

Моя душа слишком тверда. Проклятье могло убить меня из чистой ненависти, но тогда оно погибнет вместе со мной.

Я вновь сжала воображаемые кулаки.

Нужно было только прожить до того момента, когда я стану сильнее. Пока пожранное этой тварью физическое тело не станет достаточно развитым. После этого моя плоть сама начнёт отторгать сформировавшую её проклятье, а я сбегу.

Проклятье попытается подавить меня, уничтожить сознание и волю, стереть из существования, чтобы завладеть душой. Оно будет нападать. А я – защищаться.

Нужно развивать душу. Закалять её, отнимать силу у проклятья, никогда не сдаваться.

Поддаться всего один раз и я погибну.

Я вступила в игру, в которой нельзя проигрывать.

Мой взгляд прошёлся по шепчущим туманам и теням всюду вокруг, по деревьям, тающим, стоило только на них посмотреть.

Это... было что-то вроде воображаемого мира, формирующегося из моих собственных желаний. Если бы я позволила туману подобраться ко мне, то провалилась бы в сон и тогда проклятье могло бы насладиться на меня любыми ужасами, какие только возможно представить.

Но вместо этого я сама стану кошмаром для проклятья. Оппонентом, которого оно не ожидало встретить.

Нужно только не сдаваться. И не бояться.

Сила Десяти давала прочный каркас правил магии и развития души. Как отрёкшаяся от магии, я никогда не смогу напрямую взаимодействовать с магией или какой угодно другой силой, в которых могла бы раствориться душа. Я для этого слишком тверда.

Но для таких как я тоже существовало множество путей развития. Нужно было только решить, по какому из них пойти.

Использовать инструменты внутри реальности снов не получится, что довольно сурово. Я была мечницей и одной из лучших в игре. Но проклятье не даст мне меча. Не даст ничего, что не я. Единственное оружие здесь – моя душа.

— Сама Ранга, человек-ведьморозжденная первого уровня, — заявила я в пустоту, пытаюсь представить окно создания персонажа.

Если этот мир – Сила Десяти, то каждый в нём мог присоединиться к системе.

Тёмный дым, из которого состояли мои руки, стал отчётливее. Это означало, что у меня получилось. Расовые бонусы характеристик подействовали.

Местные очки опыта назывались кармой, но представляли из себя универсальный источник энергии. Мои стартовые очки ждали, когда их куда-нибудь назначат. Из правил исходило, что карма – это связь с Акашей, местом, связывающим с миром мёртвых и их знаниями. В месте, где всех впечатляли броски огненных шаров, меня по-настоящему впечатляло умение мгновенно изучать информацию и одалживать энергию прошлых поколений, развивая тело и душу без всяких тренировок.

Последним стоило заняться немедленно.

Телосложение отвечало и за стойкость тела, и за прочность духа. Учитывая моё положение, было бы глупо концентрироваться на чём-то ином. Вместе с расовыми и классовыми бонусами получились баснословные двадцать три очка. При норме для каждой характеристики в десять-одиннадцать, я сделала и тело, и дух нечеловечески прочными – что сразу отразилось даже в этом мире сна. Мой туманный образ стал явью. Теперь я отчётливо видела свои руки с острыми чёрными когтями. И всю остальную часть голого, незнакомого тела...

Так. Поразглядывать новую себя можно будет потом.

Сила... была полезна. Позволяла наносить больше урона любым оружием ближнего боя. Поэтому я выбрала ведьму Аннис – одну из немногих подрас, в которой женщины не получали штраф в два очка силы. Но в игре для этого выбора нужно было просто нажать кнопку. Кто знал, что после смерти меня перенесёт в этот мир, и заставит в реальности пережить рождение через пасть дитя ведьмы.

Как бы там ни было, сейчас сила мне не требовалась, сначала нужно выжить. А в этом могло помочь уклонение, зависящее от характеристики ловкости. Рефлексы и координация могли не раз меня спасти.

Отправив очки в ловкость, я ощутила расплывшуюся по телу лёгкость. словно почти ничего не весила. Руки и ноги стали рельефными, жилистыми. Но остались красивыми и женственными. Здорово.

Дальше были две характеристики, отвечающие за происходящее в голове. Интеллект и мудрость, также известные как логика и опытность.

