

“Этап 6: Визуализируй изменение электронных орбиталей 1s -> 2p.”

“Условия и поощрения: разрешено пользоваться визуальным примером и информацией из сторонних источников.”

Я уткнулась в одеяло и отложила этот этап на потом. После нескольких успешных этапов визуализации, моему разуму был необходим отдых и медитация.

Левая рука привычно выводила пальцами линии, словно вылавливала маленьких пушистых светлячков из воды. Правая коснулась точки меж бровей. Мысленная мантра стала длиннее, а счет увеличился на 36 и 9. Сбиться теперь было куда сложнее, чем рефлекторно повторять все эти действия.

*

Прошло уже две с половиной декады с начала интенсивного обучения. Сперва, набрать темп было тяжело, но я начала с предметов, что давались мне легче и уже изученных во время каникул.

Повезло еще и с расписанием. Последние несколько дней оно было куда свободнее. Консультации проводились с промежутками по 2 выходных и учебных дня, но длились практически до вечера. Это было связано с сезонными нагрузками на фермеров.

Рилла и Анжелла постоянно жаловались на целую гору работы дома и то, что приходится очень рано вставать. Вера спокойно улыбалась, хотя ее семья владела винодельней и вовсю готовилась к сбору урожая. А мы с Мариной делали непроницаемые лица, потому что фактически были свободны от фермерства.

К этому времени, я быстро сориентировалась, и уже имела на воротничке стандартную брошь, а в личном шкафчике набор из веселенькой подстилки вырвиглазной расцветки, сменной обуви того же цвета, спортивной формы и кучи мелочей, которые почему-то быстро размножались. Такое чувство, словно они вели тайную жизнь в своем маленьком шкафом мире.

Завтрашний день обещал быть интересным, так как я собиралась подать заявку на экзамены сразу по нескольким предметам. И по возможности пройти первый экзамен. Интересно, как все пройдет?

Хроники также немало способствовали обучению, подбирая полезные Просьбы. Благодаря школьному плану, я получала дополнительные бонусы к характеристикам и улучшала способности. Это было приятно, но все еще очень медленно.

Почти все характеристики словно застопорились. Особенно безрадостной была ситуация с мудростью и интуицией. Все Просьбы на их развитие давались куда сложнее, пока я вовсе не

перестала понимать, о чем идет речь. Единственным способ моего роста теперь были медитации и учеба. Медленно, но верно.

Может, я что-то делаю не так? Чего-то не понимаю? Жаль, что Хроники особо не давали советов по выполнению заданий, а лишь ставили перед фактом.

Параллельно, я консультировала рейд по прохождению игровых заданий и скидывала заказанную экипировку с бижутерией в общий котел. Ребята даже оплачивали материалы. Сначала я пыталась отнекиваться, но потом посчитала по рыночным ценам, что оплата не дотягивает и до половины стоимости материалов, и все же преодолела стеснительность, забирая деньги из писем. Благо, почти все материалы я и производила в собственном саду или мастерской, мне эта экипировка в минус не ушла.

Мой навык по изготовлению игровой экипировки оказался на весьма высоком уровне. И судя по словам соклубовцев, оружие и бижутерия выходили если не лучшего качества, то с весьма щедрыми дополнительными свойствами. Что давало значительную фору любому оружию того же уровня. Таким образом, средняя мощь нашего рейда постепенно увеличивалась.

В последнее время я взяла привычку выставлять часть старых поделок на игровой аукцион. Но уже за нормальную цену, а не символическую, как делала раньше. И как ни странно, люди покупали. Теперь мне стало ясно, как некоторые умудрялись зарабатывать на игре. Сначала вкладывались, развивая себя и ресурсы, а потом уже продавали результат. Да, для большинства игроков это сложно и часто довольно долго, но мне это ничего кроме времени не стоило, спасибо родителям и потраченным в игре часам.

*

Брат прервал мою тренировку, постучав в дверь.

- Да? Заходи.

Он неуклюже ввалился в комнату и плюхнулся передо мной на кровать.

- Чем занята?

- Да, вот... медитирую.

- Ничего себе. Прямо горный монах, - усмехнулся парень.

Я не удержалась от ответной смешинки.

- Хочешь попробовать?

