

Ближе к вечеру заглянул Аск:

- Там садовники уже несколько часов, как закончили и свалили. Ты тут еще не померла от голода? - поинтересовался он.

Я молча указала на остатки остывшей пиццы в коробке, продолжая увлеченно создавать рожу для нового персонажа.

Почему мне так не нравилось делать это раньше? Это же весело! Можно накрутить в настройках уродца, посмеяться и начать заново.

- Я почему зашел?.. - брат подошел ко мне. - Ты тут прислала мне гору виртуальных вещей.

Разглядеть то, чем я занималась, у него не было возможности. В переносном терминале отсутствовали голографы, поэтому я пользовалась очками.

- Да. Это все, что было на Майе. Можно потом забрать часть из них? Внешки, шмот, ресы и денежку.

- Конечно, - брат присел на кровать рядом со мной. - Ты удалила персонажа?

- Агась.

- Хм. Думаю, неплохой вариант. Пусть и радикальный.

- Это никак не нарушит работу нейросети?

- Нет, конечно. Улим не мог оставить такую ошибку. Все нейросети автономны.

- Угу, тоже так подумала. Просто на всякий случай спросила.

- Кого ты делаешь?

- Пока забавляюсь с настройками внешности. У меня тут темнокожая старушка с бородой.

- Блин. Теперь мне тоже захотелось.

- Погоди только, не удаляй своего Ясеня. Я закончу с новым персонажем и обновлю домашнюю надстройку, чтобы забрать вещи, и ты мог переложить свои.

- Вот хомяк.

- Ничего ты не понимаешь. Все это копилось годами. Как могу я просто взять и расстаться со своим добром?

- Ладно. Маякнешь, как закончишь с новым персонажем. Передам тебе вещички.

- Да я сама заберу. Надстройку-то уже проплатила, и она остается на мне. А вещи на всякий случай переслала. Вдруг сундуки исчезнут вместе со станками и всеми плюшками?

Аск быстро чмокнул меня в щеку и ушел спать.

*

Кто же знал, что создание нового персонажа - такое муторное дело? Я даже не успела завести спутника. Так и вырубилась на кровати, как маленькая свинка. А утром проснулась и обнаружила, что ночные монстры убили мою Шуру 23 раза.

Мило.

Зато получила сразу три достижения: за 1, 10 и 20 смертей. И никакого ущерба для опыта.

Что самое приятное, с ачивками в 10 и 20 смертей шли пассивные бонусы, позволяющие немного уменьшить потерю опыта из-за гибели. Вот, что значит уснуть в очках с активной игрой.

Пока я читала сообщения системы, подлетел ночной моб и вынес меня с одного куска, отправляя в смертный дебаф на несколько минут.

Мда. Нелегко живется в Изнанке новичкам.

Пришлось стаскивать игровую амуницию и идти готовить завтрак.

На кухне уже кашеварил Аск.

- Будешь рамен? - улыбнулся он.

- Ух ты! Как раньше? - просияла я.

- Почти. Я варю лапшу.

- Тогда я побежала на тренировку. Оставишь мою порцию без бульона?

- Умница. Конечно, иди.

Как же здорово, что был кто-то, кто мог позаботиться с утра и приготовить вкусный завтрак. Обожаю Аска.

*

Вернулась я на кухню с дрожащими ручками-ножками, но свеженькая после душа. Невольно возникало чувство, что меня постирали и отжали.

- Приятно видеть, что ты возобновила тренировки, - брат все еще сидел за обеденным столом. Судя по одной лишь чашке перед ним, дожидался меня.

- Пасиб. А то, как дохляк. В статистике безумный дисбаланс. Нужно хоть чуточку выровнять.

- Угу. Кстати, я тоже вернулся к Океану.

- Какой молодец, - улыбнулась я, заливая соусом свою порцию лапши с овощами и мясом.

Насколько помню, Аск невзлюбил Океан Событий и решил сделать перерыв. Но тот довольно сильно затянулся.

- Как думаешь, целостность можно поправить, если заниматься комплексным развитием?

- Отчасти. Добиться полного баланса в характеристиках невозможно.

- Почему!? - опешил он.

- Потому что невозможно развивать все характеристики симметрично. Что-то в любом случае будет расти быстрее, а что-то отставать, как бы ты не старался. Точнее, если стараться, то данный разрыв станет еще больше.

