Глава восемьдесят шестая.

Следующим утром я пошел в гости к Габриэль.

- Привет. Не занята? – спросил я, заходя с крыши в её кабинет.

- О, Лео, давненько тебя не было. Да заходи.

Я зашёл внутрь и уселся на диванчик, после чего сказал: - У меня для тебя есть потрясающий подарок. Угадай, какой?

- Хм? Звучит как-то подозрительно. Наверное, снова принёс мне проблем?

Не то чтобы она была не права, но сначала пусть глянет на мой подарок.

- Держи, - я молча протянул ей носовой платок и влил ману в камень записи с фильмом.

- ???

***

Два часа спустя.

- Ууу! *Шмыг* это... *шмыг*.

Пхаха, еще одна жертва моего шедевра. Так-то!

- Нравится?

- *Шмыг* да…

- Отлично. Я планирую показать его и другим людям. Хочешь взяться за это дело?

- Хочу! Непременно! - забыв о слезах, Габриэль тут же подскочила ко мне и схватила за грудки.

- Отлично, тогда давай обсудим детали.

***

Дальнейшие минут пятнадцать я подробно расписывал все свои идеи и мысли на тему кинотеатров и прочего. Габриэль была под таким впечатлением от фильма, что, вопреки ожиданиям, совершенно не жаловалась и даже наоборот – будто ждала предстоящую работу.

Кстати, когда я вскользь упомянул про отвергнутую идею с деревней героев (тематическим парком), она резко вскочила и запротестовала: - Конечно, ты должен создать эту деревню! Ты хоть представляешь, насколько это будет популярным местом для туристов?

- Да, но с ней столько хлопот…

- Все организационные вопросы беру на себя!

- Ого, как смело…

- А еще не забудь создать точно такой же воздушный шар. Слышишь? – обязательно!

- … Эй, вот скажи честно: ты же просто хочешь полетать на этой штуке, да?

- Эм… нет, - она отвела взгляд, а значит врёт.

Впрочем, деревня, да? Её будет сложно сделать, но если всеми последующими организационными вопросами займётся Габриэль, то это не такая плохая идея. К тому же, если там установить аттракцион с воздушным шаром, толпы фанатов фильма каждый день нам обеспечены, а вместе с тем обеспечен и стабильный приток денег.

- Уверена, что это сработает? – спросил я.

- Да, непременно! Особенно идея с воздушным шаром. Если сделать его изюминкой нашего парка… ух, что там будет!

- Да, но у него ограниченное число пассажиров.

- Не важно: просто введём предварительное бронирование и всё. Но я уверена, что люди ради этого аттракциона будут покупать билеты за несколько лет вперёд и даже приезжать из других стран.

- … Думаешь?

- Конечно! Особенно, влюбленные пары, желающие сделать предложение своим вторым половинкам как в фильме. Это же так романтично!

Черт, я недооценил эту идею, но Габриэль права – при правильной реализации она будет приносить гигантские суммы денег, так что грех этим не воспользоваться.

- Хорошо, тогда решено. Но в этом парке должно быть безопасно. В том числе и на воздушном шаре. Так что надо нанять пару магов воздуха на всякий случай.

- Для страховки от падения? Хм… да, логично. И надо почаще проводить его техобслуживание.

- Ага, а еще понадобится куча охраны. Так и вижу, как озверевшие фанаты нападают на несчастную деревеньку и пытаются угнать шар… это будет совсем не смешно.

- ... Кстати да, это вполне возможно. Да и саму охрану надо нанять надёжную. Предлагаю проводить перекрестный допрос с помощью оценщиков при приёме кандидатов на работу.

Звучит странно, но что-то подсказывает, что в данном случае это не паранойя, а здравый смысл, так что: - Одобряю.

- Еще надо воссоздать все эти сараи и дома, где Нел и Шелли проводили своё время. Посетителям наверняка захочется пощупать все эти порошки в доме дедушки Нела и разные инструменты, которыми он мастерил свои изобретения, - сказала Габриэль.

- Логично. Хотя придется запастись этими расходниками в больших количествах, ведь их точно будут красть на память.

- Ты прав, но можно продавать их в качестве сувениров. Тогда краж будет гораздо меньше.

- Отличчная идея. Так и сделаем.