“Хроники, покажите Просьбы с первой стадией базовой дыхательной гимнастики для людей мужского пола.”

Перед глазами появилась безликая мужская фигура. Ее ладони располагались на отличных от моей версии точках и счет дыхания был несколько другим.

Аск скорчил лицо в сомнениях, раздумывая над моим предложением.

- Давай. Я покажу тебе упрощенную версию для мальчиков.

- Я лезвие принес. Доделал. Сможешь подогнать древко? Это не срочно.

- О... - я подвисла. Созданная именно для этого момента Просьба пропала несколько дней назад, трагично оповестив меня соответствующим сообщением. Как оказалось, никакими штрафами мне это не грозило.

- Тогда давай я прямо сейчас и сделаю, а ты пока помедитируешь. Это не сложно и полезно, - я улыбнулась.

- У тебя точно есть время? Ты же супер-занята, - он округлил глаза. С его живой мимикой это выглядело забавно.

- А я уже подготовилась к завтрашним экзаменам. У меня как раз время отдыха. Смотри и повторяй за мной, - я положила ладони в соответствии с моделью.

- Ладно, - смирился Аск, зеркально повторяя мои действия.

- Правую ладонь кладешь вот сюда, левую пока расслабь. Растопырь пальцы, словно грабли... Ох, Глоб. Они у тебя действительно, словно грабли, - это было забавно и даже немного интересно. Получится ли? И будет ли какой-то эффект у Аска от этой медитации? Мне самой было интересно, а брату даже полезно. - Молодец. Теперь прислушайся к своему сердцебиению и медленно вдыхай в течении четырех ударов, а затем выдыхай в течении восьми.

- Я же задохнусь, - он возмущенно поднял брови.

- Все у тебя получится. Давай, пробуй. Через пару минут выходит уже на автомате.

Я подождала, пока он надышится с закрытыми глазами.

- Вдыхай не так глубоко и сосредоточься на сердцебиении. Иначе, голова закружится и будет тошнить.

- Да, как-то уже... Теперь понятно. Это не так сложно, главное привыкнуть. Это все? Вся медитация? - он удивленно открыл глаза.

- Нет. Осталось самое простое: представь, что твоя левая рука собирает светящиеся огоньки.

- Что?.. - усмехнулся Аск. Похоже, ему стало интересно.

- Просто визуализируй в уме. Не закрывай глаза, так проще. Огоньки энергии тянутся к твоей левой руке как пыль в пылесос.

Он заржал с моей аллегории, но быстро успокоился и принял прежнюю позу, выполняя инструкции.

- Огоньки поглощаются поверхностью левой ладони и идут дальше по руке, через сердце. Там, где твоя правая ладонь, но перетекают дальше по правой руке и доходят до ладони. И уже тогда выходят из нее.

- Получается, они выходят обратно в сердце? - нахмурился Аск, склонив голову к своей груди.

- Да. Это одна из твоих основных энергетических точек. Сосредоточение, в общем. Их еще несколько штук, но тебе они пока не нужны. Все эти энергетические пылинки проникают обратно в сердце и задерживаются в теле. Дальше они уже сами пробегают большой круг кровообращения. Это представлять не надо. Только следи за сердцебиением и правильно дыши.

Как по мне, все мои объяснения походили на эзотерический бред. Но Аск все же прикрыл глаза, размеренно вдыхая и выдыхая. Видимо, из чистого любопытства.

Тем временем я натянула очки, запуская игру. В семейном хранилище лежало лезвие копья. Красивое. Изящное и простое, оно отливало зеркально-черными бликами.

- А фантомные ощущения это нормально? - спросил брат спустя пару минут. - Огни пробегают по рукам и согревают их.

Я немного удивилась. Он тоже это чувствует?

- Да. У меня те же ощущения. Продолжай. У тебя хорошо получается, - я забрала лезвие и открыла комнату с мастерской, переползая за стол-пенек.

- А как долго это надо делать?

- Пока получается и не надоест. Ты поймешь, когда почувствуешь.

Руки привычно перебирали списки с материалами, подбирая нужные ингредиенты для рецепта плотника. Рецепт был стандартным для большого числа древков на различное оружие, но в зависимости от выбранных материалов и действий мастера, получалось то или иное изделие.

