

- Ясень! - в отличии от требовательного тона моего вопля, в дверь я постучалась вежливо и вошла только после разрешения.

Все же брату не девять лет и личное пространство должно оставаться личным. Тем более, я все еще помнила как он запирал меня в ванной после нетактичного появления в его комнате.

- Что там?

Я помахала перед его носом своим контроллером, что сейчас изображал копье.

Брат на меня вопросительно взглянул.

- Запусти игру и надень очки. Мне нужна твоя помощь.

Он подозрительно нахмурился, но все же последовал моей просьбе.

- Хм... Сама сделала? Очень красиво, - одобрил он со знанием дела.

В отличии от моей феи, его персонаж мог и умел атаковать все и вся. Буквально. Как оказалось, любое оружие Ясеня даже игровые текстуры в лапшу шинковало. Это были особые классовые умения.

Поэтому он лучше меня разбирался в статистике игрового оружия и иногда создавал собственное, предпочитая использовать зачарованные минералы и металл.

- Хм... А ты сможешь мне такой же узор на древке сделать? - попросил Аск, задумчиво разглядывая боевой посох и его статистику. Он криво усмехнулся. - А я придумаю название.

Даже объяснять ничего не надо. Мой брат - умница.

- Без вопросов. Сделаю все в лучшем виде! - тут же согласилась я без торга.

- Ну, тогда "Пурпурное жало", "След Ярости", "Коромысло судьбы", "Бледно-острый"...

Видимо, он выдавал первое, что в голову взбредет.

- Почему коромысло?

- Знаешь, как выглядит коромысло?

Я напряглась, вспоминая, что это вообще такое:

- Когда девушка несет воду на таком гнудом дыне? Еще верда в такт ходьбе колышутся и вода из них выливается?

- В точку. Мне эта лента на кольцах почему-то напомнила все эти колыхания. А след, как нить судьбы, что в пустоту уходит. И название такое... навевает ужас неопределенности, - он криво усмехнулся.

- Потому что не каждый помнит о существовании такой древней прибуды, как коромысло? - мой тон был скептическим. Я вздохнула и забрала у брата копье, вводя название. Мне было сложно представить, как он называл собственноручно изготовленное оружие.

- Нарекаю тебя "След Ярости"!

Система: [Ваш запрос принят.]

[Боевое магическое копье получает имя "След Ярости"]

[Ваш уровень в профессиях столяр, алхимик и художник повысилось в соответствии с рангом созданного артефакта]

Аск разочарованно хмыкнул:

- Нет в тебе духа непредсказуемости.

- Спасибо за помощь, - я поцеловала его в шершавую щеку. - Как сделаешь лезвие для своей косы, покажешь мне, чтобы я смогла создать соответствующее древко.

- Лучше спать иди. Поздно уже, - он отвернулся к экрану терминала, делая вид, что его это мало волнует.

Я вернулась в комнату и открыла статистику нового предмета.

[След Ярости]

[Боевое магическое копье]

[Ранг: Уникальный]

[Уровень: 23]

[Скорость атаки: 1.3-2.5]

[Магический урон: 79-94]

[Физический урон: 61-86]

[Сила духа: 31]

[Интеллект: 21]

[Дополнительный урон по нежити и духовным существам: 11-45]

[После заката увеличивает силу духа на случайное значение: 43-68]

[Ячейка духовной сущности: пусто]

[Это уникальное оружие было создано из качественных материалов старательным мастером-феей, поэтому наделено особыми дополнительными свойствами духовного типа.]

[Классы: маг, лучник, воин.]

Вроде, неплохое такое копьё вышло. Можно, конечно, для сравнения зайти на аукцион и посмотреть статистику на копьё того же уровня. Но главное, что оно было не хуже того, что сейчас висело в экипировке Фани.

Странно только, что не появилась статистика стойкости. Я же для этого специально использовала Пыльцу Радостных Луговых Фей. Возможно, с обновлением немного поменяли систему. Впрочем и без стойкости хватало бонусов. Мне стоило получше изучить стандартную экипировку.