Я отправила пару очков в интеллект и моргнула, ощутив словно... как если бы меня потянули за мозг. Туман в голове почти развеялся. Тяжёлые мысли воспарили.

... С продвинувшимся интеллектом я задумалась о том, что мудрость и харизма мне бы тоже не помешали... Но это уже прошлый день. Теперь важнее языки. Каждые два очка свыше десяти позволяли изучить дополнительный язык, помимо общего, взяв знания напрямую из Акаши. И сейчас, учитывая, какие чудовища обитали в мире снов, язык мог меня спасти.

Вот только какой?

Язык фей? Мир снов буквально принадлежал им. Разговаривать с нежитью тоже полезно, многие кошмары порождали бродящие духи. Ещё, несмотря на взрослую душу, сейчас я была ребёнком, а детям всё кажется громадным, поэтому не было бы ничего странного во встрече с великаном йотуном в мире снов. Демонический... пожалуй, нет.

Три языка внезапно наполнили мою голову, словно я всегда их знала, хотя язык сворачивался просто от представления того, как я буду произносить их слова. Хорошо ещё, мне не понадобился Акло, он, по слухам, буквально выворачивал мозги. Язык йотунов, с другой стороны, мне понравился. Тягучий и певучий, он насквозь пропах древностью и могуществом былого. Даже если эти великаны не встретятся мне во сне, я обязательно воспользуюсь рунами, которые пишутся как раз на нём.

В игре каждый из этих языков я тоже знала, но там они просто переводились на мой родной.

Я задумалась. Три дополнительных языка, а не два? Окно характеристик передо мной существовало только благодаря воображению и цифры в нём не отражали реальности, так что это означало, что мой интеллект на уровне шестнадцати-семнадцати очков. Что очень круто. Если дело было в переводе характеристик из прошлого мира в этот, то моё оригинальное тело могло похвастаться аж четырнадцатью-пятнадцатью очками интеллекта. Если считать, что каждые пять очков делают умнее вдвое, то ещё в прошлой жизни я была почти в два раза умнее среднего человека.

Мне почти ничего не удавалось вспомнить о прошлой жизни, но это открытие наполнило гордостью. Видимо не зря у меня было два высших образования, чем бы они ни были. И почему образование ассоциировалось с опухолью?..

Так. А почему вообще я не могла ничего вспомнить из прошлой жизни? Неужели...

Я попробовала потратить очко навыков на базовые знания... и мои плечи опустились.

При перерождении Акаша превратила все мои знания и опыт в очки навыков и карму. Я могла вспомнить хоть что-то из своей прошлой жизни, лишь потратив на это очки.

Впрочем, моим плечам следовало бы подняться. Бухгалтерский учёт, скоропечатание, и умение ездить на велосипедах звучали недостаточно угрожающе для мира, в который я попала. Так что возможность распределить очки навыков по-новому была благом. А если однажды мне понадобится узнать, как седлать велосипеды, я просто открою эти навыки. Хотя не уверена, что в этом мире есть такие звери.

Я раскидала очки по всевозможным боевым навыкам – с ударением на безоружный бой, потому что из оружия у меня пока были только когти – и различным базовым, дающим знания разных областей. От животных до химии и инженерии. Учитывая, что в прошлой жизни, отталкиваясь от нынешних мерок, я была экспертом третьего уровня, казалось неправильным полностью отказываться от профессиональных знаний. Возможно, поступи я так, Акаша просто лишила бы меня всех очков навыков, заработанных в прошлой жизни.

Можно сказать, что я немного переосмыслила своё прошлое. Тогда мне казалось, что я изучаю столько областей, чтобы быть всесторонне развитым экспертом, а если бы кто-нибудь заглянул в историю моего персонажа теперь, то увидел бы, что я изучала науки необходимые для выживания в мире Силы Десяти. Например, базовые знания животных, благодаря которым догадалась, что велосипед – это наверняка какой-то вид динозавров, вроде велоцираптора.

Знание планарных измерений наделило меня пониманием того, что я – разумная душа в мире снов, а значит самое реальное, что здесь есть. Иными словами, я здесь «материальна», в то время как большинство других обитателей этого места существуют в форме силы воли. Что неплохо. Сила отрёкшихся именно в их прочной воле.