- Срань. И что же? Мне теперь через каждые полгода в обязательном порядке требуется профилактическое лечение?

- Желательно через каждую луну-две, а не через полгода. Да и, как я уже говорила, целостность зависит не только от баланса характеристик.

- Срань, - еще сильнее расстроился брат.

- Не переживай так. Чем чаще это делать, тем незаметнее дискомфорт.

- Да. Всего лишь понос - лучше, чем высирать кровавые ошметки опухолей.

Эх, если бы можно было помочь ему без малейшего ущерба. Я даже не могла вспомнить, как справилась с собственной смертностью. Вроде, банально сожрала барьер телесного воплощения. А если при таких же действиях я случайно сгрызу самого Аска? Данная дилемма сводила меня сума.

"Аль, а можно заглянуть в твое духовное пространство?" - осторожно попросил он, переходя на мысленную речь.

Я чуть не выронила палочки и тут же размашисто закивала:

"Конечно. Извини, что не приглашала тебя раньше."

"Ничего. Хочу посмотреть, как там у тебя."

Ох ешечки! У меня же там настоящая помойка. Духовностью и не пахнет. Срочно нужна уборка!

"Дашь мне пару деньков, чтобы привести себя в порядок? У меня в душе бардак. Не в переносном смысле."

"Конечно," - удивился он.

"Кстати, с кувшинками и лотосами дело в шляпе, - сообщила я, чтобы сменить тему. - Эко-очистители тоже готовы и на месте. Это было трудно, но интересно. Как твой проект?"

"Молодец. Я пока продолжаю изучать материалы. Все же не умею искажать время-пространство, как ты."

"Угу. Точно," - смутилась я.

Вечно забываю, что брат по ночам смотрит сны и максимум воспоминания из Океана Событий. Это я ношусь сломя астральную голову и успеваю сделать по сто дел.

- Позвонил Вадимычу - будем активно возобновлять обучение. Мне еще многое предстоит изучить, а часов в самих курсах осталось слишком мало. Наверное, возьму потом

дополнительные уроки, - он говорил это с сияющими глазами. Заниматься изготовлением мелких изделий из металла ему явно нравилось.

- Как там наши финансовые проекты?

- Неплохо-неплохо... Часть персонала вылетает сегодня ночью. Донни каким-то чудом умудрилась найти несколько человек в администрацию и обслуживание из местных. Говорит, что они нормальные. Но пока после всех ваших сказок что-то я сомневаюсь.

- Смотря, за что именно они будут отвечать. Зато ты сэкономишь на проживании для части работников.

- И не говори. Палка о двух концах, - фыркнул и со звоном поставил пустую чашку на стол.

- Я уберу.

- Спасибо, - Аск чмокнул меня в щеку и ушел наверх.

*

Мы снова столкнулись на лестнице.

Брат был одет в черную майку и невзрачные спортивные штаны. Обычно он использовал их для занятий ювелирным, чтобы не жалко было испортить.

*

Планы на следующую ночь были расставлены. После чего я вернулась к детству и игрушкам. Точнее, к своему персонажу в Изнанке.

Как ни странно, подобные перетасовки были продуманы разработчиками. Мне сразу предложили перенести старые контакты и чаты с Майи на нового персонажа. Но всех действительно важных людей я связала с настоящим именем. Поэтому без зазрения совести отказалась от услуги.

Теперь я анонимус. Ей! То есть наполовину. Если в дополненной реальности Изнанки меня вполне могли узнать знакомые, банально глянув на настоящее лицо. То в Небесных Садах я была одним из миллионов пользователей нулевого уровня. Не легендарная фея Майа, а новичок по имени Шура. Отличалась я лишь наличием немалого наследства от старого персонажа.

В обновленной домашней надстройке лежали сундуки, полные сокровищ и ресурсов, на счету - кругленькая сумма, а в ячейках и инвентаре - весьма недурное оружие, бижутерия и шмотье для начальных уровней. Мне нужно как-то защищаться от монстров. Почему бы не сделать себе парочку вещичек заранее?

Правда, из всего богатства брони я пока ничем не могла воспользоваться, так как не имела даже архетип, не то что класс. И вообще, заготовленные наборы имели пятый уровень и выше. Данная проблема была разрешима при помощи банальной прокачки персонажа, поэтому пришлось временно закинуть почти все шмотки в сундуки.

