

Бард. Отступники

Автор:

Александр и Евгения Гедеон

Бард. Отступники

Александр и Евгения Гедеон

Бард #1

Гедеон – это творческий псевдоним тандема популярных авторов, работающих в жанрах ЛитРпг и боевой фантастики.

В цикле «Бард» в качестве места действия использован мир Барлионы, придуманный известным писателем-фантастом Василием Маханенко, но герои здесь совершенно другие. Роман «Отступники», открывающий этот цикл, повествует о солистке музыкальной группы, которая в поисках вдохновения и с разрешения своего прижимистого, но прозорливого продюсера отправляется в виртуальный мир Барлионы. Необычность её поступка состоит в том, что для игры Кира выбирает весьма экзотичную расу сильвари – человекоподобных растений, а в качестве класса – барда, бродячего певца-менестреля. Развиваться и играть за такого героя совсем непросто, особенно учитывая, что стартовая локация неожиданно оказывается изолированной от всего остального мира. Однако целеустремлённость и умение ладить с людьми помогают героине добиться немалых успехов и узнать то, о чём другие и не догадываются. Вот только к чему приведут эти запретные знания? Тайны и легенды Барлионы, приключения, юмор – всё это ждёт ценителей жанра.

Александр и Евгения Гедеон

Бард. Отступники

Глава 1

Жаба поднял нас ни свет, ни заря – в одиннадцать часов утра. Мы как раз накануне отыграли концерт на корпоративе и, судя по ромам друзей, больше похожих на жёваную промокашку, детали сего мероприятия в их патлатых головах не отложились. Жаба – Степан Михалыч, продюсер, получивший подпольную кличку за жуткое жлобство и одутловатую, вечно недовольную физиономию, взирал на нас с видом разочарованного родителя.

– Какого хрена? – выразил общее мнение басист Зверь, известный в миру как Витя.

Прозвище полностью отражало натуру: Витёк был дик и необуздан как на сцене, так и в жизни, и весьма скор на расправу. Когда он пребывал в раздражённом состоянии, то лишний раз драконить Зверя не рисковала даже я.

– Ранняя пташка съела червячка, – наставительно поднял вверх палец Жаба.

Он вообще любил цитировать всякие пословицы и народные мудрости. То ли считал, что так выглядит солидней, то ли свои мысли были в дефиците.

– Ага, зато еще более раннего червячка сожрали, – напомнила я о другой стороне медали.

Нога затекла, спина болела, а всё почему? Потому что спать надо в кровати, а не развалившись в дрянном кресле захудалого гостиничного номера. Жаба опять решил сэкономить и снял для нас один номер на пятерых. С одной стороны, цена, которую запрашивали за эту халупу, была явно завышена, и тратить лишние деньги никто не хотел. С другой, всех уже изрядно достали эти подростковые ночёвки в спальниках. Единственная кровать, которую ребята честно мне уступили, так воняла дешёвым кондиционером для белья, что после моего отказа занять её рискнул только Витя. И, судя по недовольной роже и почёсываниям, он уже жалел о вчерашнем решении.

– А ты вообще не умничай, – Жаба с готовностью переключился на меня, – Вместо того, чтобы тусоваться тут с этими бухающими обалдуями, лучше бы

сходила в SPA-салон, привела себя в порядок. Мне твою рожу ещё продавать, между прочим.

– Не надо меня продавать, – возмутилась я, – Ни в расчленённом виде, ни целиком.

– Да кто тебя такую купит, – горестно отмахнулся продюсер, – Хоть бы сиськи нарастила, чтоб публике было на что посмотреть. Я и операцию оплачу, – с надеждой завёл старую пластинку Михалыч, за что был немедленно послан в давно известном и хорошо изученном направлении.

– Да что ты к ней пристал-то? – подал голос Юрка Чарский, наш неформальный лидер, соло-гитара, бэк-вокал, а также «глас народа» по бытовым и денежным вопросам. А по совместительству – чемпион по поглощению алкоголя.

Его тощая, покрытая татуировками рука, похожая на паучью лапу, высунулась из-под разложенного на полу спальника, вмещавшего Чарского и, судя по стеклянному дребезжанию, его опохмелку. Рука сдвинула край спальника, явив миру помятую физию Юрика.

– Ты, Михалыч, с попсой переобщался, – Чарский встал и, не обращая внимания на Жабу, подошёл к зеркалу.

– Ну и рожка... – Юрка брезгливо скривился, глядя на своё отражение, – Так вот, Михалыч, мы – рокеры, можно сказать, последние из могикан уходящей эпохи настоящей рок-музыки. А ты хочешь, чтобы у нас со сцены вместо текста сиськи из декольте выпрыгивали. Давай уж определяйся, что тебе нужно: рок или стриптиз...

– Одно другому не мешает, – сварливо ответил Жаба, но вопрос хирургического вмешательства в творческий путь группы отложил до лучших времён.

– Хорошо, – Чарский брякнулся на пол рядом с моим креслом и недовольно воззрился на Жабу. – Переходим к следующему вопросу: какого рожна ты нас поднял в такую рань? Мы, бляха-муха, вчера на этом корпоративе грёбаном до двух ночи лабали, потом квасили, а ты оклематься спокойно не даёшь! Мы такими темпами ласты склеить можем, дядя! Будешь себе новых питомцев искать, – недобро предрёк Юрка. – Короче, если не концерт какой – делов

сегодня не будет. У нас вон башки с бодунца трещат так, что на улице слышно. Вить, пихни Гарика, а то всю движуху проспит!

– Я не сплю, – не открывая глаз, отозвался ударник. – Просто чего зря воздух сотрясать? Михалыч, Юра дело говорит. Ты лучше бабки отсчитай, что нам причитаются, и дай оклематься. Лично я вообще вставать минимум до обеда не намерен.

– Всё вам деньги подавай, – при мысли, что надо отдать кому-то денег, у Жабы разом начинали болеть сердце, печень и давно зарубцевавшаяся язва. – И думать не хотите, как их заработать. Я кручусь, как пчела, договариваюсь, ищу для вас интересные предложения, а вы... – Михалыч тяжело вздохнул и обречённо махнул рукой.

– А мы, – согласно закивал Чарский, – гады-сволочи-паскуды, ага. Михалыч, ты это, говори, да не заговаривайся, лады? Ты на нас бабло рубишь, как Карабас, мать его, Барабас, так что не изображай благодетеля при тунеядцах, ага?

Тут Юрка сильно преувеличил. Записанный на дешёвой аппаратуре альбом продавался, мягко говоря, плохо, только среди городских поклонников группы, а основной заработок мы получали с живых выступлений на корпоративах, свадьбах и прочих местных мероприятиях. Ясное дело, отмечающей публике наше творчество было как-то по барабану, но с живой музыкой у нас в захолустье дефицит, а выпендриться хочется всем. Вот и кочевали мы с юбилея Фиделя Рачиковича на свадьбу Асгхал Епрекян, а потом мчались на корпоратив ООО «Рога и копыта». Спросом мы пользовались в основном как кавер-группа, исполняющая старые хиты, перешедшие в разряд общественного достояния и не охраняемые авторскими правами. Но и песни нашего сочинения имели успех у публики. Правда исполняли мы их в основном во второй половине вечера, когда набравшаяся до полного изумления публика уже плевать хотела, что слушать и под что танцевать. Душу отводили на местечковых концертах, но сборов с таких хватало аккурат на дорогу, жратву и скромное празднество, а кушать хотелось каждый день.

Собственно, если бы мы в лихой час не встретились с предприимчивым Михалычем, не видать бы нам и того. Как водится у большинства музыкантов, творчество мы плохо совмещали с предпринимательством. Не было в нас деловой хватки или торговой жилки, так что Михалыч стал для нас хоть и сомнительным, но спасением. Да и мы для него тоже: в наш век растущей

безработицы бывший работник городского дома культуры не мог рассчитывать на нормальную должность. А тут он набрал себе четыре коллектива разной музыкальной направленности и всю крутил, обеспечивая нас работой, а себя – процентами. Так мы и жили, без особой любви, но с чётким осознанием взаимной необходимости. И ведь, что самое обидное, мы хорошо играем, вот только раскрутка в теле и радиоэфире стоила столько, что надежды выбиться в люди таяли с каждым днём.

– Мы своё отработали полностью, – продолжал тем временем Чарский, – так что будь добр – деньги на бочку, и прекрати строить из себя ограбленного одесского еврея.

Конец пламенного спича был малость подпорчен смачным зевком Гарика и оглушительным храпом Страуса – клавишника и последнего члена группы. Удивительное дело, я ясно помню, что в самом начале разговора Страус не спал.

– Да ладно, чего ты завёлся, – тут же пошёл на попятный Жаба, – Я ж пришёл с уникальным предложением. Шанс получить многомиллионную аудиторию со следующим записанным альбомом.

Надо сказать, что эти слова заставили всех проснуться. Даже Страус, спешно поднятый пинком Вити, завертел головой, изображая внимание.

– Ну, не томи, – утомлённая затянувшейся мхатовской паузой поторопила я Михалыча.

– Знаете, где в основном зависает молодёжь, слушающая рок? – продолжил накручивать интригу Михалыч.

– Да ты задрал уже со своими шарадами! – оглушительно хлопнул рукой по столу Витя, с бодуна пребывавший в особенно скверном расположении духа. От этого звука подпрыгнули все, начиная от Жабы и заканчивая окончательно проснувшимся Страусом, – Чё ты там удумал, упырь?!

Михалыч поморщился, но с Витиными манерами он давно смирился.

– В Барлионе они зависают, мой нетерпеливый друг. Как и пара миллиардов наших сограждан.

– В игре-то? И чё?

– А то, что они – ваша целевая аудитория и есть. Вы о чём поёте? Эпохальные битвы, мечи, магия, герои, короли, войны... Всё это там. И народ играет в поисках средневековой романтики.

– Идею мы уловили, – согласился Чарский, – Что предлагаешь? Писать про Барлиону?

– Вот именно! – просиял Жаба, – Посмотрите на «Нубяр» с их хитами «Три оркины под окном жрали гнома вечером» и «Маменькины донатеры»! Или эти, как их... А! «Потомки тарантулов» с их «Именем Ялининки». Хрен его знает, что всё это значит, но народ слушает! Они неделями на вершинах хит-парадов висят.

– Как ты только что верно заметил, мы будем далеко не первыми, кто пишет песни по играм. В чём фишка?

– Ну ты сам говорил, что вы таланты, – напомнил Михалыч, – Запишете пару хитов, и о вас заговорят. Причём, заметь, без всякой дорогостоящей раскрутки на ТВ и радио.

– Не, ну я так-то не против, – подал голос Страус, – Сам в Барлиону играю, без проблем так-то.

– Кирка, ты ж вроде тоже геймер, – повернулся ко мне Чарский.

Моё имя он исковеркал в первый же день знакомства, поставив ударение на последний слог и превратив его в прозвище.

– Я больше по олдскулу всякому, – на всякий случай напомнила я. – Настолки, старые синглы, казуальные небольшие онлайн миры. В Барлионе ни в зуб ногой. С моими заработками я ежемесячную оплату аккаунта и покупку фирменной капсулы не тяну. Но если накладные расходы оплатят – я только за.

– А чё? Идейка-то неплохая, – поддержал Зверь, – Шанс хорошо продвинуться.

Гарик только молча кивнул, традиционно соглашаясь с мнением большинства.

– Резон в том есть, – подвёл итог Чарский, – С одной стороны, неохота становиться конъюнктурщиком, а с другой... Один фиг, о том примерно и пишем. Ну будет у нас не абстрактное королевство, а, скажем... – он покосился на Страуса, как на самого опытного геймера в компании.

– Малабар. Или Картос. Не, Картос даже круче. Брутальней. Оборотни там, нежить всякая.

– А что, Михалыч, мы жрать будем, пока в игре зависаем? Пока освоимся, пока чего напишем. А ещё надо на репетиции успевать, да и другие дела есть.

Тут я слукавила – никаких других вменяемых занятий у меня не было, но грех не раскрутить прижимистого продюсера, пока есть такая возможность.

– Ага, и капсулы ребятам прикупить надо, – напомнил Страус, – И аккаунты оплатить. Тоже не самое дешёвое удовольствие.

Группа согласно закивала, и Жаба нехотя протянул:

– Ладно, придумаю что-нибудь. Спонсоров каких найду. Всё же Барлиона – всемирный бренд, под это дело могут и раскошелиться. А теперь харе дрыхнуть, бегом приводите дела в порядок, и чтобы из капсул вылезали только на репетиции! Давайте, соколики мои перегарные, пошли-пошли, – и он захлопал в ладоши в излюбленной своей манере.

– Куда пошли? – осадил командирские порывы Жабы Чарский, – Тебе, блин, на каком языке сказать, что на сегодня мы пас?

Михалыч критически оглядел наши физиономии и махнул рукой.

– А, чёрт с вами, деятели культуры... – и полез в карман своего модного сюртука, делавшего продюсера похожим на Чичикова, каким его изображали на иллюстрациях в учебнике.

- Только, чур, не набираться, – предупредил он, рассчитываясь с нами.

- Ты нас с панками спутал, – успокоил его Чарский.

* * *

Репетировали мы традиционно, в старом гараже, принадлежащем семье Страуса. На нашем фоне Страус вообще был изрядным мажором, но от коллектива не отрывался и всегда мог подкинуть деньжат в трудную минуту, так что за неподобающее творческому человеку благосостояние мы его не упрекали. Сегодня вместо репетиции обсуждали план действий на ближайший месяц. Новенькие игровые капсулы, неизвестно где и как добытые Жабой, уже были установлены у нас в квартирах. Михалыч сквозь слёзы оплатил игровые аккаунты, и теперь дело оставалось за малым – понять, что со всем этим делать.

- Своего перса я не удалю, даже не просите, – сразу огласил свою позицию Страус. – Так что играть будем за Картос, я туда на прошлой неделе персонажа перевёл.

- Ну тогда ты, как самый опытный, говори кем и где нам создаваться, – предложил Чарский.

- Я за гоблина гоняю, – сообщил Страус, игнорируя посыпавшиеся тут же подколки типа «да ты и по жизни гоблин, братан», – так что вам лучше начинать за эту расу. Ближе стартанёте – группой качаться легче.

- погоди, – встряла я в этот гладкий план действий, – Мы туда зачем идём? За новыми впечатлениями, за вдохновением. А какие новые впечатления, если я тут ваши рожи постоянно лицезрею, и там от них не скрыться? И видеть будем одно и то же, а значит, мысли будут течь примерно в одном направлении. Нет, предлагаю создаться за разные расы, проникнуться местной атмосферой, подкачаться, а потом уже собраться вместе. А на репетициях будем делиться впечатлениями, искать новые темы.

- Кирка дело говорит, – одобрил Чарский, открывая гайд по расам Барлионы, – Гоблины уже заняты, так что выбираем из оставшихся вариантов.

Витя сразу застолбил себе красного орка, Чарский остановился на дреу. Гарик долго метался между тауреном и троллем. В итоге плюнув, подбросил монетку, и выбор судьбы пал на рогатых картосцев.

– А мне нравятся сильвари, – заявила я, глядя на расу человекоподобных растений.

– Они ж хардкорные, – сверившись с гайдом, напомнил Страус.

– Только сильвари, только хардкор! Не осилю – всегда могу удалить персонаж и создать нового. Впечатления-то никуда не денутся.

– Ну, как знаешь, – равнодушно пожал плечами Чарский, – Раз всё обговорили, пора по домам, начинать игру.

Глава 2

Старая, выдавшая виды капсула, сиротливо притулилась у стенки, уступив место новой блестящей товарке. Свободного места в комнате теперь практически не осталось, но избавляться от «этого хлама», как окрестили мой раритет монтажники из Барлионы, я не спешила. Какая-никакая, а своя.

Настройка и подгонка новой системы под моё тело заняли более шести часов. Это время я потратила с пользой – штудировала гайды для новичков. В принципе, основы стандартные: знакомые всем очки жизни и маны, небольшой набор характеристик, система прокачки через получение опыта. Человек, хоть единожды игравший в РПГ, интуитивно разберётся. Что до тонкостей – никто не мешает поглядывать в гайды во время игры. Да и не особенно меня волнуют эти тонкости. Я иду в игру за вдохновением, а не для того, чтобы попасть в список топовых игроков.

Добро пожаловать в Барлиону! Обозначьте устраивающий Вас режим восприятия ощущений.

Внимание, в базе данных отсутствуют сведения о выданном разрешении на частичное или полное отключение болевых фильтров.

Внимание, в базе данных отсутствуют сведения о выданном разрешении на установление максимального уровня приятных и нейтральных ощущений.

В связи с отсутствием разрешения, максимально допустимый уровень снятия фильтров восприятия нейтральных и приятных ощущений 30 %.

Что-то они там совсем с ума посходили в своей Барлионе – сплошная бюрократия. Ну ладно, для начала выставлю ощущения на 10 %, а там «будем поглядеть», как говаривал один мой знакомый.

Выбор начальных установок.

Выберите фракцию, за которую хотите играть.

Выбор сделан. Ваша фракция – Тёмная Империя Картос.

Выберите расу.