- А ещё… герой в маске не сможет появляться там время от времени?

- >…..>

Эй, я всё понимаю, но это как бы супер-пупер секретный герой, спасающий простых граждан и охраняющий страну от угроз, а не развлекалка для публики.

- Нет, сомневаюсь. Он и в фильме-то сниматься не хотел, что уж говорить про остальное.

- Эх, жалко. С ним наша прибыль возросла бы во много раз...

- Эм… прости?

Даже не знаю: она такая жадная до денег или же просто хочет увидеть этого парня? И неужели она до сих пор не догадалась, что это был я?

…

В общем, с героем в маске вышел облом, но мы договорились, что будем продавать в нашем парке особую атрибутику для привлечения большей аудитории. Например, фигурки персонажей, наборы бенгальских огней по пять штук в одни руки, небольшие побочные истории о дальнейших приключениях Нела и Шелли, и прочие мелочи.

Впрочем, это для меня «мелочи», а вот для фанатов они будут настоящими сокровищами.

Да и вообще, если всё так и пойдёт, недалёк тот день, когда народ поднимет восстание и начнёт требовать от нас вторую часть фильма, увеличения количества кинотеатров и снижения цен на билеты и атрибутику. Впрочем, об этом мы подумаем как-нибудь потом.

А вот про название фильма надо думать уже сейчас.

Это очень важно, знаете? Название будет на постерах, название будет фигурировать в разговорах фанатов, название будет распространяться по миру… Как библия или Apple, понимаете? Это бренд и лицо всего.

Поэтому я немного подумал и решил назвать фильм… «Нил и Шелли».

Ахаха, да пошли вы со своим пафосом! «В двух шагах от ада»? «Над пропастью во ржи»? - да черта с два! Называйте вещи своими именами или вообще делайте это рандомно. Вспомните те же «300 спартанцев» или «Начало». Не название делает фильм и книгу успешным. Отнюдь: если фильм или книга хороши, то они сделают успешным и своё название.

Благо, никто не знает наших настоящих лиц и вообще не видел, как этот фильм снимался, так что и претензий/вопросов к нам никаких не будет. А вот нашему главному организатору/маркетологу/PR-менеджеру – Габриэль, я не завидую. На неё будет валиться вся яростная «воля народа», она это вообще понимает?

- Ах, воздушный шар… герой в маске…

Нет, не понимает. Ну и ладно.

***

Я оставил Габриэль наедине с её мечтами и приступил к созданию тематического парка, шара и прочего.

Первым делом, я телепортировался на нужное место в 150 километрах на северо-западе от столицы, расчистил место от деревьев с помощью ауры меча и переложил их в инвентарь, после чего выровнял и утрамбовал землю с помощью магии, а затем начал создавать дома и дороги…

Впрочем, несмотря на краткость описания, в реальности на это всё уходило гораздо больше времени: на избавление от леса и выравнивание местности потребовалось 3 часа, на создание дорог ещё 2.5 часа, а дома я делал уже 2 часа, но до завершения этой работы было ещё очень далеко. Как-никак на это всё требовалось поистине огромное количество маны и мне постоянно приходилось ждать, пока она восполнится.

Ещё одной серьёзной проблемой стала однообразность работы: мне из раза в раз приходилось повторять одни и те же действия на протяжении нескольких часов и это требовало просто невероятного терпения… которого у меня не было.

В какой-то момент мне всё надоело, и я от нечего делать приказал мане/магии/чему-то там еще сделать всё за меня. И к удивлению это сработало.

Пин-пон - навык «Создание параллельных потоков сознания» получен.

В подсказке было написано, что после активации этой штуки у меня в голове появлялся один или несколько дополнительных потоков сознания, способных выполнять приказы, а также активировать магию и навыки, и управлять ими с такой же точностью, как делал я сам.

Например, когда я сказал «хочу мороженку», он достал из инвентаря сливки, сахар, ваниль и, использовав телекинез для взбивания, навык готовки для проверки вкуса, и лёд для охлаждения, быстро сделал мне вкусное ванильное мороженое.

Увидев его эффективность, я тут же переложил всю работу по созданию деревни на этот навык и продолжил читать подсказку.