Так как проблем с характеристикой силы и ловкости у брата не было, я решила создать тяжелый, но очень прочный посох. Лучше всего это было сделать с помощью специального пресса и рецепта.

В качестве ингредиентов подходила Стружка из Корней Стальной Березы. Это был куст, что стелился на задворках моего Сада. Там, где начинались каменные склоны, оповещающие о границах локации. Но корни у него были очень прочные и выкорчевывать приходилось с помощью специального умения садовника, которое я получила далеко не сразу.

В ту же смесь пошла Пыльца Феи-Защитницы, как основной магический компонент. Эта тварь как раз мимо пролетала. Я схватила перекачанную фею-бодибилдера и хорошенько натрусила с нее пыльцы. Хоть какая-то польза с этой мошкеры. Ее магия давала прибавку к физической мощи игрового оружия.

Скрепляющим компонентом послужил Проклятый Клей из Костей Лича. Обычное дело. Больше, как на клей, его кости не годились, да и сварить его не каждый алхимик мог. Поэтому, кости были куплены по дешевке на аукционе. Клей из них я варила заранее, так как этот процесс ничем нельзя было ускорить и он занимал пару дней реального времени.

Большая банка с клеем издавала потусторонние стенания сотен проклятых душ. Души были не настоящими, поэтому нисколько не пугали. Я плюхнула хорошую порцию черной субстанции в чан с сухими компонентами и хорошо размешала.

Наверное, со стороны это выглядело забавно, так как я стояла посреди комнаты и с усердием размешивала контроллером жижу в ростовом несуществующем котле. Игроки привыкли к таким забавным ситуациям на стыке настоящей реальности и виртуальной.

Хорошенько перемешав смесь, я вылила ее в длинную цилиндрическую форму и активировала умение синтеза.

Это был один из высших навыков профессий столяра и дизайнера. Вот повезло. У меня как раз основной профессией столяр. Ну, и дизайнера до среднего уровня подняла. На это ушли годы.

Радовалась я не долго. Спустя несколько секунд смесь уже затвердела, и из формы уже пора было доставать сверхпрочное и тяжелое древко для копья. Статистика сырца уже была неплохая, но я не закончила. Следуя привычному стилю, я разрисовала поверхность волшебной смесью, что наделяла оружие особыми визуальными и магическими эффектами. Кисть-лезвие привычно и плавно выводила линии. Узор получился несколько агрессивным. Как

раз то, что надо.

И под конец я покрыла древко особой эмалью. В ее компоненты входило Дыхание Костяного Дракона, что придавало эффект поглощения света.

В конечном счете, сочетание всех эффектов выглядело, как клубящаяся дымчатая тьма. Я завершила оружие, прочно связав лезвие и древко специальным умением. К этому моменту Аск уже закончил с медитацией и наблюдал за моими действиями через очки.

Я передала ему длинное таинственное копье со словами:

- Лучше ты дай ему название. У меня с этим всегда проблемы.

- Что там по статам?

- Пока уникальное. Плюс какие-то дополнительные эффекты на урон тьмой.

Он сделал пафосное лицо:

- Система, принять запрос на наименование созданного оружия.

Мы оба подтвердили полномочия Ясеня. Так как я также являлась создателем, игра запросила соответствующее разрешение.

- Нарекаю тебя "Дрын Тьмы".

- У тебя все пушки так называются, - прыснула я. - Не путаешь?

- А чего их путать? То были коса и посох, это - копье, - он внимательно читал свойства своего новенького копейного "Дрына Тьмы".

- Что там? - мне тоже стало интересно, и я переползла к нему на кровать, заглядывая в его системное окно.

[Дрын Тьмы]

[Среднее копье]

[Ранг: Легендарный]

[Уровень: 100]

[Скорость атаки: 1.0-2.5]

[Магический урон: 700-1150]

[Физический урон: 950-1400]

[Сила: 117]

[Ловкость: 89]

[Дополнительный урон тьмой: 170-210]

[Это легендарное оружие было создано из редчайших материалов умелыми мастерами, поэтому наделено особыми дополнительными свойствами с атрибутом тьмы.]

[Ограничение: Сила 1050 ед.]

[Классы: Воин, Главный Герой]

<http://tl.rulate.ru/book/22567/489072>