

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 монтажки 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 промямлила 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?

— Проснувшиеся 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 вырастило". 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 ливы 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 висющую прямо в воздухе лодку, и выжидательно уставилась на меня. Перед внутренним взором мелькнуло видение муравья из древнего мультфильма. 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 свежееотпочкованный 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. Колоссальное город-дерево стоило 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 дерево 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 Дерево 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 Кэрролла. Вот насколько 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 бессмысленно 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 лифто.

— 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.

<http://tl.rulate.ru/book/13675/264508>