К удивлению оказалось, что параллельные потоки сознания могут не только выполнять за меня работу, но и общаться со мной и даже давать советы, если мне что-то не понятно. Конечно, их свойства полностью зависели от характеристик моего тела и мозга, но всё же…

- Вы действительно можете говорить? – спросил я у одного из потоков.

Конечно, - у меня в мыслях раздался мой же «голос».

- Хаха, мало мне было дерьма в жизни, так теперь я ещё и сам с собой начал разговаривать…

Скажешь кому – подумают, что меня надо сдать в дурку.

Учитывая, через что вы прошли, отлетевшая кукуха – меньшее из зол, - шутканул этот «кэп»[1]. А вообще, вы можете общаться с нами мысленно. Тогда ни у кого не возникнет вопросов к вашему здравомыслию.

Спасибо, за бесполезную информацию, чувак. Сам бы я до этого никогда не додумался, - мысленно ответил я с нескрываемым сарказмом.

К слову, количество этих «кэпов» зависело от моей ментальной энергии из расчёта 1 очко на 1 поток сознания. Иными словами, в данный момент я мог создать их аж 100 штук.

Слушай, а где можно применить столько потоков сознания? - спросил я у кэпа.

На самом деле много где, начиная с готовки и заканчивая полем боя. Например, вы можете одновременно запустить сто разных заклинаний во врагов и управлять каждым из них с помощью отдельного потока сознания.

О, звучит неплохо. А на физические предметы это тоже распространяется?

Конечно: вы можете делать любые сто дел одновременно с одинаковой точностью.

Круто... Но кстати, ты ведь не взбунтуешься против меня и не перехватишь контроль над телом?

К сожалению это невозможно.

Почему? И почему «к сожалению»?

Потому что я целиком и полностью привязан к вашему телу и не могу иметь собственную волю или желания.

Как-то не похоже. Мы же с тобой сейчас вполне по-человечески болтаем и всё такое.

Я скопировал вашу манеру речи и знания, поэтому могу вести такой осмысленный диалог, но на деле это лишь обычный чат-бот с хорошим ИИ.

Бл*... теперь он ещё и заливает мне про ИИ и прочее научное дерьмо посреди мира меча и магии. Вот дожили бл...

Если что, все претензии направляйте моему создателю. То есть самому себе.

Тьфу блин, языкастый какой… Лучше скажи: сколько ещё времени надо, чтобы полностью закончить все здешние работы? – спросил я, оглядывая строящуюся деревню.

По моим расчётам через 25 часов всё должно быть готово.

Эх, долго… А ускорить как-нибудь можно?

Я уже и так работаю максимально эффективно, так что это невозможно. Но если вы увеличите количество маны в теле, то время работы можно будет немного сократить. К слову, у вас как раз есть некоторое количество свободных очков характеристик…

Мне жалко тратить очки на эту фигню, так что работай так. И кстати, я иду домой, так что если тебе что-то надо в инвентаре – доставай это сейчас.

Верно: мои навыки могли работать, даже если я был в сотнях километрах от них, так почему бы не оставить всю работу на кэпа, а самому пойти домой – поужинать, искупаться и с комфортом поспать?

Эх… слушаюсь, ленивый хозяин, - буркнул кэп, начиная доставать из инвентаря кучу всего. И к слову, у нас недостаточно материалов для полноценной реконструкции деревни. Например, нужно ещё несколько видов красок, побелка, масло для пропитки дерева, алхимические порошки, качественная плотная кожа для создания воздушного шара, материалы для корзины и многое другое. Рекомендую как можно скорее закупить их в столице. Список я отправил вам в мозг.

Как только он это сказал, у меня в мыслях и правда появилось чёткое понимание сколько чего надо купить.

Я бы мог поспорить насчёт «ленивого», но да ладно… Тогда я быстренько схожу в столицу, куплю материалы, доставлю их сюда, а потом пойду домой.

Ок.

Не желая больше ничего говорить, я активировал теневое перемещение и отправился в столицу… вернее, хотел это сделать. Но прямо перед перемещением в воздухе неожиданно раздался голос Восьмой: - Лео, подойди сюда на минутку, пожалуйста, - после чего передо мной открылся портал, и меня тут же затянуло внутрь.

[1] Если кто не в курсе это сокращение от «Капитан очевидность».

http://tl.rulate.ru/book/31051/700937