Сильвари. Раса человекоподобных растений. Больно приглянулся мне необычный облик этих существ. Посмотрю на стартовую локацию, окунусь в чуждую культуру, а если не понравится – создам нового персонажа.

Вы выбрали расу сильвари.

В игре сейчас день. В случае, если Вы создадите персонаж в течение игрового дня, он станет солнечным сильвари. В случае, если Вы желаете создать лунного сильвари, дождитесь наступления игровой ночи.

О как. Игра ещё не началась, а в справке покопаться уже нужно. Оказалось, что от времени создания персонажа зависит не только название, но и статы. Одно хорошо – характеристики расы присутствовали в официальном игровом гайде. Ну-с, чем порадуют лунные сильвари?

Расовый бонус к Интеллекту: +100 %. Соотношение требуемых очков характеристик: 4:1

Расовый штраф на Силу: -75 %. Соотношение требуемых очков характеристик: 1:3

Расовый штраф на Выносливость: -50 %. Соотношение требуемых очков характеристик: 1:2

Расовый бонус к Ловкости: +25 %. Соотношение требуемых очков характеристик: 4:3

Расовая уязвимость: Восприимчивость к холоду. Получаемый урон от ледяных атак увеличен на 10 %.

Расовая уязвимость: Восприимчивость к огню. Получаемый урон от огненных атак увеличен на 10 %.

Расовая особенность: Персонаж должен пить жидкость не реже, чем 1 раз в 12 часов, иначе потеря Бодрости при каждом действии увеличится в 4 раза, а скорость восстановления маны уменьшится в 2 раза.

Расовая особенность: Любая выпитая жидкость, за исключением жидкостей, наносящих урон, мгновенно восстанавливает Бодрость до 100 % и увеличивает скорость восстановления маны в 2 раза на 10 секунд.

Расовая особенность: Полезные бонусы от выпитой жидкости, включая алхимические эликсиры и зелья, удваиваются. Сильвари не употребляют твёрдую пищу и не получают бонусов от неё. Ряд жидкостей даёт сильвари случайный эффект.

Расовая особенность: Увеличение всех типов урона, наносимого персонажем на лоне природы, в 2 раза.

Расовая особенность: Из-за тесной связи с природой сильвари угнетают каменные города и иные места, разительно отличающиеся от привычной среды. Сила дебафа «Разлука с природой» зависит от типа местности и длительности пребывания на ней.

Расовая особенность: Невосприимчивость к растительным и некоторым иным ядам.

Расовая особенность: Большинство агрессивных хищников не воспринимает сильвари как добычу и не атакует их.

Расовая особенность: Ночное зрение. Магическая природа сильвари позволяет видеть даже в полной темноте.

Расовая способность: Природная маскировка. В лесу и в ряде природных зон сильвари получают способность «скрытное перемещение».

Расовая особенность: Многие расы относятся к сильвари с недоверием.

Солнечные сильвари отличались от лунных стопроцентным бонусом к ловкости и двадцати пятипроцентным к Интеллекту. Магичить мне нравится больше, значит буду дожидаться игровой ночи. Заодно устрою небольшой ликбез по теме.

Согласно форумам доступ к расе сильвари игрокам открыли меньше месяца назад, с последним большим обновлением. Располагались они на границе территории Империи Картос. А вот где именно – неясно. Карт локации сильвари в открытом доступе не было, а глянув на суммы, которые запрашивали за самую общую карту Картоса, я начала задумываться о карьере картографа. Некисло они там, в Барлионе, зарабатывают.

Аналогичная ситуация сложилась с гайдами по заданиям и прочей полезной информацией о сильвари. В открытом доступе – невнятные полуграмотные бредни, а по остальным ссылкам только предложения приобрести

интересующую информацию. Да что там приобретать-то? Чего такого особенно ценного можно узнать за пару недель игры? Перечень заданий в духе «пойди туда и завали десять оленей на ужин»? Нет, жадность человеческая не имеет пределов. Ещё более странным показалось полное отсутствие видео из стартовых локаций сильвари. Тоже платный контент?

Система оповестила о наступлении игровой ночи и я, наконец, вернулась к созданию персонажа.

Вы выбрали расу сильвари.

В игре сейчас ночь. В случае, если Вы создадите персонаж в течение игровой ночи, он станет лунным сильвари. В случае, если Вы желаете создать солнечного сильвари, дождитесь наступления игрового дня.

Выбор расы подтверждён.

Пол женский.

Желаете произвести конвертацию реального облика или создадите игровую куклу?

Я ненадолго задумалась и выбрала конвертацию реального облика. В писаных красавицах я никогда не числилась, но к родной роже за двадцать четыре года как-то привыкла и вполне себе нравлюсь.

Сканирование завершилось, и в окне первоначальной загрузки появилось удивительное существо, напоминавшее растение не меньше, чем человека. Оно одновременно походило на меня и было совершенно чуждым. Зелёная кожа при ближайшем рассмотрении оказалась эпидермой – первичной покровной тканью на стеблях растений, что я не без труда вспомнила из школьного курса ботаники. Система тут же предложила выбрать цвет из предложенной богатой палитры: от чёрного до молочно-белого. Минут десять я восторженно превращала альтер-эго то в помидор, то в баклажан, то в розу, но в итоге остановилась на зелёном варианте с весёленькими синими прожилками.

Лицо тоже претерпело любопытные изменения. Мои черты система повторила, а вот детали предложила проработать самостоятельно. Так брови могли быть просто более плотными наростами эпидермы, тонкими полосками коры, колосьями, лепестками и ещё чем-то, что я затруднялась описать. Видно не так хорошо я запомнила школьный курс ботаники.

Остановившись на мелких синих лепестках, издали напоминающих привычный волосяной покров, я перешла к глазам. Глаза у выбранной расы были крупнее человеческих, радужка заполняла практически всё пространство глаза, а цвет белка варьировался от желания игрока. Чуть заострённые уши тоже состояли из листьев или цветочных лепестков. Волосы – вообще отдельная история. Их могли заменять торчащие во все стороны – на манер рогов – ветки, лепестки разной длины и формы, стебли и листья, а то и целые клумбы.

Стыдно признаться, но я потратила добрых два часа, меняя предложенные детали в соответствии с особенностями расы. Ей-богу, я в жизни столько времени у зеркала не проводила, как в редакторах персонажей. Зато получившийся результат радовал взор. Моя сине-зелёная травянистая копия вышла колоритной. Крупные продолговатые цветочные лепестки до плеч торчали во все стороны на манер птичьего оперения, а сам персонаж напоминал плод греха человека, тропического попугая и лианы. Такой вот неожиданный любовный треугольник.

– Креативный салат, – заключила я, любовно глядя на получившееся растение. – Ну что, время побыть овощем!

Внимание, доступна новая возможность – выбор класса внутри игрового мира. Желаете выбрать класс сейчас, или сделаете выбор во время игры?

Конечно желаю! Бард – без вариантов. Класс введён в игру с последним дополнением и гайдов по нему мне не встречалось, если не считать за таковые обрывочные и противоречивые посты на форумах. Но музыка была моей жизнью и расставаться с ней я не собиралась даже в Барлионе.

Ваш класс – Бард.

Введите имя.

Имя... Я призадумалась. Нет, бытовавшее в группе прозвище точно не подходит, разве что я решу начать карьеру рудокопа. Нужно что-то символичное, подходящее Барду, но вместе с тем звучное и запоминающееся. Отмахнувшись от навязчивого желания посмеяться и назвать персонажа Ференслист, я перебирала всевозможные варианты, пока в памяти не всплыли стихи Генриха Гейне по мотивам древнего мифа. Да, вот оно!

Ваше имя – Лорелей Чарующая.

Сканирование объекта закончено.

Синхронизация физических данных с особенностями выбранной расы выполнена. Физические данные зафиксированы.

Начальная локация выбрана.

Производится генерация персонажа.

Кокон приятного лавандового цвета был первым, что я увидела в игре. Сплошной, без единого отверстия кокон. И как из него выбираться?

Растерянно моргнув, я протянула руку и коснулась стенки своей тюрьмы. Гладкая и прохладная на ощупь, она неуловимо напоминала что-то очень знакомое. Вспомнить не удалось – окружавшие меня стены начали отодвигаться, сперва в верхней части кокона, затем ниже и ниже, и уже через минуту я обнаружила себя в центре гигантского цветка. Такие же – как раскрытые, так и в виде бутонов, произрастали тут и там, насколько хватало взгляда. Но столь необычное зрелище разом померкло, стоило мне увидеть дерево. Нет, Дерево! Гигантское, колоссальное Дерево, на ветви которого и произрастал сей букет.

Поражающий воображение силуэт непостижимо громадного растения флюоресцировал всеми возможными цветами на фоне тёмного звёздного неба. Эдакий лесной вариант Лас-Вегаса, разве что без оглушающего многоголосого шума города. Удивительный сказочный гигант посреди не менее удивительной сказочной ночи. Ночи, наполненной тихими и столь непривычными звуками. Где-то неподалёку ухнула сова, прервав переливчатую птичью трель, весело стрекотали цикады, заглушая и без того едва слышные обрывки чьего-то разговора. И никаких воплей сигнализаций, навязчивых рекламных слоганов и шума проезжающих авто.

Жаль, я едва чувствовала запахи. Я вообще мало что чувствовала. Фильтр ощущений создавал впечатление онемевшего тела. Вроде тактильные ощущения есть, но притупленные.

Не самые приятные ощущения, но я быстро забыла о них, едва взглянув вниз. Даже темнота не спасала – благодаря расовой способности я в полной мере оценила, какое расстояние отделяет меня от земли. В горле внезапно пересохло, и голова предательски закружилась. С детства боюсь высоты и даже мысль о том, что всё это нереально и в конце падения меня встретит лишь двенадцатичасовой отдых от игры, не особенно успокаивала.

Я спешно отвела взгляд от пугающего пейзажа и только тогда заметила стоящую рядом с цветком НПС-сильвари. Она вся, от лепестков на голове до необычного вида цветочного платья, была подёрнута тёплым сентябрьским багрянцем. В обрамлении светящихся побегов местной растительности смотрелась НПС просто божественно. Вот такой должна быть королева осени.

– Приветствую тебя под луной, сестра, – приветливо улыбнулась незнакомка, обнажая сплошную молочно-белую пластину, едва отличимую от зубов.

Я невольно пошарила языком по собственным зубам и обнаружила точно такую же сплошную пластину растительного происхождения. Ах, ну да, мы же не едим, только пьём. Видимо, разработчики оставили эту имитацию для сохранения привычной игрокам дикции.

– Эммм... – глубокомысленно проямлила я в ответ, то и дело невольно косясь в сторону ужасающей пропасти. Прямо всем Бардам Бард – красноречие так и прёт. Если так дело пойдёт и дальше, то придётся ждать появления класса

«МИМ».

Я попыталась сосредоточиться на НПС, чтобы перестать думать о колоссальном расстоянии, отделяющем меня от земли. В голове пронеслась мысль, что, если не выгорит за сильвари – сделаю себя дворфийкой. Вот уж кто без нужды не поднимется над землёй даже на высоту лошадиного крупа.

– Не волнуйся, – заметил мою растерянность имитатор. – Твой Сумеречный Сон закончился, и ты покидаешь Ветвь свободным жителем. Раньше Древо не возвращало свободных, но с недавних пор многое изменилось. Во снах ты видела мир глазами братьев и сестёр, но эти знания отрывочны и неполны. Я помогу освоиться и обучу всему необходимому. Моё имя – Амариллис, – представилась она. – А какое имя снилось тебе?

– Лорелей.

– Необычное имя.

Ага, можно подумать Амариллис – самое банальное имя. Хотя... Может, у овощей это имя что-то вроде Ивана, Ганса, или Джона?

– Проснувшись свободными часто видят во сне необычные имена, – продолжила меж тем моя собеседница. – Пойдём со мной, подберём подходящее одеяние.

«Отличная идея», – мысленно согласилась я, шагая за сильвари.

Пока моё одеяние красочно описывала фраза «в чём дерево выросло». Обязательное для большинства игр неснимаемое бельё заменяли вездесущие в данной локации цветочные лепестки. И похоже, что исподнее действительно неснимаемое, поскольку произрастает прямо из меня. Интересно, а что происходит в местном борделе? Лепестки просто исчезают без следа, или как-то по-хитрому сворачиваются?

Пока я размышляла об особенностях местных увеселительных заведений, Амариллис уверенно шагала по ветви. Ширина ветви позволяла не думать о пугающе долгом полёте к земле с резким торможением в самом низу, но мои мысли то и дело обращались к теме падения. Любопытно, кто-нибудь уходил на

перерождение сразу после создания персонажа?

Чтобы не коситься вниз, я начала вертеть головой по сторонам, разглядывая соседние ветви. На большинстве из них зрели бутоны вроде того, в котором я начала игру, но кое-где лепестки распускались, являя миру Барлионы новых жителей. К моему удивлению, игроков было больше, чем НПС.

У основания грандиозной ветви, там, где она соединялась со стволом дерева, обнаружилась просторная комната, заставленная манекенами с одеждой. Мама дорогая... У меня бы не хватило фантазии надизайнить столько барахла из растительных компонентов, да ещё и такого красивого. Пройдя мимо всего этого великолепия, НПС остановилась у стеллажа с невзрачными стопками зеленого цвета.

- Держи. Облачение простое, но со временем ты подберешь что-то по вкусу.

Получены предметы:

Простые брюки из листвы. Прочность 60. Защита от физического урона 2. Класс предмета: обычный. Требуемый уровень: 1. Предмет нельзя передать другому игроку или НПС.

Простой дублет из листвы. Прочность 60. Защита от физического урона 2. Класс предмета: обычный. Требуемый уровень: 1. Предмет нельзя передать другому игроку или НПС.

Были в комплекте еще простой колет из листвы и аналогичные сапоги, не отличавшиеся по характеристикам и ограничениям. Поблагодарив НПС, я оделась и сразу почувствовала себя уверенней. Всё же странно разгуливать по городу, пусть виртуальному и весьма необычному, в одном белье.

Едва мы покинули «гардеробную», Амариллис шагнула на огромный лист, живо напомнивший висящую прямо в воздухе лодку, и выжидательно уставилась на меня. Перед внутренним взором мелькнуло видение муравья из древнего мультлика. Его как раз унесло на таком вот листочке прочь от дома, навстречу

приключениям. А я что, хуже? Подбодрив себя таким вот нехитрым образом, я, с видом храброго первооткрывателя, шагнула на неведомое средство передвижения. То предательски качнулось под ногой, заставив меня совершенно не героически сесть на задницу. С листа неподалёку раздался громкий ржач игрока по имени Зверобой Почечуйный.

– Не мандражируй, на обучении никто не умирает, – с видом знатока сообщил он и без всяких колебаний шагнул на такой же лист вслед за своим НПС-проводником. К моей зависти, этот свежеотпочкованный Зверобой даже не пошатнулся.

Лист, на котором я сидела, отошёл от ветки и волшебным образом начал плавный спуск на манер лифта, вновь воскресив в памяти образ муравьишки, героически улетающего в закат. Вставать я не рискнула. Во взгляде Амариллис читалось плохо скрываемое веселье, но от комментариев она воздержалась. То ли из подаренного милосердным разработчиком чувства такта, то ли сидячие перелёты были запатентованным и одобренным способом перемещения на листах.

Тут и там перемещались такие же «листолифты», перевозящие игроков и НПС между ветвями колоссального Древа. Причём летали они не по прямой между точками отправления и назначения, а по наиболее живописным маршрутам, позволяющим как следует насладиться работой дизайнерской команды. Колоссальный город-дерево стоил того, чтобы на него посмотреть. В памяти сразу воскресли кадры из классики зрелищного кино – «Аватара». Видимо дизайнеры решили, что всё новое – это хорошо забытое старое, и воплотили пейзажи Пандоры в Барлионе.

Исполинское древо мягко сияло флуоресцентными цветами и листьями, окрашивая ночь причудливыми красками. На огромных ветвях, на каждой из которых с лёгкостью разместился бы мой район из реала, произрастали самые разные здания. Буквально произрастали: стены и крышу образовывали то наросты коры, то плотные и прочные на вид листья. Вся инфраструктура также оказалась растительного происхождения: звали отдохнуть кресла-грибы, весело журчали фонтаны-цветы, вились лозы-лестницы.

Окружавший колоссальное Древо лес тоже выглядел необычно: привычные деревья реального мира соседствовали с фантастическими исполинами, а то и вовсе гигантскими папоротниками или невероятных размеров цветами. Было в

этом невообразимом соседстве что-то от сказок Льюиса Кэррола. Вот несколько не удивлюсь, встретив тут гусеницу с кальяном.

Оторвавшись от созерцания, я наконец-то вспомнила о намерении снять видео и включила запись, но тут же перед глазами возникло сообщение.

Внимание! Видеозапись в данной локации возможна только по достижении игроком почтения с фракцией Сильвари.

Так, похоже, речь идёт о репутации. Согласно внутриигровой справке, репутация в Барлионе имеет несколько «ступеней» – от нейтрального отношения к дружелюбию, далее к уважению, почтению, а затем и к превознесению. В обратную сторону цепочка выглядела так: нейтральное отношение, недоверие, неприязнь, вражда и ненависть. По умолчанию, репутация с родной фракцией у меня «дружелюбие» и вроде как добраться «почтения» не должно быть слишком уж сложно. Зато теперь понятно, почему на форумах нет видео из этой локации.

