

В своём сне Рэндидли лежал на кровати и изо всех сил отбивался от наступающей темноты. В его ушах было злобное тиканье, что будто стало неразличимым спутником течения самого времени. Укрывающее его одеяло начало давить на него с такой силой, будто было листом свинца. Рэндидли почувствовал, будто вся полученная от Системы сила покинула его тело, оставив его сознание в жалком и слабом человеческом теле.

Он лез из кожи вон, пытаясь своими дрожащими хрупкими и тонкими руками отбросить навалившуюся на него тяжесть одеяла. Но его мягкая шёлковая ткань попросту выскользнула из неуклюжих пальцев Рэндидли.

Тик-так. Тик-так.

Перед его кроватью сидела Лира и, скрестив ноги, смотрела на него пристальным взглядом. Но это была не Лира, а лишь Создание, носившее лицо Лире, будто оно было не больше чем элегантно шарфиком. Пускай на лице Лире была небольшая улыбка, но за этой маской были её мёртвые и отчуждённые глаза.

Тик-так. Тик-так.

- Я могу убить тебя хоть сейчас, - прошептало существо. - Ты - ничтожество. Ты не сможешь убежать от меня. Ты не сможешь противиться моей воле. Тебе же лучше самому прийти ко мне и умолять меня. Сдайся мне. Я спасу тебя. Я восстановлю все твои навыки. Я...

Тик-так.

Но потом тиканье прекратилось. Рэндидли выпрямился. Его глаза горели изумрудным светом, придавая ему сил преодолеть эти наваждения, исходящие из глубины его души.

- Чёрт... - резко выдохнул Рэндидли и, снова вдохнув, сказал: - Ты...

Но существо просто засмеялось, ведь именно этого оно всё время и добивалось.

Рэндидли открыл глаза, пробудившись от этого сна, которой оборвала сильнейшая головная боль, жестокая боль самой его души. Моргнув, он поднялся с кровати и отключил Ментальную Стойкость, Стойкость Духа и Истязание, которые он невольно задействовал в своём сне. По сути, его сон мог быть вызван Истязанием. Рэндидли даже сейчас мало понимал, что делает этот навык.

Сейчас он испытывал тревогу по совсем другому поводу. Рэндидли и так мало времени уделял сну, но после этого сна он поклялся спать ещё меньше. Что если он во сне случайно активирует Мучение...? Или Круг Пламени? Тогда боль будет ещё сильнее, да и убить так кого-то можно...

Рэндидли тряхнул головой, выбрасывая эти мысли, взял немного исцеляющей жидкости, которую ещё вчера приготовил ему Симон, и выпил её всю. Лишь спустя минуту после этого Рэндидли смог перевести дыхание и сосредоточить своё внимание внутрь себя, начав долгий и трудный процесс вытаскивания осколков с различных навыков.

Спустя где-то час он несколько расслабился и упрекнул себя, что выпил всё зелье за раз. Теперь, чтобы избавиться от головной боли, ему надо отыскать Симона. Но во всяком случае эта боль была слабее той боли, которую он обычно испытывал.

За этот сеанс он смог полностью убрать осколки из Усиления, Уклонения, Блока и Расчётного Удара, что были отличными навыками поддержки в сражениях. Последние три навыка были теми, из-за которых Рэндидли во время того сражения всё время испытывал боль. Он не мог отключить время от времени срабатывающее Уклонение и Расчётный Удар, а блокировать удары стало его привычкой.

Усиление приблизило Рэндидли на шаг к уровню той силы, которой он обладал до разрушения навыка. Он также очистил Удар Маны, хоть ему была смешна даже мысль о том, что он когда-либо снова будет испытывать такой навык. Однако он потреблял гораздо меньше Маны, чем другие его заклинания, так что против противников уровня тех скелетов его вполне хватит.

Другой приятной новостью было то, что он наконец-то смог просмотреть свой экран статуса. Он стал доступный благодаря тому, что за этот час Рэндидли постарался убрать большую часть дикого Эфира, который мешал появлению системного меню. При таком темпе Рэндидли сможет восстановить свою настоящую силу за неделю или две, после чего ему надо будет определиться со своими дальнейшими действиями. Так что пока Рэндидли поставил перед собой задачу сбора информации.

Он также восстановил Гравировку Маной, что дало ему неплохое занятие, за которым он мог скоротать время до своего восстановления. Сейчас Рэндидли волновала только одна вещь. Когда он вчера сражался со скелетами, то заметил, что когда его боль увеличивалась до одной точки, то она начинала многократно возрастать.

