владения различным оружием. Можно повысить тренировками и битвами.

* Кулачный бой (без оружия) - 5

Этот пункт характеризует умение сражаться без оружия. Следует помнить, что этот пункт не равен владению оружием. Разница в эффективности показателей будет примерно равна 1 к 3. Можно повысить тренировками и битвами.

* Ремесло - 12

Тип мастерства (боец, ремесленник, баланс) – баланс. При повышении уровня мастерства пункты будут распределяться равномерно. Каждое очко Мастерства даёт 3 пункта в этом разделе.

Характеризует степень ваших умений работать руками.

Разум - характеристика отображающая возможности вашего разума. Нельзя повысить с уровнем, только самостоятельно или через специальные навыки и таланты. Делится на 6 пунктов.

*Мудрость - 28 (?) Мудрый

Этот пункт характеризует все знания и опыт владельца. Чем больше знаний и опыта накапливает владелец, тем больше мудрость. Так же, чем выше пункт мудрости, тем шире спектр выбора талантов и навыков при повышении уровня, а так же шире спектр выбора эволюций (только для монстров).

*Память - 41 (?) Отличная

Характеризует способность к запоминанию. Чем выше этот пункт, быстрее и легче накапливается мудрость.

*Интеллект - 14 (?) Средний

Интеллект характеризует эрудицию владельца, а так же способности к нестандартному мышлению. Чрезвычайно сложно повысить.

*Хитрость - 16 (?) Средний

Характеризует способность владельца в нахождении выгоды и поиске уловок. Сложно повысить самостоятельно. Можно повысить с помощью пунктов интеллект и мудрость.

*Скорость мышления - 11 (?) Ниже среднего

Характеризует скорость принятия решений, вычислений и продумывания. Чрезвычайно сложно повысить.

*Интуиция - 5,5 (?)

Так называемое "шестое чувство". Позволяет необъяснимым образом предвосхищать некоторые события или результат действий на интуитивном уровне. Чем выше параметр

интуиции, тем надежнее и чаще эффект. Невозможно повысить обычными способами. Не повышается с уровнем. Каждая единица предыдущих пунктов повышает интуицию на 0,05 пункта.

Тип Разума (Мудрец, эрудит, хитрец, скородум, провидец) - Мудрец. С каждым повышением значения Разум, приоритет распределения пунктов будет отдан памяти и мудрости. Каждое очко характеристики Разум даёт 4 пункта. Нельзя повысить с уровнем.

*Каким-то нелепым образом случилось так, что ваша душа не покинула ваше мёртвое тело, и поэтому вы сохранили все свои воспоминания и личность, что была при жизни. Для обычного скелета показатели разума необычайно высоки.

Лидерство - характеристика, способствующая коммуникации с другими разумными (или полумудрыми существами). Чем выше лидерство, тем легче склонить других на свою сторону, эффективнее командование, крепче верность к вам и выше боевой дух подчиненных. Включает в себя 4 пункта.

*Харизма - 0 (?)

Особый пункт, способствующий расположению к себе. Совокупность многих факторов, влияющих на представление о вас. Невозможно повысить обычными способами. Не повышается с уровнем. Каждое ваше важное деяние может изменить параметр харизмы для разных реципиентов от (+ или -) 0,1 до 1 пункта.

*Красноречие -5,85 (?)

Характеризует ваши способности владеть диалогом. Чем выше параметр, тем легче направить мысли другой стороны при коммуникации. Повышается путем опыта общения. Так же каждый пункт мудрости, интеллекта, скорости мышления повышает красноречие на 0,05 единиц. Каждый пункт хитрости повышает красноречие на 0,2.

*Обаяние - 0 (?)

Позволяет располагать к себе других с помощью внешности и других физических критериев

(голос, запах, манеры, одежда). Чем выше этот параметр, тем лучше к вам будут относиться. Невозможно повысить обычными способами. Показатель будет отличаться от реципиента. Каждое ваше важное деяние может изменить параметр обаяния для разных реципиентов от (+ или -) 0,1 до 1 пункта.

*Воодушевление - 1,2 (?)

Характеризует способность своими действиями и речами вдохновлять и побуждать других. Высокое значение этого параметра может заставить умирать за вас. Невозможно повысить обычными способами. Каждый пункт харизмы увеличивает воодушевление на 0,1. Каждый пункт красноречия и обаяния увеличивает воодушевление на 0,05. Каждое ваше важное деяние может изменить параметр воодушевления для разных реципиентов от (+ или -) 0,1 до 1 пункта.

Тип Лидерства (Харизматичный, обаятельный, красноречивый, вдохновляющий) - Красноречивый. При повышении характеристики Лидерство, приоритет будет отдавать красноречию. Каждое очко характеристики Лидерство даёт 2 пункта этому разделу.

Удача - характеристика, отвечающая за счастливые случайности из-за причинно-следственных связей и совпадений. Не делится на пункты. Невозможно повысить обычными методами. Не повышается с уровнем.

Таланты и Навыки.

* Каждый новый уровень вам будет предоставлена возможность выбора таланта или навыка.

Таланты - воздействуют на определенные характеристики и открывают доступ к определённым навыкам. В редких случаях можно развить самостоятельно или под воздействием других факторов.

Навыки - пассивные или активные умения, обладающие специальными свойствами. В редких случаях можно развить самостоятельно или под воздействием других факторов.

* Пассивные навыки - работают сами по себе без возможности прямого вмешательства.

Обычно не требуют никаких затрат, за редким исключением.

* Активные навыки – работают исключительно при активации владельцем. Затрачивают, как правило, определённое количество магической силы или процент от выносливости.

Очки эволюции: 0/3* (только для монстров), (повышается на 1 каждый уровень)

Эволюция – способ развития монстров, от простого к сложному. В отличие от людей и других рас, монстры не могут развивать свои профессии, поэтому для развития им нужно эволюционировать.

Эволюционные очки будут получены с каждым новым уровнем. Когда очки эволюции будут заполнены до определенного значения, вам откроется выбор дальнейшей эволюции.

Для получения очков эволюции вам необходимо повышать уровень.

Нежить повышает уровень, уничтожая живых существ, забирая их жизненную силу и духовность. Чем выше уровень жизненной силы и разумности живого существа, тем качественнее будет повышение уровня.

Кажется...кажется этот скелет снова сможет стать настоящим мальчиком. Наверное....

<http://tl.rulate.ru/book/94062/3152625>