Я сидела на кровати, рассматривая копьё: в нескольких местах кривые линии росписи бросались в глаза, древко вышло немного толще, чем я рассчитывала. Длина мне тоже не нравилась. Слишком длинное лезвие.

Шаману, по-сути, само лезвие было без надобности. Разве-что парировать ближний удар. И только если у Фани был навык парирования, позволяющий в течении трех секунд отступить от противника и слегка сбить агр. А если его нет? Даже дарить такое как-то стыдно. Кустарная поделка вышла.

Ладно, завтра разберусь.

До полуночи оставалось три часа, а у меня был непочатый план по языкам. С горестным вздохом, я села заниматься школьной программой.

На фоне опять всплыло сообщение от Хроник. Все, что было без пульсирующего счетчика времени я рефлексивно смахивала “на потом”. Сейчас на это не было времени.

\*

На этот раз я проснулась в сидячем положении. Экран терминала послужил мне подушкой. Даже стиль из руки не выпал. На экране отображался текст на современном китайском с транскрипцией пиньинь.

Не знаю, как это произошло. Видимо, вырубило во время учебы.

Имея уже некоторый опыт “общения” с нашим школьным водителем, я поставила несколько звонков: за двадцать и десять минут до основного. Перед глазами мягко засветилось сообщение от Хроник. Я было дернулась, но счетчик так и не появился.

“Интеграция сторонней системы завершена.”

“Генерирование новых Просьб на базе системы \*игра Скрытая Изнанка Мира\* частично произведена.”

“Майя, у нас для тебя есть от ста пятидесяти двух новых Просьб.”

“Желаешь посмотреть Просьбы, связанные с игрой?”

- Опаньки, - я протерла глаза.

А что, так можно было? Хотя, если так подумать...

Мой мозг туго соображал с утра пораньше. Пришлось идти в душ - в любом случае уже не засну.

\*

Как оказалось, большая часть игровых Просьб-заданий давала физическую статистику, что мне было не особо интересно. Хроники даже немного изменили отображение характеристик и Просьб, копируя игровое меню. Я попросила вернуть все, как было. Иначе, можно легко

перепутать Хроники с игрой. Как будто мне одной шизы было мало.

\*

- А мы не слишком быстро едем для этого? - Спросила я Вею и прикрыла широкий зевок ладонью.

- Все под контролем.

Как оказалось, девушка во время утреннего пути собирала ингредиенты в режиме карты. Игра провернуть эту хитрость обычно не позволяла. Сбор в движущемся транспорте создатели поправили еще в начале развития Изнанки, добавляя время на каст "сбора". Чем выше уровень навыка, тем быстрее можно было забрать свободные ингредиенты.

Вея эту хитрость спокойно обходила высоким уровнем сбора, а также навесив на саму себя кучу бафов на сокращение времени каста. Бафы были короткими и сбор не всегда проходил успешно, но часть ингредиентов все же оказывалась в ее инвентаре. В основном это были простые растения и "пушинки". Мы так называли перелетные игровые вещи. Они передвигались, как парящие mobs и являлись магическими субстанциями, слабыми сущностями духа и прочей всячиной.

Если так каждый раз заморачиваться, то ее старания нельзя назвать обходом игровых правил. В принципе, и правил-то таких не было. Скорее безопасность для водителя за рулем и пассажиров.

Мы сидели в режиме карты в малом рейде и тихо переговаривались. В наушниках изредка проносились завывания сильных ночных монстров, что еще не успели отступить в свои логова. Они пытались напасть на проезжающих мимо игроков, но на такое были способны лишь высокоуровневые боссы, вроде летающих химер, виверн и прочих. Нам повезло, что такие твари попадались редко.

Анжелла, увидев трех одноклассниц в наушниках, закатила глаза и сказала что-то нецензурное.

