

- Ты хотела сегодня готовить ужин и завтрак. Может, мне самому начать? А то как-то уже голодно, - Аск постучал и заглянул ко мне в комнату. - Ого. Какая ты красавица.

- Как ты?.. - я все еще стояла перед зеркалом в игре.

Он же не должен был видеть игровые текстуры без очков.

- Терминал, - брат кивнул на активную голографическую систему. - Тебе очень идет.

Я стянула диадему и обернулась.

В зеркале отражался вид моего персонажа из игры. Частично: без изменений на лице и прочих деталей, а также немного искаженный из-за несовершенства современных голографических систем. Но поверх моей домашней футболки до колен все равно отображалось прекрасное платье из перьев и песочного шелка.

Мои щеки заалели румянцем от неожиданного комплимента. Брат всегда делал искренние замечания моим действиям и внешнему виду. В отличие от других он не видел необходимости притворствоваться и льстить.

- Сейчас приготовлю ужин, - смущенно ответила я и убежала на кухню.

В памяти так не вовремя всплыла одна из новых Просьб от Хроник: "Соблазнить Аска". Пресвятой Глоб, будь проклят этот свободный режим!

*

Наготовив на полтора дня и убрав на кухне, больше мне ничего не хотелось делать. Если бы это была только я - никаких проблем не возникло, но брат ел много. Он и сам был большим мальчиком. Так, что по-сути почти все приготовленное он поглощал в одно рыло. Ну, лицо... У Аска лицо - не стоило забывать об этом, что бы он сам не утверждал.

- Майя, открой мой сад, - вяло попросила я, как обычно делала в городе, когда уставала и прокрастинировала.

Вокруг проступили светящиеся проекции зарослей.

- Нда. Запустила я тебя, дружок.

Я подтянулась к контроллерам и переместилась на лужайку с инструментами и складами. Это было огромное толстостволое дерево, на ветвях которого висели кристаллы-хранилища и

фонари. В просторную лужайку выросли парочка огромных пеньков, что заменяли мне столы. Солнце уже село, а потому на ветвях огромного ясеня зажглись желтые фонари, освещая рабочее место.

Я вызвала меню столяра, листая рецепты с посохами, которые нашла на аукционе раньше. Добыть самой их было довольно проблематично.

Так как у школьной команды не было своего столяра, Фаня осталась без нового оружия. Не знаю, насколько мои навыки хороши, может совсем хлам сделаю, хуже прежнего. Но вдруг получится что-то стоящее?

Я нашла подходящее деревянное копье, лезвие которого укреплялось зачарованием.

Шаман являлся довольно сложным ответвлением магов, требующим способностей к тактике и разделению внимания. Этот класс также имел ветки развития и соответственно тактики.

Например, тот пухляш - Кхао, предпочитал контролировать призванных духовных животных. А потому ему не надо было заморачиваться о дополнительном уроне от собственного оружия, а также защите на броне. Он выступал в роли поддержки для своих питомцев, восстанавливая их здоровье, усиливая временными улучшениями, а также ослабляя противника.

Но Фаня владела несколько другим набором умений, полагаясь на собственный урон и получая поддержку со стороны призванных питомцев. А потому должна была улучшать свою экипировку и статистику в универсальном направлении.

Обе тактики для этого класса являлись жизнеспособными и их эффективность зависела от навыков игрока.

Сейчас передо мной стояла задача создать боевой магический посох с высокой характеристикой урона и хорошо бы еще запихнуть туда основной стат шаманов - силу духа, что усиливала призванных существ. Сложно, но вполне по силам. Раньше мне не приходилось создавать игровое оружие со специальной целью.

Я отыскала в одном из хранилищ большой искривленный корень Грозного Дерева. Он являлся базовым материалом для создания боевых посохов с высокой прочностью. По вариантам в чертеже, это дерево вполне подходило. Обработка с помощью моих новых умений на удивление не заняла много времени.

