Краткий вариант (Улучшенный)

* Система "Некро-Кортекс": Гибридная технология для промышленной некромантии, состоящая из распределённой сети рунических эмиттеров и центрального физического Ядра, расположенного в самом защищённом секторе комплекса. Система создана для контроля, консервации и усиления мёртвой рабочей силы.
* Главный Герой — "Вирус в Системе": Аномалия, получившая несанкционированный доступ к диагностическому интерфейсу системы. Каждое его действие по взлому (использование Воли, установка протоколов) создаёт микроскопические системные ошибки, повышая риск его обнаружения или нестабильности сети.
* Два пути усиления:
  1. Прокачка (через убийства): Убийство живых существ позволяет "собрать урожай" Некроэнергии (НЕ) — валюты для "покупки" уровней.
  2. Выживание (через поедание): Поедание плоти — это биологический "ремонт" для восстановления прочности и остановки "Разложения". Поедание разумных существ даёт шанс на перманентное усиление атрибутов и получение фрагментов их памяти.
* Навыки — это "Программы" с Уровнем Допуска: Навыки — это системные протоколы, разделённые на классы (утилитарные, командные, боевые). Повышая уровень, герой получает "маркеры доступа" (ключи) и повышает свой Уровень Допуска (УД), что открывает ему доступ к более мощным и опасным протоколам.
* Воля — Энергия для Взлома: Личный ресурс героя, который он тратит на силовой пробой и "проталкивание" неавторизованных команд в сеть, от подчинения миньонов до установки навыков.

Расширенный вариант (Улучшенный)

1. Основы Системы "Некро-Кортекс"

"Некро-Кортекс" — это промышленная магико-технологическая нейросеть для управления армиями нежити. Её архитектура состоит из двух ключевых компонентов:

* Распределённая Сеть: Множество рунических эмиттеров, расположенных по всему комплексу, которые транслируют базовые команды и поддерживают связь с юнитами.
* Физическое Ядро: Центральный управляющий сервер, предположительно расположенный на нижних, самых защищённых уровнях комплекса. Ядро хранит библиотеку протоколов, данные о юнитах и выполняет самые сложные вычисления. Уничтожение или взлом Ядра — потенциальная конечная цель для героя.

Система выполняет три основные функции: Контроль, Консервация и Усиление мёртвой рабочей силы.

2. Ключевые ресурсы и механики

Некроэнергия (НЕ)

НЕ — это основной ресурс для прокачки, представляющий собой информационный пакет, высвобождаемый в момент смерти.

* Живые существа — основной источник НЕ.
* Мёртвые существа (зомби) почти не дают НЕ.

Поедание Плоти

Плоть — ресурс для выживания и адаптации, не дающий НЕ.

* Основная функция: "Биологический ремонт", восстанавливающий прочность и останавливающий "Разложение".
* Особый бонус: Поглощение плоти разумных существ даёт шанс на перманентное усиление атрибутов и получение фрагментов памяти.

Навыки, Маркеры и Уровни Допуска

Навыки — это "программные протоколы" из библиотеки Ядра "Некро-Кортекса". Они имеют чёткую иерархию, привязанную к Уровню Допуска (УД) оператора.

* Иерархия Протоколов:
  + УД 1-4 (Базовый): Утилитарные протоколы (например, улучшенное перемещение) и Командные протоколы ("Цепной Приказ").
  + УД 5-7 (Продвинутый): Боевые протоколы ("Перегрузка Юнита", "Костяной Щит").
  + УД 8-10 (Административный): Системные и Экспериментальные протоколы, позволяющие напрямую влиять на сеть "Некро-Кортекс".
* Маркеры Доступа ("Очки навыков"): При повышении уровня герой получает "ключ авторизации" для установки одного протокола, соответствующего его текущему или более низкому Уровню Допуска.

3. Пользователи и Системные Ограничения

Штатный Пользователь (Погонщик)

Оператор с ограниченными правами, использующий амулет с собственным источником энергии. Его ментальные силы не тратятся. Ограничен базовыми командами и не имеет доступа к библиотеке протоколов.

Аномальный Пользователь (Герой)

Взломщик с прямым доступом к ядру системы через диагностический интерфейс.

* Воля — Энергия для Взлома: Герой тратит свою личную Волю на "проталкивание" неавторизованных команд, будь то подчинение миньонов или установка навыков.
* Системная Нестабильность: Каждое действие героя по взлому (особенно использование высокоуровневых протоколов) создаёт в сети "системные ошибки". Это может проявляться как:
  + Локальные сбои: Мерцание света, кратковременный отказ соседних зомби.
  + Повышение "уровня угрозы": Система безопасности комплекса может зафиксировать аномальную активность, отправляя к месту сбоя патруль "Чистильщиков".
  + Риск для героя: При критической ошибке Ядро может попытаться принудительно "отформатировать" аномальный терминал, вызвав у героя ментальный удар или временную потерю контроля.