– Как ты ориентируешься здесь? – не удержалась я от вопроса, когда мы пролетели мимо очередной ветки. На мой неискушённый взгляд, они были слишком похожи и всё это многоуровневое хитросплетение казалось совершенно непознаваемым.

– О, это не так сложно, как кажется на первый взгляд, – успокоила меня Амариллис. – Ветви отходят от ствола Древа на нескольких уровнях, каждая ветвь отведена под определённые занятия. Мы вышли с Ветви Сумеречного Сна. Там растут бутоны, в которых спят наши братья и сёстры. Сейчас мы пролетаем мимо Ремесленной ветви. Там обучаются зачарователи, художники, кузнецы, скульпторы, алхимики и многие другие. Вот ветвь Призвания, там Пробудившимся помогают найти их Путь и освоиться с ним. Там ты встретишься с Колеусом, который расскажет тебе о призвании Барда.

Услышав о тренере Бардов, я оживилась и прекратила бесмысленно глазеть по сторонам. Успею ещё налюбоваться пейзажами, а сейчас охота уже начать знакомство с выбранным классом. Но неторопливая обзорная экскурсия всё продолжалась, и я решила провести её с пользой.

– А откуда взялось Древо?

– Когда-то один из двух сыновей Создателя, светлый Эвискератор, создал нас и ирхов для борьбы с чудовищами, которыми его брат Харрашесс наводнил Сокрытые земли. Эвискератор взрастил Древо в центре Сокрытых земель, и из его цветов появились сильвари. Много веков мы в союзе с ирхами бились против чудовищ Харрашесса, пока не истребили почти всех. Но не так давно в наших землях снова появилось зло. Только теперь это не тёмные порождения Харрашесса, а нечто новое. Оно проникает в создания Эвискератора и оскверняет их.

О, это уже очень интересно. Явно завязка на какой-то квест.

– А почему земли называются Сокрытыми?

– Когда-то они не были таковыми, но прочие расы Барлионы стали вторгаться в наши земли, вырубать и выжигать лес, изрывать горы червоточинами шахт. Они разрушали наш дом и мы, выступив в союзе с ирхами, уничтожили всех незваных гостей. Маги и друиды создали Завесу, скрывающую наши земли от чужаков. С тех пор многие расы относятся к нам с недоверием и даже с ненавистью.

А вот это неприятно. Насколько я понимаю, с плохой репутацией каждое задание придётся буквально выцарапывать. С другой стороны, вокруг меня здоровенный неизведанный лес, где заданий хватит на долгие месяцы вперёд.

– Проникнуть сквозь Завесу можно лишь с помощью одного из народов леса, – продолжила Амариллис, и тут её голос стал неожиданно грозным. – Но предупреждаю, если ты приведёшь чужака без разрешения Первой, то он будет убит, а ты навсегда изгнана из Сокрытого леса.

Оповещение для игрока: если вы проведёте другого игрока или НПС сквозь Завесу в Сокрытый лес, не имея разрешения Первой, ваша репутация с сильвари и ирхами изменится на Ненависть.

Ага. Значит группу надо искать среди своих. Или этих, как их, ирхов.

– А кто такая Первая?

– Ты не видела её в Сумеречном Сне? – удивилась НПС. – Первая – наш бессменный лидер с самого появления сильвари в Барлионе. Её бутон раскрылся первым, и её жизнь и жизни Десяти стали основой Сумеречного Сна многих поколений сильвари.

После этих слов в моём сознании появились смутные образы, будто... Да, будто обрывки сна.

Прекрасная сильвари с бледно-зелёной кожей и сиреневыми лепестками волос, а за ней ещё девять сильвари. Сменяя друг друга, прошли видения битв, где под предводительством Первой и здоровенной лохматой зверюги с угольно-чёрной шерстью армии двух народов сражались сперва с устрашающего вида чудовищами, а потом и с представителями разумных рас Барлионы.

Видения растворились, но что-то подсказывало, что должным образом сосредоточившись, я смогу «вспомнить» ещё что-то из своего Сумеречного Сна. Вообще, неплохая тема для песни. Или даже названия альбома. Несколько историй, собранных под общим названием «Сумеречные сны». Надо предложить ребятам.

– Расскажи, кто такие ирхи, – попросила я, прекращая мысленно делить барыши с незаписанного альбома.

– Ирхи были созданы Эвискератором по образу хищных зверей и разумных существ, сочетая в себе лучшее от обоих видов. Но большинство разумных считает их облик безобразным, а нрав слишком диким. До Завесы кое-кто даже пытался охотиться на ирхов, но они очень доходчиво объяснили, кто тут охотник, а кто добыча.

– Мне стоит опасаться встречи с ними? – на всякий случай уточнила я.

Общее боевое прошлое, конечно, обнадеживает, но, может, за последнюю тысячу лет два народа успели рассориться? А в меня плюнь-дунь и готово овощное пюре.

- Нет, Лорелей, ирхи всегда были нашими верными союзниками.

Да, действительно, раз ирхи хищники, двуногие салаты логично выпадают из пищевой цепочки.

- А ирхи обитают тут же, на Древе?

- Нет, они живут в горах. Сеть естественных пещер, которую они зовут Логовом, служит им домом, а лес - их охотничьи угодья.

Открыта новая классовая специальность: Знания Барда.

Барды всегда были собирателями и хранителями легенд и преданий, славились своим умением слушать и выискивать крупницы древних знаний. Знания Барда позволяют с некоторой вероятностью получить дополнительную информацию в разговорах с НПС, шанс самостоятельно опознать предмет, узнать его скрытые свойства, а также иную информацию о Барлионе.

Получены улучшения навыков:

+10 % навыка специальности Знания Барда.

Ух ты! В древних ADnD, по праву считающихся прародителями современных виртуальных РПГ, это одно из основных умений класса Бард. Вот только в настолках дополнительную информацию тебе выдаёт мастер игры, а как это реализовано в Барлионе? Меня озарит, или перед глазами появится системная подсказка? Эх, крутотень! Сейчас пройду обучение, найду группу, и пойдём мы, как самые настоящие приключенцы, весёлой толпой валить каких-нибудь гоблинов... Нет, не гоблинов. О такой битве ничего эпического не напишешь. Лучше с монстрами, одержимыми неведомым злом. В голове тут же зароились подходящие рифмы.

От радужных мыслей о будущем меня отвлекла Амарилис. Оказывается, мы уже долетели до нужной ветки, и НПС ждала, пока я сойду с листолифта.

– Ты там приросла, что ли? – поделилась она жемчужиной местного юмора. – Тебя ждёт Колеус.

Да, точно. Тренер Бардов. Вот только как он может меня ждать, если я только несколько минут назад... Гм... А как правильно будет сказать «родилась» относительно сильвари? Созрела? Отпочковалась? С дуба рухнула? Как бы то ни было, я поспешила за Амарилис. Глупо будет пропустить курс обучения игре.

Глава 3

Мы шли по широкой улице-ветке, полной разнообразных полигонов и тренировочных площадок. Воздух гудел от летящих в мишени стрел, трещал от десятков создаваемых заклинаний, и даже откуда-то доносился металлический звон столкнувшихся клинков. Бойцы? Сильвари? С их-то штрафами на силу? Быть не может. Зато ежу или, в моём случае, листу салата было понятно, что мы на ветке обучения классовым навыкам.

Место тренировки Бардов было... цирком. Через спокойную и, на первый взгляд, неглубокую речку (интересно, откуда речка на дереве?) был переброшен... выращен... В общем, мост наличествовал. Два деревянных бруса, между которыми было натянуто нечто напоминающее паутину, подобно корабельным сходням упирались в арку входа в шатёр. Сам шатёр представлял из себя гигантский лиловый бутон, почему-то напомнивший мне медузу.

Ступала на паутинный мост я с некоторой опаской, но он оказался на удивление плотным, лишь едва ощутимо прогнулся под ногой. А в шатре, как я уже говорила, был цирк. Во всех смыслах слова. Круглую арену в центре украшал смутно знакомый геометрический узор из множества окружностей, вместе образующих подобие то ли снежинки, то ли цветка. От арены конусами расходились три сектора зрительского зала, а четвёртый занимали тренировочные манекены, напоминающие мексиканские кактусы.

По всему шатру слонялось десятка три порядком озадаченных игроков. Я выделила несколько из них и посмотрела свойства. У всех класс не определён. Значит, пришли ознакомиться с игрой новым классом.

– Отстой какой-то, – раздражённо бормотал игрок по имени Горошек Зелёный.

Этот самый Горошек вертел в руках лютню и раздражённо тренькал по струнам. Та издавала душераздирающие звуки и через несколько секунд этого акустического ада в манекен полетела некая полупрозрачная, переливающаяся всеми цветами радуги стрела. Не знаю уж, какой урон заклинание нанесло мишени, но меня это мерзкое дребезжание буквально уничтожило.

– Клоуны, блин... – продолжал Горошек, – И дамаг никакой. Дебильный класс.

Озвучив сей вердикт, игрок уверенно направился в сторону выхода. Да, воодушевляющее начало.

В центре цирка, окружённый игроками, стоял НПС сильвари. Его тёмно-синяя эпидерма ярко контрастировала с багряно-красными листьями на голове и такого же цвета прожилками на теле. На его подбородке несколько коротких стеблей-отростков образовывали нечто вроде бородки.

– Вот учитель, Колеус, – указала на него Амарилис. – Он расскажет о твоём классе и объяснит, что делать дальше. Если понадобится – Колеус скажет, где меня найти. Или обратиться к любому из стражников, они подскажут дорогу. Удачи, Лорелей.

– Благодарю за помощь, – на автомате ответила я и, едва не подпрыгивая от нетерпения, поспешила к классовому тренеру. Он как раз объяснял столпившимся вокруг игрокам принцип использования книги заклинаний. Следуя указаниям, я открыла эту самую книгу. Два заклинания, как я поняла, общий стандарт для первого уровня в Барлионе.

Волшебная стрела: С помощью Исполнения Вы направляете в противника Волшебную стрелу, наносящую магический урон. Наносимый урон зависит от Вашей характеристики Интеллект. Время исполнения: 4 секунды. Стоимость атаки: Уровень персонажа*4 маны. Урон: Интеллект*2 единиц. Дальность: 20 метров.

Песнь исцеления: Ваше Исполнение исцеляет выбранную цель на протяжении всего времени, пока длится Исполнение. Эффективность исцеления зависит от Вашего Интеллекта. Заклинание требует поддержки. Стоимость исцеления: уровень персонажа*3 маны в секунду. Восстанавливает: Интеллект*2 жизни в секунду.

– А что за Исполнение такое? – задал витавший в воздухе вопрос игрок по имени Укропчик Свежий. Юмор, конечно, однообразный, но ассоциации у игроков по понятной причине сходятся.

– Любое представление, которое вы хотите показать зрителю, – пояснил Колеус. – Игра на музыкальном инструменте, пение, танец, акробатический этюд... Был у меня ученик, который жонглировал разными предметами.

Я живо представила картину: рейд, танк героически принимает на щит сокрушительные атаки босса, по лицу хила, озаряемому вспышками лечебных заклинаний, стекает струйка пота, с рук сосредоточенного мага срываются громы и молнии, охотник посылает в цель стрелу за стрелой... И нелепый тип стоит себе в сторонке и жонглирует разноцветными мячиками. Умора!

Судя по нестройному хихиканью игроков, каждый представил себе нечто подобное.

– А чо, обязательно уметь на чём-то играть? – поинтересовался некто с именем Чернослив Сушёный.

Мда... Я решительно выделяюсь со своим именем из этой толпы.

– Строго говоря, творить заклинания ты сможешь и не обладая особым мастерством, – с явным неодобрением ответил Колеус, – но кто же захочет слушать подобное?

– Ничо, лишь бы дамажил, – отмахнулся Чернослив.

– Кстати, о дамаге, – подхватил Укропчик. – Почему такой маленький урон? Я понимаю, что у нас бонус к Интеллекту и всё такое, но это какой-то отстой, а не

множитель. У магов и чернокнижников модификатор от Интеллекта – четыре!
Даже у грёбанных шаманов – и то три!

Вокруг согласно загудели.

– Бард – это призвание, – холодно оборвал роптание Колеус. – Если вы гонитесь за мощью магов – отправляйтесь к учителю Вербене.

– Всё равно тут ловить нечего, – фыркнул Укропчик и в компании Чернослива и ещё пятерых игроков вышел из шатра.

– Остальные уверены, что пришли по адресу? – почему-то усталым тоном уточнил сильвари.

Я и оставшиеся трое игроков с неопределёнными пока классами закивали.

– Значит, будем учиться творить волшебство. Откройте свои книги заклинаний и прикоснитесь к пиктограмме волшебной стрелы.

Я последовала этой нехитрой инструкции, и пиктограмма заклинания словно приклеилась к моей ладони.

– Теперь коснитесь пиктограммы пальцами или сожмите руку в кулак – кому как нравится – и добавьте заклинание в активную зону.

Желаете добавить заклинание Волшебная Стрела в активную зону?

Ага, желаю.

Заклинание Волшебная Стрела добавлено в активную зону заклинаний. Для активации заклинания выберите цель, которой желаете нанести урон, мысленно активируйте волшебную стрелу и совершайте любое Исполнение в течение четырёх секунд.

Доступных слотов заклинаний в активной зоне: 7 из 8.

– У всех получилось? – глядя на жмакающих пустоту игроков, спросил Колеус.

Мы нестройно замычали в ответ. Видно, наше красноречие окончательно добило учителя, так что он лишь махнул в сторону незамеченного мною ранее стеллажа, на котором располагались разнообразные музыкальные инструменты, и с обречённым видом уселся на одну из лавок.

Я как раз нацелилась на лютню, но другой игрок по имени Огурчик успел первым и хапнул жалобно звякнувший инструмент за гриф. Я было опечалилась, но тут заметила нечто странное. Лютня всё также лежала на стеллаже, а её копию держал в руках Огурчик. Видимо моя растерянность была написана на физиономии, потому что другой игрок с серо-зелёным листовым ирокезом на голове снизошёл до объяснения:

– Для каждого игрока создаётся своя копия инструмента, чтобы хватило на всех.

Сам он был из тех, кто уже тренировался в сотворении заклинаний, когда я вошла. Он как раз положил на полку такую же лютню, тут же исчезнувшую без следа, растерянно огляделся и потянул руку к гобою. Судя по его лицу, для него что гобой, что валторна назывались одним простым и ёмким словом «дудка».

– А ты на чём играешь? – поинтересовалась я, радуясь возможности завязать разговор с другим игроком. Класс Агава Зелёный, как и все прочие, ещё не выбрал.

– В том-то и проблема, что ни на чём, – поделился бедой Агава и подозрительно уставился на гобой в своих руках. – А Бардом поиграть интересно.

– Сочувствую, – ответила я, взяла в руки лютню и в следующую секунду чуть не выронила несчастный инструмент из рук.

Причиной тому был Агава, от души дунувший в гобой. Несчастный инструмент издал мерзкий гнусавый звук, сделавший бы честь мартовскому коту, которому наступили на хвост прямо посреди серенады кошке сердца. А если прибавить к

этому творческие пробы остальных игроков, разбредшихся по залу... Я невольно задумалась, каково несчастному НПС-учителю, вынужденному слушать эдакую какофонию сутки напролёт. Судя по его кислой физиономии – не сладко. Я бы даже сказала – адски хреново.

Мысленно посочувствовав бедолаге, я наконец-то прочла маячившую перед глазами надпись.

Получен предмет: Простая лютня. Двуручный предмет. Прочность: сломать невозможно. Описание: Используется Бардами для Исполнения. Класс предмета: обыкновенный.

Внимание! Данный предмет нельзя вынести за пределы зоны обучения.

И всё? Никаких бонусов? Эх...

Понудобней перехватив лютню, я провела рукой по струнам, проверяя звучание. Надо же, настроена. Выделив манекен в цель, я, как было сказано, мысленно активировала заклинание Волшебной стрелы и начала наигрывать первую пришедшую в голову лютневую композицию «Город золотой». Через четыре секунды со струн сорвалась мерцающая радужная стрела, без проблем поразившая неподвижный манекен.

Нанесён урон 8: 8 ((Урон от Волшебной Стрелы)/1 (Уровень противника/Уровень персонажа))*2 (Увеличение урона на лоне природы).

Получены улучшения навыков:

+10 % параметра характеристики Интеллект. Итого 10 %.

А это ещё что такое? Короткий экскурс по гайдам подсказал, что выполняя те или иные действия, я могу повесить шкалу одного или нескольких навыков. К

примеру, произнося заклинания, я повышаю шкалу Интеллекта, а когда она дойдёт до 100 %, то повысит мне характеристику Интеллект, а сама обнулится. Интересно, чтобы качнуть Выносливость, мне нужно набрать 400 % шкалы выносливости, или там всё будет стандартно? Надо проверить. Вообще, неплохо бы разобраться со всеми характеристиками. Итак, что я имею?

Выносливость – 3. Количество жизни, соответственно, 30. Интеллект – 2, маны 20. Всё остальное по единичке.