Как он заметил ранее, когда он активировал навыки с осколками, то засевшие в них осколки начинали вибрировать. Эта вибрация навыка заставляла вибрировать окружающую область, что и вызывало его боль. Но в определённый момент эти вибрации возрастали до такой степени, что начинали вибрировать осколки и в других навыках, который он даже не использовал в это время.

Об этом было страшно думать, но Рэндидли всё же решился и предположил, что в худшем случае такая вибрация может выйти из-под его контроля, дойдя до степени, что все его навыки с осколками будут вибрировать, что может убить его. Возможно, именно потому тот Дух Деревни так убеждённо говорил о его скорой смерти.

Какое же облегчение, что жидкость Симона позволяла снимать хоть как-то эту боль.

Рэндидли потянул руки. Хотя головная боль несколько мешала ему, но он привык и к куда более сильной боли. И вот так Рэндидли впервые за последние несколько недель открыл меню Путей, предвкушая увидеть, что он получил за это время.

И увиденный результат не разочаровал его. Рэндидли получил семнадцать уровней в Продвижении Копья - Пепельные Следы, два в Пришествии Фантомного Копья, семь в Золотых Корнях Иггдрасиля, двенадцать во Втором Дыхании, тринадцать в Бактериальной Регенерации, девять уровней в Крушителе Тупиков, двенадцать в Прахе к Праху, четыре в Охвате Фантомного Копья, по пять в Усилении и Спешке, шестнадцать во Владении Боем, десять во Владении Копьями, семь в Копьящихся Корнях, тринадцать в Ментальной Стойкости, потрясающие двадцать уровней в Стойкости Духа, девять в Соппротивлении Боли, по пять в Молоте Зари и Уклонении, по три уровня в Блоке и Расчётном Ударе, шесть в Медитации и Пожирающем Плоти Вирусе, пятнадцать в Боевом Влиянии, девять в Рвении, десять в Превосходстве, шесть в Грации, семь в Гибкости Белых Охотников и восемь уровней в Живительной Крови.

Кроме этого Рэндидли заметил кое-что интересное. Он получил навык Удар Когтями. Рэндидли предположил, что этот навык дала ему Система за то, что он голыми руками крушил черепа скелетов. Он даже получил тринадцать уровней этого навыка. Рэндидли устало вздохнул.

После этого у Рэндидли теперь имелось огромное количество ОП. Двести двадцать три ОП. Такое большое количество могло значительно покрыть его текущий Путь, Прах Аемона, Копья Фантома. Но...

Рэндидли не решался вкладывать их в Путь. Для этого было две причины. Во-первых, Рэндидли не хотел увеличивать уровень своего Навыка Души, поскольку не знал его текущее состояние. Он полагал, что он может хоть сейчас проверить его, но Рэндидли страшился встречи с Лукрецией. В своём ослабленном состоянии он не может пойти на такой рискованный поступок, особенно когда он не может свободно пользоваться Ментальной Стойкостью, Стойкостью Духа и Боевым Влиянием, что до сих пор изобиловали осколками Эфира.

Во-вторых, он был слаб. Поскольку этот Путь даровал ему Покровитель Пепла, то если после его завершения Рэндидли придётся проходить какие-то дурацкие испытания Покровителя, он не сможет их пережить. Уж Покровитель Пепла любил всякие испытания.

Наличие такой слабости немного печаливало Рэндидли, но он выдавил из себя улыбку. Хотя сейчас он не в форме, но скоро всё изменится. Эта его слабость по сравнению с другими...

Даже в ослабленном состоянии он превосходил их. После таких утешений Рэндидли почувствовал себя лучше и посмотрел окно своего статуса.

Рэндидли Гостхаунд

Класс: ---

Уровень: Н/Д

Здоровье (Регенерация за час): 1633 → 1764 [+118] (643 → 716 [+27])

Мана (Регенерация за час): 1627 → 1709 [+5] (202,75 → 222 [+9])

Запас Сил (Регенерация за минуту): 1645 → 1758 (247 → 255 [+9])

Живучесть: 179 → 187 [+9]

Выносливость: 87 → 98

Сила: 132 → 135 [+17]

Ловкость: 167 → 176 [+17]

Восприятие: 133 → 153 [+10]

Реакция: 158 → 164

Сопротивление: 115 → 128 [+15]

Сила Воли: 181 → 215 [+15]

Интеллект: 119

Мудрость: 85 → 88 [+9]

Контроль: 231 → 247

Фокус: 178 → 188 [+4]

Снаряжение: Средняя Кожаная Туника Ур 5: (+2 Живучесть), Перчатки Быстроты: (+1 Живучесть. +3 Ловкость), Ожерелье Кота Тени (Редкий) Ур 20: (+1 Живучесть, +2 Сила, +7 Ловкость), Изящный Кожаный Пояс Мастера Ур 49 (+5 Живучесть, +5 Сила, +5 Ловкость, +10 Сила Воли, +15 Соппротивление, +9 Мудрость, +4 Фокус, +10 Восприятие, +100 Здоровье).