Но до чего же странно было открывать знания, которые и так принадлежали мне. Они словно всегда были в голове, а я просто не там смотрела. Или не замечала того, что лежало прямо перед глазами.

Прижав острые когти к ладони, я перешла к выбору класса. Впрочем, с такими характеристиками выбор был только один – класс ближнего боя, на четвёртом уровне разделяющийся на всяких там воинов, монахов, лучников, и остальных.

Кроме того, у меня сохранилось немного опыта с прошлой жизни, преобразовавшегося в карму. Поэтому я могла сразу подняться до второго уровня ближнего боя.

Вместе с оставшимся классом эксперта и бонусом от сверхчеловеческого телосложения, я получила пятьдесят одно очко пропитки! Просто охренительная прочность для персонажа второго уровня!

Пропитка заменяла людям в Силе Десяти очки здоровья и представляла, по сути, уровень самой фундаментальной магии защиты, пропитывающей их и подстраивающейся как умная броня. В тебя летит стрела? Пропитка немного потратится, но замедлит её настолько, что она просто упадёт. Или ты сам летишь со скалы? Пропитка поймает тебя невидимой подушкой – если энергии хватит.

Именно за неё чудовища ненавидели людей. Почему эти мелкие, тощие существа, которых должно быть так легко грызть, каким-то образом разносят спинами каменные стены и тут же продолжают бежать? Совершенно несправедливо, если смотреть на мир с их стороны.

Взяв класс, естественно, я взяла талант к владению мечом. Это даже не выбор. Меч – продолжение меня, холодная сердцевина души. Пока что мечи мне не светили, но клянусь Митаром, я мечница, и как только найду меч, они все об этом пожалеют!

Второй чертой я выбрала бесстрашие. Иммунитет к страху. Откровенно говоря, я не была уверена в том, что он так уж мне нужен. Я уже умерла однажды, а потом моя душа и тело были сожраны проклятьем. Но когда открыла глаза и вновь увидела тянущиеся тени вокруг, то поняла, что они больше не вызывают во мне ничего, кроме лёгкого интереса. Весь простор мира снов пошёл лёгкой дымкой, нити страха и отчаяния испарялись на глазах.

Жизнь без страха. Пока такое и представить было трудно. Но я не боялась представлять. Ха.

И как настоящая бесстрашная – а вовсе не из-за того, что доспехи мне пока не светили – я отказалась от умения носить среднюю и тяжёлую броню в обмен на дополнительное очко к шансу уклонения.

Неожиданно я ощутила желание встать в более подвижную стойку и бдительно изучить окрестности на предмет угрозы. Знания о предсказании траекторий и векторов атак, а также движений и способов избежать тяжёлых травм поступили следом. Видимо так выглядели безумные девятнадцать очков защиты в доспехе из голой задницы.

Ну что ж, вроде бы, я была готова?

Передо мной клубился туман. Возможно, он отражал мои представления о том, что ждало впереди. Проклятье атакует, если я попытаюсь пройти через него. Вырваться из мира снов.

На это я и надеялась.

На всякий случай я переставила время обновления – когда сбрасывались все магические эффекты и навыки – на полночь. Большинство людей обновлялись с рассветом, но мне оно могло потребоваться раньше. Ритуал Серебряной Королевы как раз проводился в полночь, так что будет лучше, если все мои способности перезарядятся к тому моменту.

Нужно было сразу выбрать четыре боевые черты на этот день.

В качестве одной я взяла универсальный безоружный удар. Моя душа стала достаточно прочна, чтобы формировать Ци, поэтому я могла атаковать любой частью тела. Локтем рубить врагов на части, лбом оставлять в них дыры размером с мяч. Всё моё тело – оружие.

Пробитие давало всего два очка дополнительного урона, но это, блин, два очка урона по любому врагу, какая бы броня его не защищала. Ну, не считая самых прочных видов.

Уклонение для ещё пяти процентов шанса уклониться могло помочь в любой ситуации.

Улучшенная инициатива тоже всегда полезна, ведь нет атаки важнее, чем самая первая. Кроме того, она повышала бдительность против засад и скрытных нападений.

Что ж, вполне себе базовые черты. Можно было поискать что-нибудь получше. Но я и так потратила много времени.

Глубоко вдохнув, я шагнула в туман.

<http://tl.rulate.ru/book/76887/2319202>