Как-то непривычно мало характеристик. Ни тебе разделения на ум и мудрость, ни харизмы, ни удачи. Последние две характеристики я особенно любила – они делали любую игру непредсказуемой и интересной. Но нужно отталкиваться от того, что имею. Я вновь вернулась к гайду, изучая информацию по характеристикам персонажей.

Значит так, моя главная характеристика – Интеллект. От него зависит магический урон, количество и скорость восстановления маны. Сила и Ловкость, на первый взгляд, мне особенно и не нужны, а вот Выносливость влияет на очки жизни и скорость убывания и восстановления Бодрости. Получается, Бодрость – некий аналог привычных очков действия. Почти все действия тратят Бодрость, начиная бегом и заканчивая той же игрой на лютне. Плохо, нужно придумать альтернативный способ прокачать Выносливость. Но это позже, а сейчас надо прикинуть, каким боевым потенциалом я обладаю.

Нехитрые калькуляции привели к неутешительному выводу: при самых благоприятных обстоятельствах я, с риском для жизни, одолею за раз одного монстра своего уровня, после чего придётся ждать восстановления маны и здоровья. Да, прямо скажем, как-то совсем слабенько. Значит, нужно найти группу или изыскать способы получить хотя бы один уровень прямо в городе, вложить всё в Интеллект и стараться убить моба до того, как он до меня доберётся. Или сперва поднять Интеллект и Выносливость альтернативными способами, а потом уже соваться за пределы безопасной зоны.

Раздавшийся совсем рядом оглушительный грохот заставил меня невольно подпрыгнуть на месте и ощутить настойчивое желание забиться под одну из лавок. Зато появившийся пятисекундный дебаф «дезориентация» подсказал, что в Барлионе есть недокументированные возможности. В книге заклинаний определённно ничего не было сказано про дезориентацию. Строго говоря, эта мысль появились уже после того, как дебаф спал, а мысли перестали

разбегаться.

Источником адского шума оказался Огурчик, успевший сменить лютню на литавры. Несмотря на то, что в Барлионе они были небольшими, едва достигая тридцати сантиметров в диаметре, звук от них был как от полуметровых. К тому же Огурчик с таким остервенением колотил по несчастному инструменту, что оставалось только догадываться, какого недруга он представлял на его месте.

Ещё два игрока, помянув чью-то мать, назвали происходящее цирком уродов и ушли. Я успела заметить, как инструменты в их руках превратились в лёгкую дымку на выходе из шатра. К этому моменту ряды наши основательно поредели: за время моих изысканий больше половины игроков покинуло полигон, видно, искать лучшей доли у тренеров других классов.

А меж тем, эффект, произведённый избиением литавр, так впечатлил Огурчика, что он собрался повторить фортиссимо, но стоило его шаловливым ручкам вновь долбануть по мембране, по шатру разлетелись чарующие звуки кларнета, а вокруг Огурчика образовался мерцающий голубоватый купол. Секунд пять я тарасилась на волшебные литавры прежде, чем сообразила, что звук исходит не от них. На кларнете играл Колеус, наставник Бардов, и, похоже, его заклинание блокировало всякий звук, исходящий от Огурчика. Занятно. Выходит, Барда можно вот так вот «обезоружить» контрзаклинанием?

Огурчик, надо отдать должное его наблюдательности, купол тоже заметил. Оставив в покое литавры, он попытался покинуть его пределы, но вместе с ним перемещалось и магическое сияние. Губы Огурчика беззвучно зашевелились, но что он там говорил так и осталось тайной. Да уж, за эдакое заклинание в реальности куча женатых мужиков отдала бы целое состояние...

– Очешуешь... На мою б тещу такое, – раздалось за моей спиной подтверждение данного предположения.

– Чо, достаёт? – сочувственно поинтересовался кто-то.

– Да не, просто дома сидит, особо потрындеть не с кем, вот вечерами и названивает, – поделился своими переживаниями женатик. – А так тётка мировая, только хрен заткнёшь, если решит ля-ля посправлять.

– А, ну тогда ещё ничё... – протянул третий голос, и на этом дебаты о семейных неурядицах завершились.

Огурчик, тем временем, сообразил, что стало причиной наложенного на него заклинания и демонстративно поставил литавры на пол, после чего те просто исчезли без следа. Колеус отложил в сторону кларнет, и в то же мгновение купол вокруг Огурчика исчез.

– Да что за нафиг? – возмутился игрок.

– Музыка, – менторским тоном сообщил ему Колеус, – это не шум. Бард, в первую очередь, должен знать, чего хочет добиться своим исполнением. К примеру, если бы рядом был ирх, эльф или дреу – твоё выступление закончилось бы у лекаря. Эти существа не переносят слишком громкие и высокие звуки. Путь Барда, несмотря на кажущуюся легкость и привлекательность, имеет и свои минусы. Например, можно закончить дни в качестве когтеточки. Приятная перспектива, не так ли? – он оглядел примолкшую аудиторию.

– Учтите также капризных дворян и богатеев, – наставник продолжил перечислять опасности, подстерегающие на долгом и тернистом пути к славе. – Разбойников, пиратов и воинственные дикие племена – каждый из них может или отблагодарить вас от всей души, или наоборот, сделать так, что ваша душа отправится в Серые Земли. Так что не надо лишний раз испытывать судьбу.

– То есть, если не уметь играть на чём-то – Бардом хрен побегаешь, – резюмировал Огурчик.

– Скажем так: вас вряд ли кто-то оценит по достоинству, – перефразировал Колеус.

– Тупой класс для тупых ботанов, – вынес вердикт Огурчик и гордо вышел из шатра.

Его примеру последовала оставшаяся горстка игроков и в цирке наступила благословенная тишина. Наконец-то можно спокойно попрактиковаться в тишине. Пальцы коснулись струн и чистый звук лютни разнёсся по шатру. А ничего здесь акустика, можно запросто концерты устраивать. Но это в далёкой перспективе, а пока – что там у меня на повестке дня?

Песнь исцеления. Добавляю заклинание в активную зону, активирую, играю, наслаждаюсь результатом. Заклинание влилось в манекен, шкала Интеллекта повысилась ещё на 10 %. Так, а если вылечить себя? Тоже без проблем. А, скажем, Колеуса?

Слив всю ману и подняв шкалу Интеллекта до 50 %, я заскучала. Небогатый арсенал заклинаний был изучен, и делать сразу стало нечего. Это и всё? Всё Бардовское призвание в этой вот ерунде? «Теперь ты готов, мой юный падаван, топай бить мобов»? Скучно как-то, я ждала большего. Надо расспросить учителя, не зря же он свой хлеб ест. Ну, или, в случае сильвари, воду пьёт.

– Скажи, Колеус, а что дальше? – попросила я, подсаживаясь к Барду. Глядя на него, мне как-то не хотелось «выкаты» или рассыпаться в комплиментах. От него веяло пылью дорог, странствиями и запахом костра. – Ну освоила я пару заклинаний, и что? Сущность Бардов не в этом. Мы странствуем по миру, собираем истории и рассказываем их другим. Мы бродяги и искатели приключений, а не маги с гитарами и дудками.

На лице сильвари появилось характерное выражение учителя, довольного ответом своего ученика.

– Рад, что хоть кто-то это понимает. Для Барда умение рассказать историю куда важнее умения плести заклинания. Если ты действительно хочешь стать настоящим Бардом, докажи, что способна завладеть вниманием публики. Странникам часто приходится идти налегке, зарабатывая игрой на городских площадях, в тавернах и даже на дворцовых приёмах. Сумеешь до рассвета заработать двадцать серебряных монет игрой перед публикой – приходи ко мне для продолжения обучения.

Я невольно усмехнулась. Примерно так же приучал меня к игре перед публикой Пепел, мой учитель музыки. Именно благодаря его науке страх перед публикой у меня отсутствовал начисто.

Вам доступна классовая цепочка заданий: Призвание Барда.

Призвание Барда. Шаг 1: получите вознаграждение в размере не менее 20 серебряных монет за своё выступление. Класс задания: классовое. Награда: + 30 Опыта, + 10 Репутации с фракцией Сильвари, Сумка Барда. Срок выполнения задания: до первого рассвета с момента получения задания. Штраф за отказ от задания: невозможность возобновить классовую цепочку заданий 30 дней.

Ха! Да легко! И лишь нажав кнопку принятия задания, я вспомнила об одной маленькой, но важной детали.

- С удовольствием, но на чём я буду играть, если лютня исчезнет, стоит мне покинуть шатёр?

- Сходи к Мастеру Пирусу, скажи, что тебя послал я, и выбери инструмент по душе. Только выбирай с умом. Если захочешь его сменить - придётся платить за работу Мастера полную цену, а берёт он не дёшево.

Добраться до этого самого мастера оказалось не так-то просто. Не желая тратить времени на поиски Амариллис, я спросила у первого попавшегося НПС дорогу. Сильвари охотно пояснил, что мне нужно добраться до Ветки Ремесленников, и лишь несколькими секундами позже я сообразила, что есть маленькая проблемка. Я же не представляю, как пользоваться листолифтами! Выглядеть глупо, догоняя столь любезного НПС, мне не хотелось, так что борясь с головокружением от вида земли далеко-далеко внизу, я шагнула на один из припаркованных у ветки листов. Наученная горьким опытом, я сразу села и задумалась, как быть. Амариллис никаких кодовых фраз не произносила, руля или штурвала не наблюдается, а значит нужно пробовать нечто иное.

Технологии, использующиеся в Барлионе, позволяли довольно глубоко проникать в разум человека. Благодаря этому система отличала правдивые слова от лжи или, к примеру, могла подобрать наиболее привлекательного для тебя имитатора в местном борделе. Откуда я это знаю? Дебаты и протесты по этому поводу показывали по всем визорам планеты. Правозащитники подняли вой о вторжении в частную жизнь и нарушении прав человека, корпорация утверждала, что система нечитаема сотрудниками и с тем же успехом можно обвинять детектор лжи... В общем, пыли подняли много, но всё быстро затихло. Игроки оценили новые возможности и совершенно не возражали против подобного «считывания», делающего игру интересней. Теперь настала и моя

очередь в полной мере оценить новые технологии.

Понятней устроив зелёную задницу на листе, я поборола навязчивое желание сесть в позу лотоса и изобразить медитацию – тем более, что в этот самый «лотос» я при всём желании не усядусь – и как можно отчётливей подумала о том, что хочу попасть на Ветвь Ремесленников. К моему изумлению, лист двинулся и плавно поплыл к одной из ветвей.

Получено достижение!

Летучий корабль 1 уровня (до следующего 19 полётов на транспортных листьях Древа).

Награда за достижение: скорость перемещения на транспортных листьях увеличена на 1 %.

Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа.

Забавно и, наверное, очень полезно, когда в стотысячный раз летишь куда-то, а тебя везут длинным живописным маршрутом. Пока же пейзаж не успел мне приесться, и я любовалась окрестностями на всём протяжении полёта.

Мастер Пирус чем-то напомнил мне актёра, игравшего Страдивари в нашумевшем год назад одноимённом фильме – такой же сухонький, подвижный и с горящими глазами. На меня он посматривал с откровенным сомнением. Понять его можно – когда по дереву шагает прорва свободных сильвари с более чем сомнительными манерами, к каждому такому будешь относиться с предубеждением.

– Выбирай что-то с этих стеллажей, – он ткнул в сторону расположенных у входа полка с самыми простенькими инструментами. – Это работы моих учеников.

Ну конечно, кесарю кесарево, а слесарю – слесарево. Бросив тоскливый взгляд в сторону длинного стеллажа, устланного снежно-белым бархатом, на котором гордо возлежали инструменты, один вид которых вызвал бы жесточайший

приступ слюноотделения у любого музыканта, я обратила взор на предложенный ассортимент.

- Эту, - не стала я особо затягивать с выбором и указала на первую подвернувшуюся под руку лютню. А что - трещин нет, не расхлябана, так что для начала сойдёт. Тем более, что мне есть с чем сравнивать - первое выступление в реальной жизни я пережила с раздолбанной акустической гитарой, под гриф которой была подсунута сложенная бумажка.

Получен предмет: Лютня ученика. Двуручный предмет. Прочность: сломать невозможно. Описание: Используется Бардами для Исполнения. Класс предмета: обыкновенный. Когда лютня находится в руках Барда, скорость произнесения заклинаний Барда увеличивается на 25 %.

Внимание, данный предмет нельзя передать другому игроку или продать НПС.

О! Увеличение скорости каста! Не такая уж и простая лютня, оказывается. Надо бы раскрутить мастера Пируса на тему получения инструмента его работы, но что-то подсказывало, что для этого требуется соответствующая репутация и немало золота. Да и таймер до рассвета тикает, так что сперва следует выполнить задание.

Площадь на Торговой ветке пестрела цветами-шатрами, между которыми сновали обыватели. Взгляд привлекал произрастающий в центре площади огромный цветок орхидеи, выполнявший функции фонтана. К нему то и дело подходили сильвари, без затей черпали воду фляжками, и жадно пили. Вот где здоровая экологическая обстановка! Попробовали бы они повторить этот номер в моём городке - враз бы увяли.

Но все мысли о судьбах планеты враз вытеснило необычайное зрелище: среди моих, с позволения сказать, соплеменников затесался ирх. Мохнатый снежно-белый гигант по имени Чип Злобный шел по площади и мрачно разглядывал окружающих, словно выбирал гарнир к отбивной. Одет он был в зелёные штаны и рубаху с капюшоном, на ногах - сапоги со шнуровкой на голенищах, а на руках (или всё же правильнее будет - лапах?) у него красовались митенки с крагами. Рубаха ирха была подпоясана портупеей со множеством подсумков, за спиной

висел прямоугольный ранец. Но, пожалуй, самым забавным элементом его одежды была шляпа – что-то вроде той тирольской шапочки, которую любят пририсовывать Робину Гуду в мультиках, только с одним загнутым полем, к которому крепился красный помпон с пером неизвестной мне птицы. Нелепое, доложу я вам, одеяние для такой жуткой образины.

Ирх, как и прочие игроки, коих тут было в достатке, деловито сновал между лавками торговцев, предлагая что-то на продажу и с интересом разглядывая товар НПС. То и дело к здоровяку подходили игроки, что-то спрашивали, получали короткий ответ и убирались восвояси. Слов мне слышно не было – слишком далеко находился ирх, – но я полагала, что потенциального танка заваливают приглашениями в группу. Судя по раздражённому виду Чипа – его подобные предложения изрядно достали.

– Да они что, совсем оборзели тут? – возмущённый вопль раздался совсем рядом и принадлежал сильвари-чернокнижнику по имени Терн Колючий. Ничего так имечко, кстати, особенно учитывая торчащие во все стороны ветки на голове. А вот его собеседник-жрец никак не блеснул – Топинамбур Величественный. Где он мог видеть величественный корнеплод, для меня осталось загадкой.

– Ты прикинь, местный банк не связан со столичным! Он вообще ни с какими не связан. Мне сокланы вещей по-мелочи передали, сумки, золота, прочая, пароль на получение сообщили по комму, а я получить не могу! И с почтой та же хрень. Тебе я письмо могу выслать, а в большой мир – нифига. Аукцион тоже внутренний, только то, что выставили игроки за ирхов и сильвари. Я даже задонатить и купить золото за реал не могу. Типа хардкорам до какого-то там уровня запрещено.

– Ну, типа, так они видят хардкор, – отозвался Топинамбур. – Да с такими статами нас на руках носить будут! Выйдем из нуболокации, купим шмот на выносливость и манали мы эти штрафы. Второй уровень получу, вкину всё в Инту и лечить буду, как не в себя...

Собеседники отошли, и продолжения разговора я уже не слышала. Выходит, связи с внешним миром нет. Логично. Ни тебе передачек от друзей старшего уровня, ни закупок хорошего шмота и зелий. Ну, мне даже лучше – не буду чувствовать себя ущербной по сравнению с разодетыми мажорами.

Ирх, тем временем, остановился у лавки неподалёку, так что я имела возможность наблюдать, как к нему подошёл мой старый знакомец – Огурчик, и панибратски хлопнул Чипа по пояснице. До плеча он просто не дотянулся в силу разницы роста.

– Здравов, братан. Го в группу, потанчишь, я дамаг выдам некислый – вмиг всех порвём.

В детстве, когда я гостила у бабушки, то очень любила дразнить её кошку – большую, пушистую трёхцветку. И когда кошка злилась, то прижимала уши точно так же, как этот ирх. Но, в отличии от моей бабушки, кошки у Огурчика явно не было. Мозгов и инстинкта самосохранения – тоже, иначе он не стал бы продолжать драконить и без того раздражённого Чипа.

– Ну чё, как, пойдёшь, шерстистый? – и мой знакомый шутливо потыкал кулаком в пузо ирха.

Это и стало последней каплей ирховского терпения.

– Подержи, – Чип сунул свою алебарду опешившему от подобного обращения прохожему. Голос ирха оказался под стать облику – низкий рычащий бас, прокатившийся по площади подобно камнепаду. До Огурчика, похоже, стало доходить, что дело приобретает дурной оборот, но единственное, что он успел сделать – это раскрыть рот. Всё. Ирх ухватил его за пояс, поднял вверх и легко закинул в фонтан, проорав:

– Трёхочковый!

