**1. Происхождение и Суть Системы**

**Система — это не божественное провидение и не вселенский закон. Это технология.**

Более конкретно — это гениальное и чудовищное изобретение, известное в узких кругах своих создателей как **сеть "Некро-Кортекс"**. По своей сути, это гибрид магии и технологии, представляющий собой гигантскую нейросеть, которая использует рунические эмиттеры (стационарные, как в загоне, или мобильные, как амулеты) для установления и поддержания связи с мертвой нервной системой.

**Цель создания Системы — индустриализация некромантии.**

Обычный зомби, поднятый классической магией — это неуклюжая, слабая и плохо управляемая марионетка. Он подвержен быстрому разложению и годится лишь для того, чтобы пугать крестьян. Создатели "Некро-Кортекса" решили эту проблему с промышленным размахом.

Их Система решает три основные задачи:

1. **Контроль:** Обеспечивает тотальное, стабильное и массовое управление мертвыми телами. Позволяет отдавать как общие команды ("все копают"), так и индивидуальные приказы.
2. **Консервация:** Процесс "обработки" тел в зеленоватой жидкости не только подготавливает нервную систему к подключению к "Кортексу", но и значительно замедляет процесс разложения. Статус-эффект "Разложение" у героя — это остаточный, неизбежный процесс, который Система не может остановить полностью, но может замедлить в десятки раз.
3. **Усиление (Прокачка):** Это самое главное. Создатели поняли, что даже законсервированный и управляемый мертвец со временем изнашивается. Но что если заставить его адаптироваться и становиться сильнее? "Некро-Кортекс" анализирует действия подключенной единицы и, при выполнении определенных условий, перераспределяет потоки энергии, укрепляя мышечные волокна, костную ткань и обостряя рефлексы. Проще говоря — **повышает уровень**.

**2. Механика Прокачки: Путь Раба и Путь Воина**

Использование мертвых тел в этом мире поставлено на поток и разделено на две основные "производственные линии":

**А) "Труженики" (Рабочие зомби):**

* **Источник опыта:** Монотонный, эффективный труд. Система награждает опытом за выполнение поставленной задачи. За каждую тонну добытой руды, за каждый кубометр вырытой земли зомби-шахтер получает мизерное количество опыта. 0.001 ед. опыта за тележку, например.
* **Скорость прокачки:** Невероятно медленная. Чтобы зомби-рабочий достиг 2-го уровня естественным путем, ему могут потребоваться годы службы. Однако даже такое медленное усиление выгодно в долгосрочной перспективе: мертвец 3-го уровня реже ломается, может таскать больше груза и дольше сопротивляется разложению.
* **Навыки:** У них нет навыков в понимании героя. Их "прокачка" — это пассивное улучшение базовых характеристик, делающее их более эффективными инструментами.

**Б) "Бойцы" (Военные зомби):**

* **Источник опыта:** Участие в битвах. Это специально подготовленные тела, часто бывших солдат или крупных зверей. Опыт начисляется за нанесение урона, блокирование атак и, конечно, за убийство врагов, помеченных командиром (владельцем амулета) как "цель".
* **Скорость прокачки:** Намного быстрее, чем у "Тружеников". Убийство живого существа дает огромный всплеск "данных" для Системы, позволяя ей быстро адаптировать боевую единицу.
* **Навыки:** Бойцам "устанавливают" специальные навыки — программные пакеты. "Владение мечом", "Крепкий щит", "Рывок". Эти навыки активируются по команде хозяина.

**В) Путь Героя (Глитч и Эксплойт):** Герой не вписывается ни в одну из этих категорий. Его прокачка — это **эксплойт**, использование лазейки в логике Системы.

* **Источник опыта:** Преодоление. Система запрограммирована награждать за выполнение сложных задач. Для обычного зомби нет более сложной задачи, чем **нарушить прямой приказ и атаковать хозяина**. Когда герой убил погонщика, автоматизированная логика "Некро-Кортекса" расценила это не как сбой, а как **выполнение задачи немыслимого уровня сложности**. Она увидела, что "Единица №734" столкнулась с противником (погонщиком) и победила, преодолев при этом мощнейшее ментальное сопротивление (внешний контроль). За это и была начислена огромная, непропорциональная награда в 100 ед. опыта.
* Точно так же саботаж диагностики был расценен как успешное выполнение задачи "противодействие сканированию". Герой интуитивно нашел главный секрет своей прокачки: **Система вознаграждает его за бунт**. Чем наглее и успешнее его действия против создателей, тем быстрее он становится сильнее.

**3. Обоснование Интерфейса: Призрак в Машине**

**Почему герой видит интерфейс, если Система создана для управления безмозглыми куклами?**

Ответ кроется в его аномальной природе и самой архитектуре "Некро-Кортекса".

1. **Односторонний Канал:** Сеть "Некро-Кортекс" спроектирована как система с односторонней связью. Хозяин (через амулет) -> Сеть (через эмиттеры) -> Мертвый мозг. Сигнал поступает, стимулирует нужные отделы мозга для движения и подавляет случайные нервные импульсы. Это улица с односторонним движением.
2. **Аномалия Души:** Герой — это не остаточное эхо сознания в мертвом теле. Он — полноценная, мощная и сложная разумная сущность, насильно "втиснутая" в терминал (тело зомби), который предназначен только для приема данных. У него аномально высокий Интеллект и несокрушимая Воля, выкованная в битве за существование в Безмолвии.
3. **Обратная Связь (Фидбэк):** Когда сигнал "Некро-Кортекса" поступает в мозг, который занимает герой, он сталкивается не с пустотой, а с мощным ответным сигналом — волей и сознанием героя. Возникает **эффект обратной связи**. Это как если в микрофон направить звук из подключенной к нему же колонки — раздастся оглушительный визг. Герой — это этот визг, эта ошибка в сети.
4. **Автоматический Протокол Системы:** "Некро-Кортекс" — это саморегулирующаяся сеть. Когда она обнаруживает такую мощную обратную связь — по сути, несанкционированного "пользователя" в терминале, где пользователя быть не должно, — ее автоматические протоколы пытаются идентифицировать и стабилизировать аномалию. Система не понимает, *что* это, и по умолчанию запускает **низкоуровневый диагностический интерфейс**. Это служебный инструмент, предназначенный для техников и создателей, который в обычных условиях никогда не отображается.
5. **Перевод на Понятный Язык:** Герой не видит голый программный код. Его разум, отчаянно цепляющийся за остатки воспоминаний о прошлой жизни с компьютерами и играми, автоматически **интерпретирует** этот поток сырых диагностических данных в единственно понятную для себя форму — в интерфейс видеоигры. Синие буквы, уровни, очки атрибутов, полоска "маны" (Воли) — все это результат работы его собственного сознания, которое пытается упорядочить и осмыслить тот хаос данных, который Система вываливает на него в попытке самодиагностики.

**Итог:** Герой видит интерфейс не потому, что Система создала его для него. Он видит его потому, что он **сломал Систему самим фактом своего существования**. Он не игрок, для которого создали игру. Он — вирус, который получил доступ к панели администратора. И этот глитч, эта фундаментальная ошибка в самой сути "Некро-Кортекса", является его главным и единственным оружием.