Только после этого я оценила удобство контроллеров-перчаток. После чего отложила заготовку и вызвала алхимическое меню.

Так, что тут у нас? Пыльца Болотных Фей у меня была в избытке. Она отлично подходила в качестве зачарования на силу духа. Но у меня имелось кое что получше.

Пыльца Радостных Луговых Фей была куда эффективнее и давала дополнительную статистику к стойкости. Этих фей в моем саду было, как мух летом. Некоторое время я их даже гоняла, но потом поняла, что это бесполезно.

Смешав Пыльцу с Древесным Воском и Имбирным Красителем, я изготовила эмаль для зачарования. Осталось только подогреть над Живым Огнем, что горел в парочке пещер брата или воспользоваться его слабым аналогом в мастерской. Жаль, что у красителя был короткий срок годности. Настоящий Живой Огонь довольно трудно вызвать с помощью свитков. Но он наделял материалы лучшими показателями на силу духа.

Пришлось идти к Аску. После вежливого стука и позволения войти он разрешил воспользоваться его надстройкой. Брат что-то сосредоточенно изучал в терминале, а потому даже не обернулся.

Что ж, самый сложный этап прошел, осталось только интересное. Почему-то мне нравилось создавать деревянные артефакты в игре.

Изнанка являлась довольно сложной программой. Да, что там. На данный момент это была самая сложная система из программ и приложений к ним на всей планете. Поэтому она и была так популярна. Пусть, большинство не интересовались самой игрой, но зато пользовались удобными чатами, блогами и другими ресурсами, которые являлись дочерними ветками компании.

Лично мне нравилась возможность создавать что-то уникальное. Сейчас я сидела на кровати и вырезала специальным перьевым контроллером форму будущего оружия.

В зависимости от качества и сложности исполнения, система Изнанки, рассчитывала дополнительные бонусы и качество предмета. Конечно, можно было не париться и создать узор по шаблону, выбрав в соответствующем меню, но от этого мало того, что качество оружия оставалось на невысоком уровне, так еще и терялась половина наслаждения от самого процесса.

Уверенными точными движениями я выводила узор, что видела сегодня на ширме у мастера Монро. Знать бы еще, как назывались эти круглые изящные плетения.

Покрыв посох-копье вязью резьбы, я пропитала кисть свежей волшебной эмалью и продублировала узор, заполняя борозды. Конечный результат был уже близок.

Где-то на фоне маякнуло несколько сообщений от Хроник. Я смахнула их не глядя. Сейчас мне нужно было полное внимание, чтоб не ошибиться.

Финальным этапом было покрытие посоха древесным лаком. Смешав Жидкий Янтарь с Алмазным Укрепителем, я равномерно покрыла им посох, проводя артефактом с ускорялкой времени для быстрого завершения.

Спустя час работы в моих руках было деревянное магическое копьё. По гладкому лакированному древку и острому краю струились и переплетались пурпурные узоры из тонких линий. Само копьё отливало золотистым. Это было изящное цветочное сочетание.

Система: [Королева Фей обратила внимание на ваше творение и просит дать ему имя.]

[В обмен на имя, оружие получит дополнительное усиление.]

Подобное сообщение уже не было для меня редкостью, но всякий раз придумывание названия вызывало головную боль. А безымянным такую вещь оставлять было жалко. Ведь никто кроме мастера этого сделать не сможет. Тем более бонус пропадет.

Погодите-ка. Мне показалось, что кое-чего не хватает.

Я вызывала список игроков из группового чата. Оставалось надеяться, что наш портной сейчас не сильно занят. Меня немного удивил его игровой ник.

[Игрок Майа начал беседу с игроком Булка]

Майа: [Добрый вечер, Леонтий]

Майа: [Если возможно, не могли бы Вы ответить на мое сообщение как можно скорее]

Майа: [Это не касается жизненно-важных вопросов, или чего-то глобального. Простой игровой момент, который требует срочного решения]

Я глянула на счетчик в статистике копьё. У меня оставалось двадцать шесть минут на раздумья. После чего копьё останется безымянным и его статистика станет минимального ранга для уникального безымянного посоха.