Огурчик, нелепо трепыхая конечностями, описал красивую дугу и плюхнулся в воду, подняв фонтан брызг.

– И «Чикаго буллс» выходят в финал! – победно рявкнул ирх, забирая свою алебарду.

Прохожие шарахнулись в стороны, с опаской глядя то на разоравшегося и неожиданно агрессивного ирха, то на отфыркивающегося и отплёвывающегося Огурчика. Горе-вербовщик перевалился через бортик фонтана, и, оставляя за

собой мокрые следы, отступил на одну из примыкающих к площади улиц, явно не желая больше испытывать судьбу.

- Надо было раньше так сделать, - непонятно к кому обращаясь, прорычал ирх и огляделся, словно разыскивая ещё одного желающего искупаться. К его удивлению, желающим был всё тот же Огурчик, возвращавшийся в компании стражника. Последний, кстати, выглядел очень колоритно: его тело будто покрывала кора с жёсткой даже на вид листвой, образовывавшей своеобразный доспех.

- Вот он на меня напал! - Огурчик ткнул пальцем в ирха. - Нападение на игрока, это ПК!

Стражник активировал голограмму, на которой ясно было видно, как Огурчик подошёл к ирху и ударил его рукой по спине.

- Ты начал первым, - вынес вердикт стражник и свернул голограмму. - Ты можешь идти, - обратился он к ирху.

Надо же, как тут просто с правосудием. Раз и разобрались.

- Эй! А репутацию за что срезали? - возмутился Огурчик, но стражник его уже не слушал. А вот ирх, радостно ослабившись, поинтересовался:

- Слышь, икебана, у тебя есть чёрный фломастер?

Растерявшись от столь необычного вопроса, Огурчик отрицательно замотал головой.

- Нет, а зачем он?

- Рамочку себе рисуй траурную, - пояснил Чип, наклоняясь так, что его льдисто-голубые глаза с вертикальными зрачками оказались вровень с глазами Огурчика.

- На ноль помножу, дятел, - задушевно добавил ирх и вздёрнул верхнюю губу, демонстрируя ряд блестящих зубов, острых даже на вид.

В первое мгновение Огурчик чисто рефлекторно отпрянул, но потом вспомнил, что перед ним всего лишь виртуальная модель несуществующей твари, он находится посреди города и стража не допустит безнаказанного убийства игрока, да и он сам, вообще-то, первого уровня и в случае смерти теряет только время.

– Много на себя берёшь, – гордо ответил Огурчик и, в лучших женских традициях, развернулся и пошёл прочь, не давая собеседнику возможности ответить, таким нехитрым способом оставляя последнее слово за собой.

– Баба истеричная, – веско припечатал ему вслед ирх и, сочтя конфликт исчерпанным, завертел головой в поисках чего-то, нужного одному ему.

Если, впервые увидев ирха, я первым делом размечталась о танке в группу, то теперь резко передумала приглашать этого самого Чипа на совместные задания. Правильно он себе вторую часть составного имени выбрал – злобный и есть. Грохнет ещё где-нибудь в лесочке ради экспы и пары медяков... И вообще, я сюда пришла классовую цепочку выполнять, а не группу искать. Пора и делом заняться.

Воровато оглянувшись, я оторвала от одного из зданий небольшой чашевидный цветок и стала подыскивать подходящее место для выступления: достаточно оживлённое и просторное, чтобы прохожие не спотыкались об меня. Бортик злополучного фонтана, в котором искупался Огурчик, выглядит отлично, но шум воды искажал звук. А вот помост (а точнее, огромный пень, используемый вместо такового) аукциона подошёл как нельзя лучше. Аукционист отчаянно скучал: по всей видимости, низкоуровневые игроки не имели ни редких товаров, ни денег, чтобы их купить, так что возражений против моего импровизированного выступления не возникло.

Установив на видном месте цветок, игравший роль кружки для пожертвований, я взобралась на пень, перекинула лютню на живот, привычно пробежала пальцами по струнам, проверяя настройку, и... И задумалась, а что, собственно, спеть? В голову упрямо лезла песня мышонка из древнего мультика: «Какой чудесный день, какой чудесный пень, какой чудесный я и песенка моя». Что-то подсказывало, что детское творчество не найдёт отклика в сердцах сильвари, тем более, что детей среди них попросту не было. Да и ночь на дворе, пусть и не менее чудесная.

Ответ пришёл быстро. Во время обучения в памяти крутилась лютневая композиция, созданная еще в начале далёкого двадцатого века и не потерявшая популярности до наших дней. Прекрасная песня о сказочном золотом городе как нельзя лучше подходила для этого волшебного места.

Пальцы заплясали по струнам, я глубоко вдохнула и неожиданно осознала, что волнуюсь, как в своё первое выступление. Но зазвучавшая мелодия смыла страх весенним дождём, захватывая звучанием меня, слушателей и весь мир.

Под небом голубым есть город золотой

С прозрачными воротами и яркою звездой,

А в городе том сад, все травы да цветы...[1 - Авторство музыки приписывают Владимиру Вавилову, автор текста – Анри Волохонский. Первым исполнителем песни является Алексей Хвостенко, однако наибольшую популярность обрело исполнение группы «Аквариум».]

Скучавший до того аукционист отложил в сторону бумаги и удивлённо прислушался. Случайные прохожие останавливались, пойманные в ловушку гармонии, и даже суровые лица стражников едва уловимо смягчились. И лишь ирх, заинтересованно вскинувший морду при первых аккордах, скривился так, словно хлебнул уксуса, и отошёл подальше. Но мне не было до этого дела. В такие моменты мне вовсе не было дела до целого мира.

Раздавшиеся после завершения песни аплодисменты подсказали, что НПС мой уровень игры вполне устраивает. В противном случае на карьере Барда можно было ставить крест.

В импровизированную чашу полетело несколько монеток, а перед глазами появилась череда системных сообщений:

Ваша репутация с Сильвари выросла на 1 пункт. Текущий уровень: Дружелюбие. До Уважения 2999 пунктов.

О, выходит, у своей фракции мы стартуем сразу с дружелюбием? Приятно. А то, что такими вот выступлениями можно качать репутацию, приятно вдвойне. Правда, почти три тысячи песен я исполню... Да чёрт его знает за сколько, особенно учитывая тот факт, что во время исполнения бодрость медленно, но верно уменьшалась.

Получен опыт: +1 Опыт, до уровня осталось 99.

Получены улучшения навыков:

+1 % параметра характеристики Ловкость. Итого: 1 %.

Забавно, я качаюсь, исполняя песни. Сто песен, и я получу уровень и подниму 1 Ловкость. Интересно, а если это будут песни, скажем, в два коротких куплета, я качнусь? Надо поэкспериментировать.

Прогресс выполнения задания «Призвание Барда»: получено 2 серебряных и 34 медных монеты.

Получено достижение!

Нищеврод 1 уровня (до следующего уровня – 30 серебряных монет, пожертвованных Вам игроками или НПС).

Награда за достижение: Сумма, получаемая Вами в качестве подаяния, увеличивается на 1 %.

Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа.

Да уж, серьёзное достижение, есть чем гордиться, блин.

Внимание, доступна новая характеристика персонажа: Попрошайничество. Попрошайничество увеличивает шанс получить милостыню, а также увеличивает сумму получаемого подаяния. С некоторой вероятностью вы можете разжалобить НПС и получить уникальное задание или предмет.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

Боже упаси. Забавная характеристика, посмеялись разработчики над нашим братом. Для заработка Бардом вполне себе ничего, но как-то подаваться в профессиональные попрошайки я не хочу.

- Простите, - отвлѐк меня от размышлений чей-то вежливый голос.

Опустив голову, я наткнулась взглядом на ирха и вздрогнула от неожиданности. Чип стоял под самой сценой, так, что лезвие его алебарды находилось в опасной близости от моих ног.

- А у Вас есть что-то, отличающееся от стандартного репертуара уличных певцов? Просто у меня под окном угнездилась компашка таких вот начинающих звѐзд сцены, и каждое утро уже два месяца для меня начинается с песни про золотой город с прозрачными воротами.

Вот же гад, а? Я что, виновата, что хорошую песню затаскали все, кому не лень? Но два месяца это, конечно, перебор. Ладно, будет ему другая песня, раз так вежливо просит. В голове промелькнуло несколько вариантов про разного рода оборотней, но потом я посмотрела в глаза двуногого зверя и почему-то запела совсем другую песню.

Заблудившиеся странники,

Не чужие на своей земле[2 - Песня «Город, стоящий у Солнца» Сергея Маврина.]...

Протяжная мелодия разлилась по площади, наполняя сердца печалью с нотками щемящей тоски по дому. Вместе со странствующим героем песни слушатели шли бессчётными пыльными дорогами, мечтая о доме, озарённом лучами солнца. Даже мохнатый громил-ирх замер, не спеша зашвырнуть меня в фонтан. Но мне было уже всё равно. Прекрасная, незаслуженно забытая песня поглотила меня, растворяя в себе. Не было больше игры, сильвари и ирхов вокруг. Я была героем истории. Это я, проклятая и влекомая злой судьбой, шла по руинам и могилам. Под моими шагами стонала истерзанная земля. И это я грезила о городе у самого солнца, где меня ждали вера, надежда и любовь.

Я уже не замечала, как часть игроков ненадолго приостановила свой бег между торговыми лавками, чтобы послушать мало кому знакомую классику рока. И лишь когда отзвенели последние аккорды, аплодисменты толпы вернули меня к игровой реальности.

Чип, стоявший неподалёку, забавно пошевелил розовой пуговкой носа и вынес вердикт:

– Неплохо. Голос отличный, я с удовольствием лучше бы Вас по утрам под окном слушал, – и положил – именно положил, а не кинул – в мою «кассу» монету. Обновившийся счётчик подсказал, что монета была серебряной. Немного, но на наших уровнях неплохие деньги. Теперь я была гордой обладательницей почти семи серебряных монет. Живём!

Заветные двадцать монет я получила спустя полчаса и пять песен. А следом, сразу после уведомления о выполнении условий классового задания, пришло и новое системное сообщение:

Получена классовая способность «Мастер струнных инструментов»: эффективность заклинаний, творимых с помощью струнных инструментов, увеличивается.

О! Вот это я понимаю! Раскланявшись с публикой, я спрыгнула с пня, подхватила цветок с первым игровым гонораром и поспешила было к Колеусу, когда заметила уровень Бодрости. Мать моя секвойя, всего 16 осталось! Мда, такими темпами концерт я не потяну. Бодрость сильвари восстанавливают жидкостями,

так что на роду мне написано много пить, в лучших Бардовских традициях. Вот только кабака поблизости не наблюдалось, а единственным источником влаги в обозримых окрестностях был всё тот же фонтан, не так давно приютивший Огурчика. Ни кружки, ни фляги у меня не было, так что пришлось пить по старинке: наклоняясь к воде и зачерпывая её рукой. Зато Бодрость мгновенно восстановилась. Решено, при первой же возможности обзаведусь флягой для воды. Утоляя жажду, я заметила на дне фонтана точно такой же геометрический узор, как и на арене в шатре. Видать местная фишка, вроде национальных орнаментов.

Но этнография меня интересовала мало, куда любопытней было взглянуть на изучение моих навыков. Найти свободный лист не составило труда, и пока он нёс меня к Бардовскому шатру, я изучала книгу заклинаний.

Волшебная стрела: С помощью Исполнения Вы направляете в противника Волшебную стрелу, наносящую магический урон. Наносимый урон зависит от Вашей характеристики Интеллект. Время исполнения: 3 секунды. Стоимость атаки: Уровень персонажа*4 маны. Урон: Интеллект*3 единиц. Дальность: 20 метров.

Ага, тут увеличилась мощность заклинания. Решив проверить догадку, я открыла гайды. Да, точно, теперь формула урона сопоставима с прочими гибридными классами вроде Шамана и Друида, а значит, Бардов не обделили. Просто кое у кого не хватило терпения или умения пройти классовую цепочку и добрать необходимые способности. До Магов и прочих Чернокнижников показатели, конечно, не дотягивают, но на то они и чистые кастеры, высокий урон – их хлеб, так что не нужно жадничать.

Так, а что с лечением?

Песнь исцеления: Ваше Исполнение исцеляет выбранную цель на протяжении всего времени, пока длится Исполнение. Эффективность исцеления зависит от Вашего Интеллекта. Заклинание требует поддержки. Стоимость исцеления: уровень персонажа*2 маны в секунду. Восстанавливает: Интеллект*2 жизни в секунду.

Ага, а тут уменьшили затраты маны и перспективы прокачки представились в более радужном свете. Странно только, что на лечение баф скорости от новой лютни не работает, но, может, извращаться с миллисекундами не стали и просто округлили до целого числа. Фиг с ним, и так годится. Хочется думать, что к концу цепочки меня ещё усилят.

Лист причалил к нужной ветке, и я бодро зашагала к знакомому шатру. За время моего отсутствия там появилось ещё несколько новичков, терзающих музыкальные инструменты и нервы Колеуса. Интересно, у бедняги есть какой-то сменщик, или он обречён круглосуточно пребывать в этом звуковом аду? И спят ли НПС в Барлионе? Надо будет как-нибудь сесть и устроить более подробный ликбез на тему игры. Но это потом, а сейчас сдача задания и продолжение цепочки.

– Мой первый гонорар, – похвасталась я, протягивая Колеусу цветок с позвякивающими в нём монетками.

Бард тут же воспользовался поводом свалить из шатра на улицу. Интересно, а почему он просто не выгоняет неумелых музыкантов прочь, признав профнепригодными? Программа не позволяет?

– Быстро ты управилась, неплохое начало, – похвалил Колеус, как только мы выбрались на свежий воздух. Он ссыпал монеты в ладонь, задумчиво позвенел ими и протянул мне.

– Держи, это твоё по праву. Купишь себе что-нибудь.

Получено 20 серебряных и 14 медных монет.

– А эта сумка поможет тебе в странствиях, – продолжил Колеус, протягивая мне невзрачный рюкзак. – Не смотри, что выглядит неказисто, в неё ты сможешь складывать свои инструменты и песенники.

Получен предмет: Сумка Барда на 20 ячеек. Прочность: сломать невозможно. Внимание, в сумку возможно положить только приспособления, используемые для Исполнения, включая песенники.

Круто, осталось только понять, что представляют собой песенники в Барлионе. Интересно, об этом хоть на форумах пишут, или тоже только платные гайды?

– Я готова и к более сложным испытаниям, – прозрачно намекнула я учителю.

Тот загадочно хмыкнул, потёр свою бороду из веток и кивнул.

– Вот сейчас и узнаем. Призвание Барда не развлекать праздный люд, а исцелять души, пробуждать в них храбрость и любовь, дарить тепло и утешение, искреннюю радость и светлую грусть. Докажешь, что уже владеешь этим искусством – будут тебе сложные испытания, не справишься – на протяжении двух месяцев будешь обучаться у меня и только по окончании срока получишь вторую попытку.

Доступно задание: Призвание Барда. Шаг 2: продемонстрируйте, что своим Исполнением можете пробудить храбрость, любовь, подарить тепло и утешение, внушить радость и светлую грусть. Класс задания: классовое. Награда: + 120 опыта, + 100 репутации с фракцией Сильвари, + 5 золотых, Песенник из запасов Колеуса. Срок выполнения не ограничен. Штраф за отказ от задания: невозможность возобновить классовую цепочку заданий 60 дней.

Э... И это всё описание? А как его выполнять-то? Ладно, не разберусь сама – всегда могу спросить у кого-то. Есть же тут прокачанные Барды, которые уже проходили классовую цепочку.

– А как ты узнаешь, что мне удалось сделать всё перечисленное? – на всякий случай уточнила я.

– Поверь, узнаю, – вид у НПС стал такой хитрый, что я заподозрила какой-то подвох. Но делать нечего, надо принимать задание.

- Пока я не ушла... Есть у меня ещё пара вопросов.

- Сколько угодно, - поспешно закивал Колеус, невольно покосившись на шатёр, из которого слышалась жуткая какофония.

- Я могу научиться пользоваться каким-то оружием? Лютня - это, конечно, отлично, но закончится у меня мана, и что я делать буду?

- Каждые пять уровней ты будешь получать помимо очков характеристик ещё и очки обучения, которые тратят при обучении навыкам других классов. Ты можешь использовать их для освоения интересующих тебя навыков владения оружием.

Ого, значит в Барлионе Барды, по старой традиции, универсальный класс! Надо узнать поподробней что и как.

- То есть я могу обучиться на полноценного охотника, к примеру?

- Нет, полноценным охотником ты вряд ли станешь, - умерил мой энтузиазм Колеус. - Наставник охотников предложит тебе одно из стартовых умений на выбор. На десятом уровне у тебя появится ещё одно очко обучения, и ты сможешь выбрать что-то из второй группы навыков для охотников, или, к примеру, что-то из стартовых для магов. В итоге, ты либо набираешь всё более и более высокоуровневые навыки внутри чужого класса, но всё равно отстаёшь от прирождённых охотников, либо берёшь отовсюду понемногу, но в основном самые простые заклинания и навыки. Кроме того, их эффективность будет снижена до 70 %, и ты не сможешь обучаться специализированным навыкам внутри класса. Ты способна изучить заклинания стандартных Чернокнижников, но при этом тебе не доступны особые заклинания специализаций вроде Демонологов.

