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 понадоблюсь — Колеус скажет, где меня найти. Или обратись 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 грёбаных 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 лиственным 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...

Поудобней 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 повысить 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 определённо 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 матерь, 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 таращилась 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…

— Очешуеть… На мою б тёщу 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 дроу — 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 “выкать” 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.

Поудобней умостив 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 шастает 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 полок с самыми простенькими инструментами. — Это работы моих учеников.

Ну конечно, кесарю кесарево, а слесарю — слесарево. Бросив тоскливый взгляд в сторону длиннющего 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 ником 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.

— Здаров, 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 осклабившись, 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…

Скучавший до того аукционист отложил в сторону бумаги и удивлённо прислушался. Случайные прохожие останавливались, пойманные в ловушку гармониии, 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!

Нищеброд 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, — отвлёк 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 звёзд 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,

Но бродяги и изгнанники

В чьей-то жестокой игре.

Поклонившись четырём ветрам,

Шли на все четыре стороны.

Волки кровниками стали нам

Да чёрные вороны.

Все пути давно исхожены

То ли к Богу, то ли от него.

Если мы уже Им брошены,

Нам не добраться домой.

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 громила-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.

Позади руины да кресты,

Жизнь и Смерть — порочная петля.

Даже если мы не прокляты,

Стонет от нас земля.

Нам бы добраться домой

В город янтарного света

Через пустыни, лёд и огонь

Через паденья и боль.

Нам бы вернуться домой

В город, стоящий у солнца.

В город, где с нами

Встретятся вновь

Вера, надежда, любовь.

Непорочные и грешные,

Шли к себе дорогою одной.

Но глухие и ослепшие,

Каждый своею тропой.

Заблудившиеся странники.

Не чужие на своей земле,

Но бродяги и изгнанники,

Шли, повинуясь судьбе...

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 Клеус, 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 окончанию 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.

http://tl.rulate.ru/book/13675/264511