Но Леня быстро развеял мои переживания.

Булка: [Че как, Сахарок! Почему на Вы? Прямо стариком себя почувствовал ;/]

Мои щеки невольно загорелись румянцем. Моя фея еще долго будет у всех ассоциироваться с огромным куском сахарной ваты.

Майа: [Я сделала Фане посох. Боялась официально брать задание, чтобы не напортачить. Но все же что-то у меня получилось. И вот, посох как бы готов]

Майа: [Но хотелось бы, чтобы его вид подходил комплекту одежды, что ты шьешь]

Булка: [Да? Круто. А-то, как увижу разнородную экипировку на игроках, словно ножом по оголенным нервам прошлись]

Майа: [Ты уже выбрал гамму? Надеюсь пурпурная вязь и золотисто-черное дерево не вызовут большой дисгармонии?]

Булка: [Ну... я выбрал градиент алого и желтого, как огонек. Все же Фаня больше боец и цвета к ее внешности подходят]

Идея пришла в голову довольно быстро, тем более она не отличалась сложностью исполнения и все материалы у меня сейчас лежали на складе.

Майа: [Что насчет Призрачной Ленты того-же цвета на конце посоха?]

Булка: [Было бы круто. Но ты уверена? Они дорогие и редкие]

Майа: [У меня есть на складе парочка]

Майа: [Спасибо. Не буду отвлекать. До завтра]

Булка: [Склад? Это из платной надстройки для персональных терминалов?]

Майа: [Время истекает. Надо быстро доделать посох]

Булка: *пожимает плечами*

Булка: [Бывай, Сахарок]

*

На счетчике еще оставалось семнадцать минут.

Я тут же вытянула из хранилища Призрачную Ленту. Как оказалось, у меня был целый ворох этих лент и еще пару рулонов Призрачной Ткани.

Видимо, увидела на аукционе и схватила не глядя на цену и описание. Была у меня страсть к красивым безделушкам. Наверняка, еще что-то интересное можно найти в хранилищах сада, если хорошенько порыться.

Это была серебристо-белая полупрозрачная лента шириной в ладонь и длиной чуть меньше метра. На ее матовой поверхности слабо блестели нити с вышивкой-иероглифами. Она

загадочно сияла и к одному из концов исчезала на нет, словно призрачная ткань. По сути, это и был кусочек Призрачной Ткани, что оставляла после себя могущественная нежить.

Главной особенностью этой ленты в первую очередь был ее невероятно красивый внешний вид и особое свойство неосязаемости при зачаровании. Ткань была практически невесомой, развиваясь от малейшего движения и растягиваясь в во время передвижений игрока. При беге за персонажем оставался шлейф из полупрозрачной ленты. При этом она проходила сквозь предметы и других персонажей. Многие игроки считали это багом.

Я быстро покрасила метровый кусок виртуальной ткани градиентом из ярко-алого красителя и бледного желтого. Лента засветилась загадочными и агрессивными оттенками. Красота. Затем прошила металлическое кольцо, вкрутила в тупой конец посоха еще одно кольцо на саморезе и соединила кольца между собой.

В конце я еще раз активировала Свиток Стабилизации, чтобы система игры признала оружие завершенным.

Время на счетчике обновилось.

Система: [Королеве Фей понравилось ваше творение. Она хочет, чтобы Вы дали ему имя.]

[В обмен на имя, оружие получит дополнительное усиление.]

Сообщение немного изменилось. Статус копья теперь явно был выше.

Я подумала еще пару минут. Вот, как всегда, в голове появлялся вакуум, когда надо придумать название. Это же такая ответственность! Кому-то... Не кому-то, а Фане придется бегать ближайшее время с этим копьём. Я привыкла продавать свои поделки на аукционе незнакомым людям, но тут уже было личное дело.

<http://tl.rulate.ru/book/22567/480022>