

— В отличие от других, Бессмертные каждые шестьдесят лет сталкиваются со смертью, после чего возрождаются в собственных останках, словно рождаясь заново.

— Последовательность 4: Бессмертный. В характеристике Потустороннего обнаружен духовный отпечаток. Удалить?

— Да.

Мутные, искаженные тени внезапно рассыпались и растаяли. Перед Таном начало проявляться пульсирующее сердце, которое тут же заполнилось мистическими символами.

— Идет очистка духовного отпечатка высокоуровневого Потустороннего из характеристики. Осталось времени: 3:59:52.

Тан закрыл интерфейс Ремесленника. Духовный свет вокруг померк, рассеялся и канул в небытие, вернувшись в привычное состояние.

— Четыре часа.

Тан тихо пробормотал это и решил, что разберется с очищенной характеристикой уже после пробуждения.

Высокоуровневые Потусторонние, будучи полубогами, оставляют после себя характеристики, пропитанные их собственным сознанием и мыслями. Это одна из причин, почему при использовании таких материалов для зелий при переходе на уровень полубога так легко потерять контроль.

Система же способна потратить определенное время, чтобы полностью стереть остаточные духовные отпечатки. Отец уже проводил предварительную обработку, но дезинфекция системы была куда основательнее — она могла выжечь любые скрытые угрозы.

— Разберусь, когда закончит.

Зевнув, Тан с облегчением лег на кровать и закрыл глаза, погружаясь во тьму.

— Хорошо, хозяин.

Ночь прошла без сновидений.

На следующее утро Тан проснулся и проверил результаты работы системы. Характеристика Потустороннего, избавленная от всех внутренних следов, спокойно покоилась в модуле Ремесленника. Она была зафиксирована в пустоте и продолжала ритмично пульсировать, но внутри больше не было никакого мусора.

— Духовный отпечаток удален.

Тан похлопал себя по голове, встал и раздвинул шторы, взглянув на восходящее солнце. Теплые лучи озарили землю, добавив сияния краям предметов.

— Хозяин, сейчас стандартное время, шесть двадцать один утра. Согласно графику, сегодня предстоит отыгрыш роли Мастера марионеток. Обновлено новые задачи.

— Задача: Отыгрыш Мастера марионеток. Вы, ставший Мастером марионеток, уже вывели определенные правила отыгрыша. Пожалуйста, следуйте им, постепенно совершенствуйте методы игры и повышайте уровень усвоения зелья. Прогресс задачи: 3%.

— Задача: Раз, два, три, замри. Какой же Мастер марионеток без своих марионеток? Поторопитесь, найдите одушевленных существ, подходящих для создания марионеток. Помните: качество марионетки имеет значение. Создайте свою марионетку. Прогресс задачи: 1/3.

Основные задачи:

— Основная задача один: Возвыситься до Последовательности 4, Безликого.

— Основная задача два: Вернуть характеристики Потустороннего и Уникальность путей Отшельника и Совершенного.

— Задача: Маленький эксперимент Мастера марионеток. Теперь вы продвинулись от Безликого до Мастера марионеток. Обладая одной из самых пугающих способностей среди тех, что ниже уровня полубога, возможности Мастера марионеток станут вашей грозной силой. Пожалуйста, возьмите под контроль нити духовного тела любого одушевленного существа. Прогресс задачи: 100%, выполнено.

— Поздравляю хозяина, количество попыток идентификации +5, осталось попыток: 144.

— Количество использований Ремесленника +1, осталось попыток ковки: 13.

— Количество фрагментов знаний +100, осталось фрагментов: 10025.

— P.S. Нужно ли сменить Последовательность 4 на Мистика или Алхимика? Да/YES.

— Нет... У тебя вообще есть функция больше не напоминать об этом?

— Нет, хозяин.

Тан зевнул, прошел в ванную, умылся, а затем сел на кровать, скрестив ноги, и открыл модуль Ремесленника.

— Итак, что бы сделать? — он задумался. — Оружие? Но характеристика Бессмертного не слишком подходит для стиля боя Оуэна. Амулеты, доспехи, защита или что-то другое, что удобно носить с собой... Впрочем, ладно, спрошу позже. Судя по скорости работы Ремесленника, на характеристику уровня полубога уйдет от шести до восьми дней.

Что касается постоянных способностей, Тан перевел взгляд на варианты, предложенные системой.

— Хозяин, доступны следующие способности для закрепления:

— Вариант А: Закрепление способностей Бессмертного, связанных с Миром Духов и Преисподней. Пользователь сможет свободно перемещаться в Мир Духов, открывать врата в Преисподнюю и быстро выпускать скопившиеся там души и призраков. Скорость будет значительно выше, чем у Привратника Последовательности 5. При этом призванные сущности будут подвержены влиянию сил Преисподней, что значительно повысит их мощь.

— Вариант Б: Закрепление контроля Бессмертного над смертью. Любое существо, увидевшее предмет, созданный из этой характеристики, испытает ментальный удар, эквивалентный созерцанию неполного облика мифического существа Бессмертного. Низкие последовательности погибнут мгновенно. Средние последовательности, в зависимости от сопротивляемости, получают разную степень заражения мертвой тишиной: от долгого сна до оцепенения тела минимум на минуту, в течение которой они будут лишены сознания, словно трупы. Высокие последовательности ощутят замедление движений; существа Последовательности 3 и ниже будут под контролем минимум пять секунд, уровень ангела — менее одной секунды.

— Вариант В: Получение силы бессмертия Бессмертного. Пользователь не сможет легко умереть, сопротивляемость тела внешним повреждениям значительно возрастет, а даже при серьезных травмах тело будет медленно восстанавливаться за счет сил Мира Духов и Преисподней.

— Доступные для закрепления негативные эффекты:

— Вариант А: Закрепление негативного влияния смерти Бессмертного. Пользователь будет подвергаться эрозии смерти, тело будет постепенно угасать, духовное тело начнет рассеиваться. Даже при запечатывании предмета восстановиться в короткие сроки будет крайне сложно.

— Вариант Б: Закрепление негативного влияния памяти Бессмертного. Пользователь будет невольно забывать некоторые вещи. Конечно, их можно восстановить определенными способами, но по мере использования предмета забытых воспоминаний будет становиться все больше.

— Внимание: максимальное количество закрепляемых способностей — три, минимальное количество негативных эффектов — один.

— При закреплении трех способностей мощь каждой составляет 70%, при двух — 80%, при одной — 100%.

— При закреплении двух негативных эффектов сила каждого составляет 67%, при одном — 100%.