Значит, и навыки попроще, и эффективность срезана. А в чём тогда смысл? Последний вопрос я задала вслух.

- Ты можешь создать уникальный, подходящий только тебе набор умений и заклинаний. Получить дополнительные лекарские способности, или научиться стрелять из лука, или освоить искусство воровства. Дело твоё.

- То есть выгоднее всего развиваться внутри одного из классов?

- Для кого как. Ты можешь выбрать какой-то класс дополнительным, пройти испытание и получить усиление навыков этого класса, а также расширение выбора навыков и увеличение их эффективности. Но в этом случае ты закроешь для себя все другие классы - их учителя откажутся тебя обучать.

- Значит, я могу стать, скажем, Бардом-Охотником?

- Да, эта специализация называется Дикий Бард.

- А другие сочетания? - заинтересовалась я.

- Их очень много, боюсь даже я не слышал обо всех. Но могу коротко перечислить основные.

Дождавшись моего кивка, Колеус продолжил:

- Упомянутый тобой Дикий Бард - дитя природы. Его песни связаны с природой, он способен приручать зверей, метко стреляет из лука и близок к братству охотников. Бард, пошедший по пути Друидов, способен своим Исполнением умиротворять животных, призывать их на помощь, общаться с духами растений и зверей. Если ты задумаешь посвятить свою жизнь служению кому-то из богов Барлионы и пойдёшь дорогой жрецов, ты сможешь стать Божественным Бардом. Как правило, такие Барды владеют разнообразным исцелением, славны своими псалмами, усиливающими группу, но тут всё зависит от конкретного бога-покровителя. В противоположность им, Певцы Смерти, коим близки заклинания Чернокнижников, способны нести своей музыкой смерть и разрушение, насылать порчу, болезни и ослаблять врага. Отважный воин, воодушевляющий себя и соратников песнями, а чаще особыми стихами, зовётся Скальдом. Бард, обучившийся у разбойников виртуозным владением кинжалами или короткими мечами станет Певцом Клинков, а если решит пойти по стезе плутовства, обмана и скрытности - Шпионом. Есть Барды, ставшие Голосом Стихий, есть те, кого называют Тёмными Менестрелями, Акробатами, Шутами... Все мне неведомы, но ты можешь попытаться отыскать упоминания в библиотеке.

От обилия вариантов развития у меня, что называется, глаза разбегались. Выходит, что в Барлионе решили собрать почти все существующие трактовки Бардов, превратив их в индивидуальные специализации. Осталось получить пятый уровень и решить, в какую сторону двигаться. И надо обязательно заскочить в местную библиотеку, вдруг там найдётся толковое описание ветвей развития?

– Скажи, Колеус, – задала я последний интересующий меня вопрос, – А если я хочу остаться только Бардом? С заимствованием умений, но без всяких слияний с другими классами?

– Тогда ты получишь возможность выбрать свой путь внутри нашего класса, но мы с тобой поговорим об этом только тогда, когда я увижу в тебе нечто особенное.

– И что же это?

– Расскажу, когда это произойдёт, – загадочно ответил Колеус и, явно указывая на окончание разговора, вернулся в шатёр.

Глава 4

Воодушевлённая и порядком озадаченная, я брела от шатра и размышляла, чего бы эдакого сделать. Думать над заданием Колеуса не выходило, мысли крутились вокруг выбора классовой специализации и чего-то «особенного», что нужно иметь для углубления внутри класса Барда. Какое-то особое задание? Предмет? Вторичная характеристика, или несколько верно выбранных вторичных характеристик? Последнее вероятней всего. Знать бы только, что и как выбрать... На гайды рассчитывать бессмысленно, так что надежда только на местную библиотеку. Но к перелистыванию пыльных фолиантов не лежала душа. Хотелось прогуляться, осмотреться и полюбоваться красотами, чтобы рассказать о локации ребятам на репетиции. А завтра с утра наведуясь к Амариллис, получу обещанную информацию по повышению репутации, выпрошу какое-нибудь нубское задание и пойду отважно изничтожать кроликов, или ещё каких особо опасных животных. А что? Может сельвари для ушастых как морковь – деликатес, и мы отчаянно бьёмся за жизнь, сражаясь с беспощадными косыми.

Но это всё завтра, а сейчас пора совершить променад. Вот только для прогулки мне кое-чего не хватает...

Торговая ветка всё также кипела жизнью: игроки перемещались между лавками торговцев, банком и, много реже, аукционом, НПС нахваливали свой товар, общались друг с другом или просто слонялись без видимого дела. Моё внимание привлёк знакомый уже чернокнижник по имени Терн Колючий, занятый странным делом. Совершенно игнорируя любопытные взгляды, он доставал из объёмистой плетёной корзины роскошные цветочные гирлянды и украшал ими лавки торговцев. Последние не возражали, так что вряд ли это было личной инициативой Терна. Вывод: он нарыл какое-то задание.

– Привет, не помешаю? – подойдя к чернокнижнику, поздоровалась я.

Тот с подозрением покосился на меня и не очень-то дружелюбно буркнул в ответ:

– Здорово. Чего надо?

И чего тут все такие нервные? Что ирх, что эта колючка...

– Ничего особенного, просто хотела спросить, что за необычное задание ты выполняешь.

– Готовлю город к предстоящему празднику Первого Бутона, что бы это ни значило. Украшаю, словно тут и без того цветов мало.

Здесь я вынуждена была согласиться – на мой взгляд, в дополнительных украшениях Дерево не нуждалось, но, видимо, разработчики решили дать возможность подзаработать и прокачаться такими вот общественными работами. Судя по количеству желающих заняться чем-то подобным, основная масса игроков предпочитала задания поинтересней.

– И у кого такое задание можно получить? – на всякий случай уточнила я. Мало ли что, пригодится.

– Поговори с НПС, который тебя после генерации встретил, – посоветовал Терн.

Как раз в этот момент мимо прошла группа, состоящая из чернокнижника, мага, охотника и жреца. Увидев занятие Терна, они заржали и принялись тыкать в него пальцами.

- Гы! Социалки выполняет, придурок!

- Почисти мне сапоги! Повысишь репутацию!

- Иди качаться, олень!

Терн дёрнул щекой, но отвечать не стал, сосредоточившись на закреплении гирлянды. Зато мне стало ясно, почему он так нервно отреагировал на меня в первые секунды.

- Спасибо, - искренне поблагодарила я, стараясь сгладить впечатление от тупой выходки игроков. Те, к слову, уже потеряли интерес к происходящему и отправились по своим делам, - Тоже, пожалуй, поучаствую в подготовке к празднику.

- Ага, - неопределённо буркнул Терн, и разговор сам собой завершился.

Ревизия ассортимента торговых лавок оказалась короткой и познавательной. Практически всё, что могли предложить НПС, не укладывалось в мой скудный бюджет. Сумки, даже самые скромные, стоили не дешевле одного золотого, про шмот и украшения с дополнительными характеристиками я вообще молчу. Хоть одна радость - ёмкости для воды действительно продавались, и самая дешёвая стоила аккурат 20 серебра. Оглядев весь ассортимент, я обнаружила, что между флягами, бутылками и прочими сосудами есть разница, и заключалась она во вместимости. Моей, простенькой, хватало на четыре глотка, после чего требовалось найти источник жидкости и снова наполнить флягу, а самая дорогая, несмотря на аналогичный размер, обеспечивала сотню глотков, а значит, и возможность сто раз без проблем восстановить бодрость и усилить восстановление маны. Правда, стоило это чудо пять сотен золотом. Заоблачная для меня сумма.

Небо начало светлеть и, повинувшись внезапному порыву, я отправилась на поиски подходящей точки обзора. У самого края ветви открывался поистине

потрясающий вид на окрестности: бескрайний, казалось, лес, волной накатывал на горную гряду, из-за которой и поднималось солнце. Оказывается, когда оно выходит из-за горы, рассвет выглядит иначе. Алую зарю скрывала горная цепь, и поэтому небо просто постепенно теряло тёмные краски, бледнело, а затем в один миг взорвалось яркими золотистыми лучами показавшегося из-за хребта солнца.

Желание покинуть Древо и поглядеть, что творится вокруг, а заодно и попробовать себя в бою засвербило где-то пониже спины. Как говорил один мой знакомый: «Иногда мне кажется, что шило в заднице и есть твой внутренний стержень». Так или иначе, но я отыскала свободный лифтофт и, привычно усевшись, со всей ясностью подумала, что мне нужно к корням Древа, на землю. Пока транспорт послушно нёс меня вниз, навстречу приключениям, я взяла лютню на изготовку и рисовала в воображении свою героическую победу над какой-нибудь бешеной белкой или ещё каким монстриком для нубов. Рассчитала я всё точно, в одно рыло я завалю одного, а то и двух мобов, получу опыт, погляжу, как в Барлионе проходят бои, может, полутаю чего интересного...

Лист тем временем приземлился посреди необычного леса, аналогов которому не было в реальном мире. Несуществующие деревья, по которым вились вьюны с потрясающими цветами, пение птиц...

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 32: 40 (укус Осквернённой рыси) – 8 (защита от физических атак). Итого Жизни: 0 из 30

Внимание! Для битвы детальное отображение урона рекомендуется отключить.

Внимание! В связи со смертью, уровень Опыта уменьшается на 30 %. Текущее значение Опыта: 24, до уровня осталось 76.

Передо мной вновь появилось окно первоначальной загрузки персонажа, а крупная надпись, заслонявшая большую часть обзора, гласила:

В связи со смертью персонажа доступ в игровой мир закрыт на 12 часов.

Ниже располагался таймер, отсчитывающий время до следующего входа в игру.

– О как, – глубокомысленно пробормотала я, соображая, что же произошло. Похоже, что-то я рассчитала не так...

Просмотр логов ясности не добавил, разве что привёл к мысли, что отключить нужно не только детальное отображение урона в бою, но и вообще все повторяющиеся уведомления. Читать после каждого наигрыша как на процент поднялась Ловкость, или немного подтянулся Интеллект – несколько утомительно. Гибкие настройки интерфейса позволили оставить только уведомления о новых действиях, впервые вызвавших рост характеристик, а также при увеличении до целых чисел.

Высвободившись из кокона, я как следует потянулась и пошлёпала на кухню. Простенький автоповар одарил чашкой кофе, а из холодильника удалось слутать пару шоколадных конфет. Экипировавшись таким нехитрым образом, я отправилась шерстить форумы.

По запросу «сильвари» на меня опять вылилось невероятное количество бесполезной справочной информации и прочей воды вперемешку с рекламой платных гайдов. Хлебнув кофе, я переформулировала запрос, заказав поисковой системе пересечение слов «сильвари», «мобы» и пары бранных словосочетаний, приличным вариантом которых была бы фраза «какого чёрта?!». Надо сказать, что первые же результаты оказались куда более информативными, хоть и намного менее читабельными. Если коротко, то игроки, пытавшиеся играть за сильвари, очень эмоционально интересовались у администрации Барлионы, по какой причине эта раса стартует посреди полной агрессивных монстров локации. Причём монстры не просто агрессивные, а не меньше пятого уровня. Единственным ответом представителя администрации было напоминание, что сильвари являются хардкорной расой, и играть ими сложно, но возможно. Игроки вовсю советовали не тупить и объединяться в группы, тут же проскакивали привычные уже ссылки на платные гайды, кто-то загадочно рассказывал, что лично у него не было проблем с соло прокачкой на аграх, в ответ его слали в места нежилые, тёмные и мрачные. В общем, как и на всех игровых ресурсах, на форумах Барлионы царили мир и согласие.

Три часа изучения гайдов позволили разобраться в основах игровых профессий и выбрать подходящий. Заодно я полюбопытствовала о расе ирхов – ближайших соседей и соратников сильвари.

Расовый штраф к репутации: большинство рас встречает ирхов с недоверием, рост репутации уменьшен на 50 %.

Расовый бонус к Силе: + 50 %. Соотношение требуемых очков характеристик: 2:1.

Расовый бонус к Выносливости: +50 %. Соотношение требуемых очков характеристик: 2:1.

Расовый бонус к Ловкости: +25 %. Соотношение требуемых очков характеристик 4:3.

Расовый штраф к Интеллекту: -100 %. Соотношение требуемых очков характеристик: 1:4.

Расовая устойчивость: Устойчивость к холоду. Получаемый урон от ледяных атак уменьшен на 10 %.

Расовая устойчивость: Устойчивость к магии. Получаемый магический урон уменьшен на 10 %. Данная способность не меняет показатель расовой уязвимости к огню и суммируется с расовой устойчивостью к холоду. Данная способность также уменьшает эффективность получаемого лечения, усилений и иной полезной магии.

Расовая уязвимость: Восприимчивость к огню. Получаемый урон от огненных атак увеличен на 10 %.

Расовая особенность: Прожорливость. Ирхи должны питаться сырым или приготовленным мясом не менее одного раза в сутки, в противном случае ирх получает дебаф «слабость», уменьшающий Силу в 2 раза.

Расовая способность: Бесшумная поступь. В лесу и в ряде природных зон ирхи получают способность «скрытное перемещение».

Расовая способность: Защита от магии. Временный иммунитет к магии на 10 секунд. Может применяться не чаще одного раза в тридцать минут.

Расовая особенность: Безобразный облик. Представители большинства рас Барлионы считают облик ирхов безобразным, привлекательность с НПС уменьшена на 10 единиц от базовой.

Расовая особенность: Крупный хищник. Многие животные боятся ирхов.

Да, любопытная раса. Насколько я успела понять, от репутации и привлекательности зависит, дадут ли НПС задание, какую цену они заломят за товар и много чего ещё. И ирхам нужно колоссально попотеть, чтобы добиться доверия и симпатии НПС. Зато они хоть не дохнут от одного плевка, как сильвари. Осталось найти способ добраться до этих самых ирхов и найти там группу. Судя по штрафам к Интеллекту, с кастерами и лекарями у мохнатиков напряжёнка. Надо будет разыскать этого самого Чипа и спросить, как он умудрился добраться до Древа, минуя агров.

Буквы перед глазами начали превращаться в бессмысленный набор символов, намекая на необходимость сделать перерыв. Репетиций сегодня не было, заказов с подработки не поступало, и я приняла волевое решение выйти и прогуляться.

Реальный мир встретил вечерними сумерками, вызвав странное ощущение прыжка во времени. Совсем недавно я встречала рассвет в Барлионе и вот практически сразу вижу закат. Правда, словосочетание «вижу закат» было не более, чем условностью: ряды высотных домов позволяли полюбоваться разве что подсвеченными розовым облаками в небе, но для городского жителя и это считается прикосновением к природе.

Район у меня тихий, соседи, которых я знала в лицо, но не по именам, вежливо кивали, встретившись взглядами, дети носились за имитатором собаки, взрослые уткнулись в визоры, настоящий живой голубь пил воду из лужи... Обычный вечер обычного дня. Сунув наушники в уши, я какое-то время

бесцельно шагала по старому доброму маршруту «куда глаза глядят», наслаждаясь музыкой и ни о чём особенно не думая.

Настенные экраны транслировали новости. Огромный вертолёт выпускал из-под нелепых, коротеньких крыльев ракеты, улетающие на головы невидимых зрителю врагов. Следом солдаты в силовой броне конвоировали группу бандитов, со страхом оглядывающихся на своих пленителей. Звук я не слышала, но и так понятно, что речь идёт об очередном африканском конфликте.

Ну вот такой мы народ – люди – всегда найдем повод повоевать. На нашем шарике, даже несмотря на создание единого государства, всегда беспокойно. Или кто-то кого-то не любит, или появляется духовный пророк, знающий истинно верный путь к спасению, или просто (и в основном) не поделили деньги. Чаще всё заканчивалось визитом полиции, а иногда, как сейчас, наша бравая армия прибывала всей своей королевской ратью и наводила порядок. Конечно, остались ещё псевдонезависимые образования, вроде тех же Христиании и Силенда, но и они были независимыми лишь формально. Ну кому будет охота раздувать костёр ради ничтожного клочка почвы? Вот и живут себе крошечные «независимые» государства, чеканя монеты и печатая марки на радость туристам. А Африка... Там всегда кто-то кого-то свергает, или защищает – формально, разумеется. На самом деле всё сводится к тому, что очередной племенной вождь рвётся к кормушке. Из года в год одно и то же: только успокоятся в Сомали – полыхнёт в Судане, потушат там – возбужает ещё какой Свазиленд. Год назад была ещё – видимо, для разнообразия – буча на Луне, среди шахтёров, недовольных зарплатами и условиями обитания, но дальше стучания шлемами по полу не пошло: кого-то в лунном руководстве сместили, кого-то – посадили, и всё утихомирилось.

Очередная стена дома засверкала голографической рекламой Барлионы, без шансов затмевая новостной выпуск о боевых действиях. Красочный ролик заканчивался словами: «Теперь ты можешь почувствовать любимый мир!». Следом шёл адрес ближайшего к нашему району Центра поддержки. Я вызвала на визор карту города и дала команду навигатору проложить маршрут к Центру. Выходило чуть меньше часа ходьбы. Работал Центр круглосуточно и я, не особенно раздумывая, направилась туда.