ОП: 223

Навыки (Навык Души): Мир Четырёхцветного Часового Механизма Ур 501 → 766.

Боевые: Владение Копьями Ур 120 → 138, Полушаг Белого Фантома (Необычный) Ур 50, Тяжёлый Удар Ур 66 → 70, Владение Кинжалами Ур 10, Железная Кожа Ур 47, Уклонение Ур 67 → 78, Владение Боем Ур 91 → 113, Блок Ур 48 → 54, Спешка Ур 78 → 89, Фантомный Натиск Ур 43, Замах Ур 54, Отклонение Копьём Ур 10, Усиление Ур 97 → 108, Расчётный Удар Ур 66 → 69, Удар с Разворота Ур 36, Пожирающий Плоть Вирус (Необычный) Ур 57 → 63, Несравненный Разрез (Необычный) Ур 65 → 69, Пронзающий Небеса и Крушащий Землю Ур 39, Боевое Влияние Ур 105 → 133, Рвение Ур 76 → 92, Контроль Тела: Заморозка Ур 19 → 25, Золотые Корни Иггдрасиля (Древний) Ур 54 → 74, Крушитель Тупиков Ур 14 → 25, Удар Когтями Ур 0 → 14.

7 Ката Пепельного Копья (Рунический): Продвижение Копья - Пепельные Следы Ур 27 → 51, Когда Солнце Застывает (Редкий) Ур 0 → 1.

Шесть Знаков Фантомного Копья (Редкий): Первый Знак - Неотвратимое Фантомное Пришествие (Необычный) Ур 83 → 85, Пятый Знак - Охват Фантомного Копья (Редкий) Ур 138 → 160.

Заклинания: Копьящиеся Корни Ур 38 → 48, Удар Маны Ур 28, Щит Маны Ур 26, Контроль Корней Ур 97 → 99, Тайная Сфера Ур 22, Огненный Шар Ур 30, Магический Снаряд Ур 4, Исцеляющая Длань Ур 12, Пыльца Раффлезии Ур 20, Призыв Мора Ур 53 → 54, Укрепление Маной Ур 65, Стена Шипов Ур 17 → 19, Семя Души (Редкий), Мучение (Необычный) Ур 47 → 59, Вдохновение (Редкий), Опаляющий Снаряд Ур 73, Круг Пламени Ур 45, Плантамантия Ур 32 → 35, Рыдающее Облако (Редкий) Ур 64, Молот Зари Ур 6 → 11, Пылающая Поступь Ур 10, Прах к Праху (Древний) Ур 1 → 22, Истязание Ур 0 → 4.

Крафт: Создание Зелий Ур 37, Фермерство Ур 20, Селекция Растений Ур 9, Картография Ур 7, Анализ Ур 24, Очистка Ур 17, Экстракция Ур 23, Гравировка Маной Ур 69 → 74.

Вспомогательные: Физическая Подготовка Ур 83 → 89, Медитация Ур 83 → 93, Бег Ур 39, Спринт Ур 19, Тихий Шаг Ур 46, Соппротивление Кислоте Ур 22, Соппротивление Ядам Ур 21, Соппротивление Боли Ур 32 → 41, Первая Помощь Ур 16, Экипировка Ур 25, Искатель Пути Ур 18, Ментальная Стойкость Ур 23 → 44, Соппротивление Проклятиям Ур 15, Соппротивление Огню Ур 23, Шитьё Ур 11, Нарезка Овощей Ур 2, Ручной Труд Ур 6, Копание Ур 5, Готовка Ур 35, Грация Ур 50 → 65, Бактериальная Регенерация Ур 93 → 116, Превосходство Ур 42 → 56, Стойкость Духа Ур 45 → 76, Второе Дыхание Ур 55 → 71, Родство с Погодой Ур 43, Мастерство Часовщика Ур 16, Отвержение Ур 39 → 42, Эфирная Связь (Древний) Ур 3, Гибкость Белых

Охотников (Редкий) Ур 26 → 44, Живительная Кровь (Необычный) Ур 23 → 42.

Покачивая головой, Рэндидли достал одну энциклопедию по гравировке. Он не мог дождаться времени, когда восстановит свои навыки.

<http://tl.rulate.ru/book/6561/739105>