

Ричард, теперь уже Годрик, выдохнул, глядя, как Тараглан закрывает дверь в свой кабинет.

«Что ж, все прошло великолепно», - подумал он про себя, глядя в окно на внушительный каменный труп Грансакса. У него была неделя, чтобы смириться со своими обстоятельствами, и труп Древнего Дракона, нависший над его особняком, помог ему в этом. Обычный человек впал бы в отчаяние или депрессию, если бы обнаружил, что трансигрировал в игру Fromsoft, но он был настолько ненормальным, насколько это вообще возможно.

В то время как все остальные, казалось, переживали эмоциональные взлеты и падения, испытывали радость и печаль, он застрял в мягко раздражающем сером пятне эмоционального спектра. Если средний человек имеет эмоциональный диапазон от 1 до 10, то он застрял между 3 и 6, ни высоко, ни низко, просто достаточно, чтобы пребывать в почти вечной скуке.

Видеть, как люди прыгают от радости и погрязают в страданиях, казалось ему чуждым. Единственным способом заставить кровь бурлить были экстремальные виды спорта и поединки в полном вооружении в НЕМА. Он даже хотел прибегнуть к наркотикам, чтобы почувствовать хоть что-то, но врач предупредил его, что он очень подвержен зависимости. Вместо этого он выбрал для эскапизма сложные видеоигры, не подозревая, что сам окажется в одной из них.

Впрочем, это не так уж плохо», - он зачесал за ухо прядь золотистых волос. Воспоминания Годрика теперь принадлежали ему, и то, как игра переходила в реальность, завораживало. В игре никогда не упоминались люди вроде Тараглана, а размеры Межд�земелья были сильно занижены. Она была размером с большой континент на Земле.

Сейчас Годрик был гораздо моложе, до двух осад Лейнделла, до его погружения в безумие и через несколько лет после Ночи Черных Ножей и Раскола Кольца Бузины.

Упомянутое Кольцо Эльдена расколосось на Великие Руны, которые искали полубогов и тех, кто соперничал с ними, - существ с непостижимой силой, чье могущество лишь умножалось, когда они принимали власть, в надежде, что те воссоединят их и станут Владыками Эльдена.

Звездочет Радхан, Покоритель Звезд.

Юстициар Рыкард, Повелитель богохульства.

Скальрет Гнилой Малении, клинок Микеллы.

Микелла, Добрая из Халигтри.

Фелл Омен Моргот, дарующий милость.

Мог, Повелитель Крови.

Реналла, королева полнолуния.

И я, коротышка из помета. Кто-то малоизвестный», - Годрик коснулся своей груди, закрыл глаза и заглянул в свою душу.

В бесконечном сером тумане висела большая золотая эмблема с пересекающимися кругами внутри. От центра по спирали расходились замысловатые узоры и рунические надписи, поверхность которых слегка мерцала.

Глядя на Великую руну, он ощущал ее вес, но не массу, а значение - ключ к раскрытию потенциала, далеко выходящего за пределы понимания смертных.

Это была не обычная Великая руна. Она была краеугольным камнем Кольца Эльдена, на котором крепились все остальные Великие Руны. Но почему он, даже не полубог, обладал столь могущественным предметом? Возможно, именно эта Великая Руна принадлежала Годвину Золотому, воплощению идеалов Золотого Ордена и чемпиону в войне против Древних Драконов.

Но этот полубог был мертв.

Все, что у меня есть ценного, я унаследовал от Годвина. Его войска, его Великую руну и даже его титул», - подумал он.

Это было не так уж плохо, поскольку никто не подозревал, что у него есть Великая Руна. В конце концов, зачем Великая Руна слабому, жалкому карлику? Золотой род или нет?

Это неправда. У меня есть нечто такое, о чем не знает ни Годвин, ни кто-либо другой в Междумирье», - подумал он, мысленно вызывая в памяти то, что, казалось, преследовало его в этом мире.

(Лист персонажа :

Годрик Золотой (1 уровень)

Возраст: двадцать три года и три месяца

EXP: 1/100

HP: 40 { Здоровый }

FP: 50

Сила: 4

Ловкость: 5

Выносливость: 3

Бодрость: 4

Разум: 5

Интеллект: 5

Вера: 14

Навыки:

[Наблюдение (активное): 1 уровень

При активации на цель, получите ее основную информацию, а также ее навыки. Чем выше уровень навыка, тем точнее и подробнее информация].

[Graft (Passive/Active): 1 уровень

Вы постигаете анатомию существ, которых вы убиваете или разделяете. Вы можете присоединять или заменять части своего тела другими, получая их силу, но также и их недовольство. Успех составляет менее 5 процентов и увеличивается с повышением уровня. Чрезмерное прививание приводит к безумию, а неумение прививать - к расколу разума].

[Золотая линия (пассивная): Хотя и сильно разбавленная, вы обладаете Божественной кровью. Вера +10.]

[Физиология шамана (пассивная): Способность плавно сливаться с другим существом. Убирает шанс неудачи при пересадке].

Великие руны (1/8):

[Великая руна Годвина: (неактивна)]

Бледно-золотистый экран, висевший перед глазами, казался не от мира сего и предназначался только для его глаз, поскольку не вызвал никакой реакции, когда он вывел его перед

Тарагланом.

Если предположить, что 5 очков - это средний показатель, то, кроме показателя Веры, все остальное выглядело довольно жалко, учитывая, какие чудовища бродили по Междумирье. Если 5 очков - это не средний показатель, а 1, то он точно не чувствовал себя в пять раз сильнее, чем раньше.

Эту мысль еще больше укреплял тот факт, что Тараглан вдвое превышал свои показатели в силе, ловкости, выносливости и бодрости, но имел 5 показателей в уме, интеллекте и вере.

Оставалась еще пара вопросов, на которые не было ответов, например отсутствие у него стата Arcane, а также то, означает ли стат Faith его веру во Внешнего Бога. Если это так, то не должен ли он быть нулевым? И зачем его родословной увеличивать этот показатель?

Он полагал, что если повысит уровень, то сможет увеличить количество очков статов, а убийство вещей принесет ему EXP. По крайней мере, так было в игре, только это были руны, а не EXP.

Слишком много предположений и слишком много переменных.

Ему это не нравилось.

'Всему свое время. Сейчас мои приоритеты - предотвратить Первую осаду Лейнделла, чтобы не быть замешанным, выбраться из Лейнделла, активировать свою Великую руну и закрепиться в замке Штормвейл», - выдохнул он, внутри него бурлил намек на волнение.

Конечно, он мог бы отдать свою Великую руну Морготу и спрятаться в высоких золотых стенах Лейнделла. Это был бы самый безопасный вариант, учитывая, что Лейнделл никогда не падал в игре.

<http://tl.rulate.ru/book/114981/5049394>