Корпоративное здание было стилизовано под небольшую крепость, даже башни с бойницами присутствовали. Наверное, строение повторяло какую-то

достаточно известную игровую локацию, но мне она была незнакома. Интересная задумка: идешь себе по городу, а тут бац – перед тобой крепость. Или таверна. Или замок. Или то же строение сильвари. И антураж, и реклама, и мимо центра не промахнёшься.

За стойкой администратора стояла улыбчивая симпатичная девушка, встретившая меня так радушно, будто я по меньшей мере входила в совет директоров корпорации. Узнав о цели визита, она предложила горячие напитки и удобный диван, на котором можно ознакомиться с текстом бланка согласия на прохождение соответствующего тестирования. Отказываться от халявного чая я не стала и углубилась в изучение предложенного документа. За неудобоваримыми бюрократическими формулировками я уяснила только несколько моментов: я открываю для корпорации доступ к своим медицинским данным, осознаю, что в ходе тестирования мне будет причинена боль, и не имею претензий по этому поводу.

– Скажите, а зачем вообще какое-то тестирование для того, чтобы снять фильтры на приятные и нейтральные ощущения? Что со мной случится, если я смогу пощупать в игре стол и почувствовать текстуру дерева под пальцами?

– Дело в том, что нейтральные и приятные ощущения практически неразделимы: для кого-то вкус шоколада приятен, для кого-то нейтрален, поэтому отключение фильтров касается сразу и нейтральных, и приятных ощущений. А вот с последними могут быть сложности. Если у вас, к примеру, склонность к развитию зависимостей, то вам противопоказано полное снятие фильтров. Для игроков с сердечными заболеваниями нежелательны встряски, а потом полное отключение фильтров также исключено.

– По-моему, при проблемах с сердцем нападение какого-нибудь ПКиллера – встряска куда более серьёзная, чем, скажем, запах весеннего разнотравья.

– В случае нападения другого игрока и связанных с этим проблем корпорация ответственности не несёт, а в случае инфаркта из-за отключенных фильтров мы рискуем судебными издержками.

Всё как везде. Вы подписали все бумажки, прошли тестирование, мы прикрыли свои задницы, а дальше гори оно огнём.

Само тестирование было довольно простым, хоть и продолжительным. Меня поместили в капсулу, погрузили в виртуал и предоставили возможность испытывать самые разные ощущения. Приятные и нейтральные почти сразу врубали на полную, а вот боль наращивали постепенно. Не самая приятная часть, но мне было интересно, какой уровень я способна выдержать. Оказалось, 40 %, после которых моя гордость заткнулась, и я попросила пощады. Нет, ни за что не включу подобный уровень в игре. Интересно, есть безумцы, которые выкручивают фильтры свыше процентов двадцати? Для себя я решила: 10 % – мой личный предел. Такой уровень позволит понимать, с какой стороны тебя лупят, и простимулирует быстрее соображать, но при этом не превратит игру в нечто мучительное.

По дороге домой я надиктовала в визор несколько пришедших в голову идей и рифм, а по возвращению в родные пенаты с чистой совестью завалилась спать. Утром был запланирован первый мозговой штурм по поводу тем и направлений для нового альбома.

На деле всё превратилось в обмен первыми игровыми впечатлениями под пиво, но разговор взбудоражил воображение и ещё часа три я провела в обнимку с синтегитарой, пробуя воплотить нарождающуюся мелодию. Раз за разом оставалось стойкое ощущение, что чего-то не хватает и почувствовав себя в тупике, я вновь залезла в вирт-капсулу.

Глава 5

Добро пожаловать в Барлиону!

Вы можете установить предпочитаемый уровень настройки фильтров ощущений.

Приятные и нейтральные – 100 %, а боль 10 %. Героически преодолевать мучения в игре – бессмысленное занятие.

Окно загрузки персонажа показывало, что срок пребывания в Серых землях истёк, и я нажала кнопку входа.

Звёзды, встретившие моё первое появление в Барлионе, мерцали на тёмном небе и теперь. В игре снова царила ночь, вот только теперь она казалась совершенно настоящей. Насыщенный цветочными ароматами воздух пьянил, тёплый ветерок ласкал кожу, а каждое прикосновение дарило совершенно неотличимые от реальных ощущения. Наверное, зрелище было забавное: игрок с ошалелым видом крутит головой, ощупывает себя, гигантские бутоны и даже кору под ногами.

Местное кладбище, на котором я возродилась, напоминало Ветвь пробуждения: те же гигантские цветы, только помимо бутонов тут было много раскрытых, словно необычное ложе. В сознании опять пронеслись неясные образы, напоминавшие обрывки снов. Вот скорбная процессия останавливается, тело бережно кладут на один из цветков, его лепестки смыкаются и темнеют.

Внимание! Вы получили дополнительную информацию о локации Ветвь забвения благодаря характеристике Знания Барда.

Значит, вот как оно работает у сильвари – стилизовано под видения Сумеречного сна. Интересно, а что это у других рас? Голос, шепчущий на ухо? Галлюцинации? Новые воспоминания, или просто системное сообщение? Надо будет спросить у кого-нибудь при случае.

Я внимательней присмотрелась к чёрным бутонам. Значит, это своеобразные усыпальницы. Вот только за столетия существования расы таких бутонів должно быть тысячи. Может, Амариллис объяснит в чём дело? Мне всё равно одна дорога – к ней. Прежде чем спускаться с Древа, нужно получить несколько уровней на местных заданиях. Буду готовиться к празднику.

На Ветви Забвения тоже обнаружился знакомый геометрический узор в виде то ли снежинки, то ли цветка. Надо будет не забыть спросить у кого-нибудь – заодно Знания Бардов качну.

Отыскалась Амариллис на Ветви Призвания, на тренировочной площадке Друидов. Она как раз о чём-то разговаривала с другим НПС. Кивнув мне в знак приветствия, Амариллис жестом попросила подождать и вернулась к разговору. Да, это тебе не «Балдердаш», где при виде игрока неписи, как ещё называли

неигровых персонажей, бросают все дела. В Барлионе всё выглядело намного естественней.

За неимением вменяемого занятия, я принялась разглядывать игроков-друидов. К моему удивлению, никого старше первого уровня в поле зрения не было. Любопытно. Покинув площадку, я прошлась по ветви, приглядываясь к игрокам разных классов. Почти все того же первого уровня. А игроки постарше где? Вымерли, что ли? Или большая часть игроков, утолив любопытство, удаляет сильвари и создаёт персонажей других рас?

– Ты что-то хотела, сестра? – прервала мои размышления Амариллис. Пока я гуляла, она успела не только закончить беседу, но и отыскать меня, праздно шатающуюся по Ветви.

– А? Да... – мысли упрямо крутились вокруг уровней игроков, и мне понадобилось несколько секунд, чтобы вспомнить, чего я хотела от НПС. – Я тут встретила одного из братьев, который украшал Древо к празднику Первого Бутона. Я могу помочь с подготовкой? Так хочется сделать что-то полезное!

– О, конечно, Лорелей! Чем больше помощников, тем прекрасней будет наше Древо к празднику. Площадь перед дворцом должна сиять чистотой, но у нас просто не хватает рук. Отмой её до блеска, а я в благодарность подарю тебе замечательную сумку.

Доступно задание: «Подготовка к празднику»

Описание: В течение суток отмойте площадь перед дворцом. Класс задания: ежегодный сценарий. Награда за выполнение: +40 Опыта, +50 репутации с Сильвари, 10 серебряных монет, сумка на 20 ячеек. Штраф за невыполнение: -50 репутации с Сильвари.

Мда, не о таком задании я мечтала, но с учётом агрессивных монстров вокруг Древа, нужно хвататься за любой способ получить опыт мирным путём.

– Я с удовольствием помогу с подготовкой! – сообщила я, принимая задание и отмахиваясь от сообщений о получении предметов, необходимых для его выполнения. Потом посмотрю, сейчас у меня скопилось много вопросов.

– А что это за Первый Бутон, в честь которого проходит ежегодный праздник?

– Именно в этот день когда-то на Древе расцвёл первый из десяти бутонов, явив миру нашего лидера.

– А остальные бутоны?

– Первая и ещё девять сильвари, чьи бутоны раскрылись следующими, составили наш Совет. Первая – Нигелла, друид. Она та, что говорит от имени сильвари с Хранителем леса и Древом. Её слово в Совете решающее. Второй – Сальвий, воин нашего народа, полководец, чья жизнь прошла в боях с другими разумными. Он бывает резок и даже жесток, но именно эти качества ценят наши союзники, ирхи. Именно благодаря стальной воле Второго мы останавливали вторжения прочих разумных. Третья – Фрезия, паладин. Воительница, меч которой направляет Сильван, наш Лесной Отец. Она с равным мастерством владеет клинком и божественной магией, а её слова всегда мудры и взвешены. Четвёртый – Агератум, верховный жрец, несущий нам слово Сильвана. Агератум самый влиятельный член Совета после Первой. Пятый – Портулак. Великий маг, что был сражён в битве с красными орками много сотен лет назад. Сердце Шестой, Астильбы, его возлюбленной, до сей поры полно скорби о погибшем. Её горе столь велико, что сильнейшая чернокнижница столетиями изучала путь некромантов в поисках способа вернуть к жизни возлюбленного. Суждения её, прежде всегда мудрые, с тех пор затуманивает ненависть к другим расам. Седьмой – Эбен, наш мастер-шпион. Благодаря ему мы получаем знания о мире за пределами Завесы. Хитрый и изворотливый, Эбен способен найти выход из самой сложной ситуации. Восьмая – Энотера, великая охотница, суждения её подобны стрелам – столь же стремительны и точны. Девятая – Монарда, Предвестница, говорившая с духами Верхнего и Нижнего миров. Она всегда руководствовалась душой, а не разумом, оттого её советы были особенно ценны. С момента гибели Предвестницы в Совете образовалась зияющая брешь. Но среди всех членов Совета особенно интересен тебе должен быть Десятый, Кипрей. Бард, сложивший свою первую Песнь в день Первого Бутона. Хранитель истории нашего народа, способный как напомнить об ошибках прошлого, удерживая от их повторения, так и ободрить историями былых подвигов, вселяя в сердца веру в собственные силы.

В следующую секунду меня закружила вереница видений Сумеречного сна.

Я стою в бутоне и с замершим от восторга сердцем наблюдаю, как перед моими глазами открывается мир, что я видела лишь во снах. Огромный лес, волной разбивающийся о величественную горную цепь. Мой лес. Я чувствую каждое дерево, каждое живое существо в нём. Время полного единения с землёй, что доверена мне Сильваном. Рождённая мимолётным союзом Солнца и Луны, я стою посреди густых сумерек, объединивших день и ночь, впитав в себя силу обоих светил. Первая сильвари под затменным солнцем.

Сон обрывался, сменяясь чередой других: в них, один за другим, освещённые солнцем или луной, покидали свои бутоны другие сильвари. Будущий Совет моей расы. За сценами рождения последовали смерти. Вереница битв, в которых сильвари бок о бок с могучими ирхами бились с вероломными захватчиками: орками, троллями, дроу, нежитью... И битвам тем не было числа.

Полыхает лес и отблески пламени горят в моих глазах. Земля влажна от крови представителей самых разных рас: красной – ирхов, зеленоватой – сильвари, кипящей, будто лава, – красных орков. Горячий воздух обжигает тело, но я упрямо продвигаюсь вперёд, подчиняясь приказам Пятого. Мы тесним с флангов орду красных орков, пядь за пядью продвигаясь вперёд, к объединению с основными силами. Я вижу, как падает Портулак, сражённый секирой вождя орков. Истощённый долгой битвой верховный маг уже не мог сопротивляться. Астильба не увидела – почувствовала его смерть и её лицо искажает гримаса ярости. Слеплённая потерей возлюбленного, великая чернокнижница, Шестая в совете, открывает порталы в мир демонов. Хлынувшие оттуда полчища жутких тварей волной накатываются на ряды орков, отбивая внезапную контратаку и обращая чужаков в бегство. На миг я замираю от ужаса, глядя как вождя красных орков под безумный смех Астильбы волокут к одному из порталов, и вопрошаю небеса: какую цену заплатит Шестая за эту помощь?

Новая битва. До самого горизонта раскинулись костры вражеского лагеря – объединённой армии восьми рас, готовой уничтожить Великий лес и его обитателей. Коленопреклонённый Агератум молит Сильвана помочь своим детям, и на ничтожную, в сравнении с противником, армию снисходит благословение. Монарда парит над войском в состоянии глубокого транса. Её волей духи насылают густой туман, поглотивший лес и вражеский лагерь. Из темноты появляется пугающий лик Седьмого. Мастер-шпион будто возник из

ниоткуда, держа в руке жуткий трофей – окровавленную голову королевы дреу. За спиной Эбена семеро его учеников, и в руке каждого венценосная голова.

Нигелла ведёт за собой чудовищных размеров стаю хищников, населяющих Великий лес. Звери откликнулись на призыв защитить свой дом и бесшумным оскалившимся прибоем налетели на вымотанных долгим переходом и ослеплённых туманом вражеских воинов. Второй отдаёт короткие сухие команды и, повинуясь его слову, на противника обрушиваются огонь, лёд, молнии и всё то, что способны создать волшебники сильвари. Паника в лишённом командования вражеском лагере достигает пика, когда павшие товарищи начинают подниматься с земли и, орошая её своей кровью, хватают оружие и обращают его против своих друзей. Глаза у мертвецов пустые и тёмные, такие же, как у Шестой.

По приказу Второго хищники отступают, занимая свои места рядом с ирхами. Их время ещё настанет. А над полем боя несётся громовой звук грозного и мрачного марша, под аккомпанемент которого фигуры, будто сотканные из тумана, шагают к лагерю противника. Призрачная армия. Кипрей, великий Бард, призвал на помощь погибших героев легенд сильвари и ирхов. Героев, память о которых он сохранил в своих песнях. Их души откликнулись на зов Десятого и вернулись из Серых земель, чтобы вновь вступить в битву за свои народы.

Когда в стане врага всё же отыскались лидеры, способные взять командование в свои руки, армия сократилась на четверть, но всё ещё была огромна. Вот первые воины сумели прорваться через призраков и восставших мертвецов, но были сражены меткими стрелами Восьмой и её стрелков. Когда же стрелы иссякли, а за горами тел можно было спрятать целую рощу, в дело вступили ирхи. Те из врагов, кто сумел прорваться к лесной армии, встречали смерть от стали и когтей звероподобных воителей.

Жестокая битва длится ночь, день и ещё одну ночь. Мне кажется, что я вот-вот рухну от усталости, но едва мои магические силы немного восстановились, вновь поливаю врагов огненным дождём. Немалая часть вражеской армии уничтожена, но их всё ещё слишком много, а наши силы иссякают. И тогда Монарда принесла самую большую жертву духам. Она отдала свою жизнь в обмен на заклинание небывалой мощи. Великие духи Земли раскололи твердь под ногами врагов и низвергли их в пропасть, получившую имя Каменная Пасть. Мы выстояли.

И вновь декорации сменились: в величественном зале Шестая яростно спорит с Первой, призывая ту не верить чужакам, что уже не раз пытались уничтожить лес. Второй поддерживает Астильбу, предлагая принять новую силу и с её помощью навсегда покончить с угрозами вторжения. Седьмой возражает ему, что разумные изменились, а новая сила куда опасней всех прежних врагов. Один из ирхов, косматый, с угольно-чёрной шерстью, ощерил клыки, рыкнув, что не боится ни одной силы этого мира, но расы Картоса должны поплатиться за преступления прошлого. Агератум печально качает головой, говоря, что Сильван не простит союза с силой, противной самой природе, жаждущей уничтожения и Света, и Тьмы. Совет голосует за союз с Безымянным Властелином Картоса, Шестая яростно кричит что-то, но видение ускользает.

Я не сразу осознала, что по-прежнему стою рядом с Амариллис. Видение было настолько живым, настоящим, что мне понадобилось какое-то время, чтобы прийти в себя и собраться с мыслями.

Внимание! Вы получили дополнительную информацию о Сильвари благодаря характеристике Знания Барда.

Я отмахнулась от системного сообщения, всё ещё находясь под глубоким впечатлением от увиденного. Это было потрясюще! Достойно того, чтобы воплотиться в длинной красивой балладе. Обязательно нужно узнать об этом подробнее. Сейчас значения многих видений были не ясны, но местные точно могут рассказать все эти легенды в подробностях. Хотя бы Амариллис. Она, кстати, терпеливо стояла, ожидая, пока я продолжу разговор. Интересно, это местный этикет – дожидаться, пока тебя попустит после видений, или особенность НПС, проводящего первоначальное обучение игроков?

– Я... В своём Сумеречном Сне я видела появление Десяти. Одни покидали бутоны солнечными, другие – лунными, и лишь бутон Первой раскрылся в затмение. Это как-то повлияло на неё?

На лице НПС отразились удивление и восхищение.