\*

Консультант по китайскому предоставил нас самим себе, отвечая только если вопрос был задан на языке его предмета. Хорошо, что еще по-нашему отвечал.

Языки всегда давались мне тяжело. И вечно приводимый в пример языковой гений Ксень уже стал моим кровным врагом.

Или теперь стоило говорить "был кровным врагом"? Хрен его знает, что с толстым рыжим

засранцем случилось. Видимо, его мамаша все-таки перешла дорогу не тем людям. Вряд ли мои родители были способны устроить нечто подобное в качестве мести. Но не об этом сейчас речь.

Из-за Хроник ли, или по какой-то другой причине, но моя память на порядок улучшилась, а с ней и возможность запоминать новые слова. Наверное нормальным людям покажется, что это легко: вы зубрить по десятку в день новых слов и так далее. Нет, это не так. Всю жизнь я билась над этой проблемой: творчество давалось мне относительно легко и просто, а память - ужас какой-то. Родители меня и ругали, и репетиторов нанимали со всякими тренингами для улучшения памяти. Все без толку. Что я могла с этим поделать?

Но сейчас я сидела на консультации и неверяще смотрела в текст. Весь вчерашний материал, что я успела прочесть перед тем, как отойти в царство Морфея, усвоился! Я ясно понимала как минимум три четверти текста. Раньше его и прочесть-то правильно не смогла бы. Для меня это было не просто невероятное достижение, а чудо. Самое настоящее чудо.

Я тихонько выскользнула в коридор мимо мастера Ли Сы Чжэня. Спокойно спустилась по лестнице, ведущей в подвальное помещение с уборными, аккуратно прикрыла за собой дверь в кабинку, напихала в рот побольше бумажных полотенец и хорошенько прооралась.

У меня чуть сердце не выскочило, так билось! Я уткнулась лицом в колени, успокаиваясь и раскладывая факты по полкам.

Мне до сих пор не было известно наверняка, что такое Хроники, кем они созданы, с какой целью и как оказались у меня. Возможно, я была не единственным обладателем этого... этой... чем бы оно ни было. Но проверить этот факт у меня не выходило: в сети по-прежнему отсутствовали толковые совпадения.

Чтобы справиться с этим грузом в одиночку, я намеренно воспринимала Хроники чем-то вроде игры, которая со временем закончится. Это всего лишь игра, здесь нечего бояться, если играть осторожно. А как хорошо представлять, что магия существует! Когда это не так.

Мне лишь хотелось в это верить. Оставлять страховочную надежду, как я всегда поступала: когда меня ругали за бездарность, когда наказывали, заставляли бесконечно учиться бесполезным вещам и делать то, что мне противно, когда оставляли одну и когда ушел брат. Всякий раз я повторяла себе: они любят меня, заботятся, хотят лучшего, ты сама виновата, но ты можешь лучше, стоит лишь больше стараться. Все это глупый самообман - единственное, к чему я действительно имела талант. Поэтому мне так легко было поверить еще во что-то. Что угодно, что я сама себе придумую.

Со временем отрицать правду Хроник становилось все сложнее: это была не просто игра, а нечто, превышающее современное развитие науки. На данный момент существовали специальные тренинги для развития человеческих способностей, но тот качественный скачок, что я прошла буквально за одну луну не мог идти в сравнение ни с тяжелыми упорными тренировками, ни с химическим допингом. Возможно, военные владели особыми

технологиями, но вряд ли они дотягивали до уровня этих самых Хроник.

Я снова вернулась к старту, но теперь уже не могла себе позволить игнорировать эту неизвестность. Что мне делать дальше? Следовать ли Просьбам? Тем более, учитывая последний этап с так называемым “свободным” развитием.

“Хроники, вы можете дать мне больше информации о своих создателях? Где вас создали? С какой целью?” - спросила я мысленно.

“Майа, меня создали Хранители Мира, чтобы помочь в развитии молодых созданий и посеять мир между народами в мире Хаван.”

<http://tl.rulate.ru/book/22567/480691>