Непривычно было наблюдать вместо пышного сада голую степь из разнообразных трав низкого уровня. И ни единой фейки. В центре оставался небольшой навес с базовыми станками и инструментами. Выделялось лишь скопище волшебных хранилищ в виде кристаллов-светильников, по старой привычке называемых сундуками.

Мда. Я всего лишь новичок без класса и профессии. Так что пусть у меня и была самая дорогая надстройка, проплаченная до конца лета, но в ближайшее время она будет выглядеть именно так.

*

Нацепив на свои новичковые треники красивые внешние текстуры, я достала новенькую метлу и полетела к заводчице питомцев. И, о чудо! С легкостью получила стартовое задание на питомца.

Как здорово быть среднестатистическим игроком!

В моей руке был зажат свиток с посланием для другой феи-заводчицы из соседнего города. До нее следовало добираться любым из доступных способов. Без лишней суеты я уселась на метелку и полетела туда напрямик. Даже не поднималась высоко, как обычно делала.

Не было вездесущих взглядов, никто не тыкал пальцем. Ахах! Как же здорово быть статистом!

Для полного эффекта незаметности я убрала все внешние эффекты и скины. На персонаже осталась только стартовая роба. Она представляла собой белую тунику с тонким пояском, серые бриджи и башмачки.

Пусть в этой одежде и на дорогой метле я чу-у-точку выделялась, все равно была существенная разница между степенью привлечения внимания.

Конечно, в игровом магазине имелось на выбор несколько бесплатных нарядов, но они являлись одноразовой акцией, поэтому новички зачастую их игнорировали, чтобы определиться позже.

*

Красоты красотами, а под конец пути лететь мне надоело. Благо, что поручение от следующей заводчицы не требовало куда-то нестись сломя голову.

В награду за доставку послания вручили флакон с жидкостью и оранжевое семечко.

Задание велело посадить семя в зеленой зоне и полить волшебной водой из флакона. Следовало терпеливо дожидаться, пока Чудо-чумиза вырастет и созреет, после чего собрать урожай. Что дальше - неизвестно. Видимо, задание автоматически переходило на следующую стадию.

Карта услужливо показала доступные для посадок зеленые зоны. Ближайшая была под завязку забита игроками. Пришлось лететь дальше.

Судя по количеству народа, питомца хотели получить многие.

*

Несколько минут спустя я отыскала относительно свободное место и прикопала свою чудо-семечку, тщательно полив водой. Осталось подождать и не упустить момент созревания. Сколько времени это займет, было неизвестно. В инструкции говорилось, что провал на любом этапе сбрасывал всю ветку. Если завалить банальный сбор травы, придется начинать с самого начала.

Рядом со мной собралась небольшая компания подростков. Девушки эмоционально переживали за члена группы, который так не вовремя вышел из глобалки. Его растение вот-вот должно было увянуть. Ребята из той же компании смеялись, предрекая другу долгую дорогу.

У членов одной группы чумиза росла с разной скоростью. Ясно. Значит, четкого времени не существовало. Скорее всего, разработчики задали случайный диапазон.

К приятному удивлению мне пришлось ждать совсем недолго. Прошло буквально несколько секунд, как высокий зеленый росток заколосился и налился янтарным теплом. Я поспешила сорвать тяжелый колосок. Остатки растения исчезли, оставляя после себя неизменный аккуратный газон.

Кто-то из соседней группы удивленно воскликнул:

- Ничего себе! Она только что пришла.

- Бли-и-ин. Я уже десять минут жду, пока вырастет, - досадливо вздохнула одна из девушек.

Я сделал вид, что ничего не услышала, уходя прочь. Жаль паренька, который не успел собрать увядшие злаки.

Меня ожидало следующее задание: на карте появилась мигающая точка и, очевидно, я должна была туда пойти.

Расстояние небольшое. Почему бы не пройти? Как раз можно полюбоваться красотами незнакомого города.

Отличная задумка для принудительной экскурсии. Разработчики хорошо постарались с цепочкой заданий. Пусть она вышла не хитро мудреной, но вполне себе интересной. Или это мне все кажется таким расчудесным и любопытным?

<http://tl.rulate.ru/book/22567/1618449>