– Это большая редкость и немалая честь – видеть в своих снах Первую, да ещё и всех Десятерых разом. А увидеть день Первого бутона своими глазами... Тебе

очень повезло, Лорелей. Наверное, это потому, что ты возвращена Бардом, собирателем и хранителем истории, легенд и преданий.

Хм, интересно, это оборот речи, или реальный бонус тем, кто стартовал с уже выбранным классом Барда?

– Да, – продолжала тем временем Амариллис, – Первая отмечена покровительством и солнца, и луны, а потому сочетает в себе лучшие черты солнечных и лунных сильвари. Говорят, когда ей придёт время отправляться на покой, сольются на небе в объятиях луна и солнце, и благословит Создатель бутон, который подарит нам нового правителя.

Вот это я понимаю – система правления. Никаких тебе выборов, никакой борьбы за власть. Короли и королевы дозревают на огорожке, ожидая подходящей погоды. Хотя стоп. Почему никакой борьбы? А что я видела совсем недавно?

– Ещё я видела, как Совет спорил о новом союзе, но не совсем поняла смысл увиденного.

Действительно, при создании персонажа я явно указывала на принадлежность к империи Картос, а тут получается, что сильвари независимая закрытая фракция. Странно как-то.

Лицо Амариллис помрачнело после моих слов. Я ляпнула что-то не то?

– Мы всегда знали, что кто-то из покинувших бутон может увидеть это в своих снах. Пойдём, я отведу тебя к тому, кто растолкует смысл увиденного.

Следуя за Амариллис к местному экологичному общественному транспорту, я гадала, кто так ловок в толковании снов. Какой-нибудь местный оракул? Или этим занимаются маги? А может, как в том же Аватаре, меня законнектят к Древу, и оно откроет какую-нибудь великую истину?

На вопросы Амариллис не отвечала, и путешествие к верхним ветвям Древа прошло в молчании. Зато тот, кого я увидела, едва мы вошли в одно из зданий, не был ни магом, ни оракулом. Эпидерма сидящего за столом сильвари была чёрной, словно остывшие угли, а жёлтые прожилки превращали его лицо в

хищную пугающую маску. Торчащие вверх ветки, заменявшие ему волосы, довершали картину. Седьмой, мастер-ассасин, член Совета и один из первых сильвари мира.

- Моё почтение, Седьмой, - поклонилась ему Амариллис, и я поспешно повторила её движение. Перед глазами невольно всплыла картина окровавленной головы дроу в его руках.

- Для меня большая честь лицезреть одного из первых представителей моего народа, - почтительно поздоровалась я.

- Да, я один из первых сильвари, что узрел небо Барлионы, - величественно согласился Седьмой. - Я живу уже очень давно, ты знаешь об этом?

- Да, Седьмой, - ещё более почтительно ответила я.

- Тогда представь, как мне надоело расшаркиваться и слушать подобное за сотни лет, и переходи к делу, - сообщил он, скривив губы в ухмылке. - Амариллис, что произошло?

- Случилось то, чего ты опасался, Эбен, - загадочно проговорила та, пока я растерянно тарасилась на члена Совета.

- И что она видела? - посерьёзnel Седьмой.

- Раскол, - коротко бросила Амариллис, и лицо Эбена помрачнело, как совсем недавно её собственное.

Так, кто-нибудь объяснит, что я сделала не так?

Словно услышав мои мысли, Седьмой вздохнул и обратил своё пугающее лицо ко мне:

- Наверное, причиной этому то, что ты Бард. Вы всегда видите и знаете больше прочих. Из-за особенностей нашей расы сложно сохранить что-либо в секрете. Любой момент твоей жизни может видеть один из братьев, что всё ещё пребывает в Сумеречном сне. Потому мы стараемся не иметь секретов друг от

друга. Так намного проще жить. Мы живём в согласии. По крайней мере так было до недавнего времени.

Скрипнул отодвигаемый стул, Эбен поднялся со своего места и зашагал по комнате:

– Недавно некий шаман по имени Гераника сумел уничтожить лидеров двух крупнейших империй нашего материка – Картоса и Малабара. Император и Властелин пали, мир начал стремительно меняться. В Тёмной империи появились свободные жители, и даже из бутонов стали появляться такие, как ты. В троны обеих Империй Гераника воткнул по проклятому кинжалу и, если через три месяца не найдётся способа уничтожить пагубные предметы, Империи будут обезглавлены. Несмотря на угрозу собственной жизни, новый Безымянный Властелин Картоса озаботился будущим народов Тёмной империи. Не тратя времени, которого у него осталось не так много, он послал гонцов ко всем расам, живущим рядом с границами Картоса, но не входящим в Тёмную империю, с предложениями союза. Властелин не сомневается, что шаман-рenegат не остановится на достигнутом, и предлагает сильвари и ирхам забыть старую вражду и стать частью Картоса. Он оказался прав, потому что связался с нами и сам Гераника, и тоже с предложением союза. Этот шаман обладает поразительной мощью, частью которой готов поделиться со своими соратниками. Гераника предложил нам отомстить старым врагам. Слова его были убедительны, а посулы щедры, но за прошедшие годы многие из нас выходили за пределы Завесы и изучали другие народы. Кто-то изменился к лучшему, кто-то остался прежним, но одно ясно всем: несмотря на прошлые разногласия мы не хотим их уничтожения. Оказалось, не все придерживались такого мнения. Шестая, Второй и Кадьяк, один из вождей ирхов, убеждали Совет двух рас принять предложение Гераники. Небывалая мощь, долгожданная возможность отомстить, посулы новых земель – всё это туманило разум, но большинство в Совете проголосовало за союз с Картосом. Шестая и её соратники отказались принять решение Совета, и произошёл раскол, в результате которого мятежники покинули Древо.

Седьмой бросил на меня сумрачный взгляд и со вздохом продолжил:

– Мы надеялись, что наши друзья остынут и одумаются, но вскоре после их ухода начали происходить пугающие изменения. В лесу появилась чужеродная скверна. Некоторые животные подверглись изменениям и начали нападать на нас, отдельные участки земли и растительности изменились. Мы так и не нашли

способа исцелить их, а потому вынуждены уничтожать, чтобы обезопасить леса. Если ты решишь спуститься с Древа – будь осторожна. Сокрытый лес теперь опасен даже для нас. Если тебе удастся уничтожить дюжину осквернённых зверей – ты будешь вознаграждена.

Доступно задание: Уничтожение осквернённых животных. Описание: лес вокруг Древа наводнили опасные осквернённые животные, изменённые неизвестной магией. Помогите обезопасить лес, уничтожьте 12 любых осквернённых животных. Класс задания: обычное. Награда: + 100 репутации с Сильвари, + 200 опыта, 5 золотых монет. Штраф за провал/отказ от задания: нет.

– Я сделаю всё от меня зависящее, чтобы обезопасить наш лес, – заверила я Седьмого, принимая задание. – А что, если я найду источник скверны или способ исцелить животных?

– Тогда ты станешь героем, Бард, – улыбка на лице Эбена превращалась в жутковатый оскал. – Если ты сделаешь то, что не сумел Совет и сильнейшие друиды нашей расы – вознаграждение будет достойным.

Доступно задание: Источник скверны. Описание: По Сокрытому лесу распространяется скверна, изменяя всё живое. Отыщите источник скверны и/или способ исцелить осквернённых животных. Класс задания: редкий сценарий. Награда: +1000 репутации с Сильвари, + 1000 опыта, 200 золотых монет за выполнение любой из целей. В случае выполнения обеих целей Вы дополнительно получите +500 репутации с Сильвари и масштабирующийся предмет от Совета Сильвари. Штраф за провал/отказ от задания: нет.

– Я попытаюсь найти источник скверны, Седьмой, – торжественно сообщила я, жалея, что не могу прямо сейчас залезть в гайды и узнать, что такое масштабирующиеся предметы.

– Возможно, Лорелей, возможно, – судя по голосу, Эбен не разделял моего оптимизма. – Но сейчас меня волнует кое-что другое. Мы храним в секрете

произошедший в Совете раскол и будущий союз с Картосом, чтобы не давать повода к волнениям. На празднике Первого Бутона Совет объявит о прибытии послов и заключении союза. Когда наши народы своими глазами увидят, что прочие разумные изменились, они примут идею союза. Кроме того, я опасаясь, что Шестая и её единомышленники могут затеять провокацию, чтобы поставить под удар будущие переговоры. Именно поэтому важно сохранить в секрете дату прибытия послов. Ты понимаешь всю серьёзность положения, Лорелей?

- Понимаю, Седьмой.

- Тогда дай слово, что никому не расскажешь, что видела в своём Сумеречном Сне о расколе в Совете и о том, что услышала от меня.

- Клянусь, это останется между нами.

Ваша репутация с Сильвари выросла на 50 пунктов. Текущий уровень: Дружелюбие. До Уважения 2944 пункта.

Внимание! На вас наложено обязательство: вы не должны ни одним из доступных способов сообщать кому-то о расколе в Совете, уходе Шестой и её соратников, а также о прибытии делегации Картоса и грядущих переговорах. Штраф за нарушение обязательства: -1000 репутации с Сильвари, вариативное наказание от Седьмого.

И всё? А где награда за молчание? Где приглашение на переговоры? Вот ведь удружил, черномазый... Ладно, спасение утопающих – дело рук самих утопающих.

- Раз уж я невольно оказалась вовлечена в эту историю, может, я могу помочь с подготовкой встречи послов Картоса?

- Это ты обсудишь с Амариллис, Лорелей, мои задачи лежат в иной плоскости, - ответил мастер-шпион. - А теперь вам пора.

Вежливо поклонившись на прощание, я вышла вслед за Амариллис.

- Ты впервые увидела звёзды в непростые времена, Лорелей, - печально улыбнулась НПС. - Что касается подготовки к встрече послов - она идёт полным ходом, только все думают, что дело в празднике Первого Бутона. Справишься с заданиями попроще - я подумаю, чем ещё ты можешь помочь.

- Ответь ещё на один вопрос. В своём сне я не заметила Десятого в Совете, но и гибели его не видела. Что с ним случилось?

- Кипрей ушёл за Завесу почти пять сотен лет назад и с тех пор не возвращался. Но многие сильвари видят его странствия в своих снах, и мы надеемся, что Десятый всё ещё бродит по бессчётным дорогам Барлионы.

Вот облом. Получается, самого главного Барда в Сокрытом лесу нет? И я не могу, так сказать, припасть к этому источнику классовой мудрости?

- Последний вопрос. Я пару раз видела рисунок, состоящий из пересекающихся кругов, - я изобразила в воздухе смутное подобие орнамента. - Он что-то значит, или это просто украшение?

- Это личный знак Кипрея, - улыбнулась НПС. - Никто не знает, зачем он их рисовал, но если встретишь Десятого - обязательно спроси его об этом.

Доступно задание: Загадочные знаки. Описание: Десятый по неизвестной причине оставил свои знаки в разных местах Древа. Никто не знает, было это прихотью, шуткой, или загадкой для пытливых умов. Быть может именно ты станешь тем, кто узнает ответ? Класс задания: редкое. Награда: вариативно. Штраф за провал/отказ от задания: нет.

Классовое задание не от наставника Бардов? Любопытно. Надо будет обязательно поискать закономерность в размещении знаков. Я приняла задание, открыла журнал и невольно улыбнулась: да уж, вот это разлёт заданий, от глобальной политики до мытья полов. Но делать нечего, нужно идти выполнять посильные задачи в надежде получить что-то поинтересней.

Глава 6

Да, не о таком героическом занятии я думала, представляя свои игровые приключения. В моём воображении были странствия, попойки в тавернах, сложные хитросплетения интриг и жестокие битвы, сражения с монстрами и драконами, но никак не мытьё полов. Хотя, чему удивляться? По сути я никто, звать меня никак, и на своём первом уровне я вряд ли справлюсь с цельным драконом. Так что задание вполне себе соответствующее. Можно, конечно, возмутиться, что подобное дело не для игроков, что чёрной работой должны заниматься неписи, но никто ж никого не заставляет. А лишний опыт, репутация и деньги мне сейчас очень даже не помешают. Опять же, эта цепочка заданий запросто может привести меня на высокую встречу, пусть даже и в качестве услуги. Зато своими глазами погляжу если не на самого Властелина Картоса, то хоть на его приближённых. Судя по обсуждениям на форумах, увидеть небожителей своими виртуальными глазами – редкая возможность, которую нельзя упускать.

Смирив этим рассуждением свою гордость, я направилась к огромной винтовой лестнице, ведущей во дворец. Вот просторная площадь перед этой самой лестницей и была отведена мне под помывку. Всё правильно, сразу на такой ответственный участок, как дворец, абы кого не пошлют. Сперва докажи на объектах попроще. Отмой площадь, потом лестницу, потом парадное крыльцо, потом нужники... Гм, что-то меня занесло.

Лестница, как и всё встреченное ранее, была растительного происхождения. Вьющаяся вокруг ствола лоза служила основой, а растущие из неё мясистые листья – ступенями. Ещё одна лоза, потоньше, совершала внешний виток, образуя перила винтовой лестницы. И лестница, и площадь вокруг неё действительно выглядели пыльными и тусклыми, будто дизайнер пожалел цветов на эту локацию.

– Копать отсюда и до заката, – оглядывая фронт работ, пробормотала я фразу из старого анекдота.

И всё бы ничего, но я не представляла, как это всё положено мыть. Я привыкла к тому, что уборкой и готовкой дома занимаются имитаторы. Как раз сейчас ИИ в теле домовёнка из классического мультика следил за порядком по ту сторону

виртуальной капсулы. Есть в этом что-то кармическое: имитатор убирает для меня, а я убираю для имитаторов.

В довесок к заданию мне выдали ведро, тряпку и какую-то Т-образную палку, о назначении которой я не имела ни малейшего представления. Фрукты ей, что ли, с веток сбивать? Хоть с ведром всё понятно – в него наливают воду для мытья. И почему в книгах, которые я читала, не уделялось этому должного внимания? Припоминаются только фразы вроде «она возила мокрой тряпкой по полу и ворчала на проходивших мимо людей». Ладно, возить и ворчать так возить и ворчать.

Я побрела к ближайшей речке, ломая голову, откуда вообще на дереве взялась речка. Объяснение напрашивалось одно – «очень сильное колдунство», как любил говаривать Страус. Зато у реки ждал сюрприз – ещё один знак Десятого, начертанный на древесной коре у самой воды.

Прогресс задания «Загадочные знаки». Найден 1 из 36 знаков.

По всей видимости, найденные до получения задания знаки в зачёт не пошли. Ну, это легко поправимо. Закончу с социалкой и смотаюсь к другим знакам. Я зачерпнула воды в ведро и с некоторым трудом доволокла его до площади. Бодрость упала разом на 30 пунктов. Да, фигово быть хилой. После некоторых размышлений я вылила воду на удивительно гладкую деревянную поверхность, больше напоминающую имитацию паркета, чем древесную кору, и бросила в лужу тряпку. Так, теперь возить. Почесав затылок, я наступила ногой на тряпку и попинала её из стороны в сторону. Лужа растеклась шире, но чистоты не прибавилось. Что-то я делаю не так...

Сверху раздалось монотонное бурчание, складывающееся в мелодию заставки одного из моих любимых научно-фантастических сериалов. Подняв взгляд, я увидела обтянутый зелёными штанами зад ирха. Из прорези на брюках торчал смешной куцей хвостик, дёргавшийся в такт напеваемой Чипом мелодии. Раз в полминуты пение заглушалось мокрым плюханьем, издаваемым тряпкой, что лучше всякой справочной подсказало, чем занимается мохнатый. Тем же, чем и я. Только в его исполнении процесс мойки выглядел проще некуда: в лапах Чип сжимал ту самую озадачившую меня Т-образную конструкцию, на перекладину

которой он вешал выжатую тряпку, а потом двумя быстрыми движениями протирал ступеньку, даже не наклоняясь. Просто раз-раз и поверхность чиста, а весело напевающий ирх переходит ниже. И ещё факт: протерев две ступеньки, лохмач прополаскивал и выжимал тряпку. Я, конечно, не Шерлок Холмс, чтобы вот так, с ходу, определить профессию человека, но могу сказать уверенно: для игрока-Чипа подобный способ мытья полов и в реальности был не в новинку. Больной на голову реконструктор, что ли? Мне встречались такие вот заигравшиеся в прошлое дяди и тётки, которые даже у себя дома не выходили из образа: готовили еду в старинной посуде, сами шили себе одежду, в общем, сходили с ума по-своему. Ничего плохого, конечно, в подобном не было, но всё равно – люди это своеобразные.

– Пыр-ры-ры-пам, – Чип явно пребывал в отличном настроении. Нет, ну точно у него что-то не так с головой. Кто, находясь в здравом уме, будет наслаждаться подобным мучением? А этот вон – напевает и в ус не дует.

Конец ознакомительного фрагмента.

notes

Примечания

1

Авторство музыки приписывают Владимиру Вавилову, автор текста – Анри Волохонский. Первым исполнителем песни является Алексей Хвостенко, однако наибольшую популярность обрело исполнение группы «Аквариум».

2

Песня «Город, стоящий у Солнца» Сергея Маврина.

Купить: https://tellnovel.com/ru/gedeon_aleksandr-i-evgeniya/bard-otstupniki

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)