

Либерти вступило во фракционную войну. Когда Равновесие рухнуло (а я сильно подозревал, что это произошло из-за опознания моего меча) и множество НПС-фракций объявило народу Эйр войну, руководство Дозоров решило использовать это для последних тренировок академки в боевых условиях. До финального экзамена и приема в Дозоры оставалась неделя. Наш клан вступил во фракцию и записался в ополчение Эйра, нам стали доступны новые функции, квесты и возможности.

Что представляла собой эта война? Механизм войн за территории в Сфере был достаточно сложен, но подчинялся единым правилам. Воевать могли как игроки с игроками, так и НПС с игроками. И НПС с НПС тоже, учитывая продвинутость искусственного интеллекта в этой игре. Вкратце дело обстояло так.

НПС-Королевства с собственными территориями, столицами, городами, армиями, были отдельными фракциями, обладающими определенным отношением друг к другу. Например, Народ Эйр с «неприятно» относился к Княжеству Дайгор, вольному городу Дайр или, скажем там, к Дому Тьмы. Когда это отношение упало до «ненависти», эти НПС-фракции вступили в войну. С приобретением этого статуса земли воюющих НПС-королевств стали уязвимы для захвата, а убийства игроков и НПС вражеской фракции более не считалось преступлением. Более того, появлялись специальные квесты и награды для желающих присоединиться к войне игроков. Вполне себе неплохие награды, начиная от золота, и заканчивая наборами эпической экипировки.

Да, игроки, как одиночки, так и целые кланы, могли присоединиться к армии НПС-королевства, условием была хорошая репутация с ним. Это давало возможность свободного ПК против вражеской фракции везде, даже в нейтральных Королевствах. И многие игроки, и кланы с удовольствием вступали в эту войну — ведь это сулило им возможность хорошего ПвП, возможность поучаствовать в эпических битвах НПС-армий, осадах и штурмах городов.

Земли Королевства удерживали с помощью городов, замков и форпостов. Каждый из них обладал территориальным влиянием, накрывавшим определенный участок земли. Наибольшим — столица фракции, «державшая» площадь в сотню квадратных лиг, наименьшим — пограничный форпост, застава, влияние которого распространялось на пару ближайших деревень. Все постройки, поселения, рудники природных ресурсов, попадавшие в эту зону «территориального влияния», находились под властью НПС-Королевства. Там появлялись подданные-неписи, охрана, стража — короче, жизнь начинала течь своим чередом.

Что бы захватить территорию, нужно было взять штурмом и захватить укрепление Королевства, уничтожить его гарнизон, НПС-босса и забрать с его тела специальный предмет — Ключи. Символические ключи от городских или замковых врат, дающие власть над укреплением. Так же форпост и даже город можно было уничтожить, стереть с лица земли и перебить все его НПС-население. Теоретически можно было вообще уничтожить всю фракцию. Правда, в этом случае победителю пришлось бы властвовать над выжженной землей и строить все заново, восстанавливая территориальное влияние. Да и закон Равновесия никуда не делся, противодействие было бы очень сильным и непредсказуемым.

Победа одного Королевства над другим заключалась во взятии его столицы, гибели верховного правителя фракции и утратой Ключей и Короны, которые выпадали с его труп. Победитель становился сюзереном, а проигравшая сторона — вассалом. Можно было установить дань, контролировать природные ресурсы покоренного Королевства, и многое другое.

В общем, это было лакомым куском, и многие хотели поучаствовать в этой фракционной войне. Мы, Либерти, вступив в ополчение Эйра, получили несколько квестов каждый — на сбор

специальных тагов с НПС противника, на количество фрагов, на защиту своих форпостов и уничтожение чужих. Народу Эйр объявило войну семь вражеских фракций, ближайшие уже начали вторгаться на нашу территорию, и вот — наши разведчики нашли один из форпостов неприятеля в дальнем порубежье.

Он был только заложен, шел таймер строительства, а это значило, что форпост еще не обеспечивал защиты и не имел надлежащего гарнизона. Его нужно было срочно уничтожить — построенный был бы уже крепким орешком, с воротами и прочным частоколом. А если еще немного протянуть и дать возможность врагам проапгрейдить его на второй уровень — то вскоре на границе появится небольшая крепость. Она станет опорным пунктом неприятеля, в нее встанет сильный гарнизон НПС, придут квестодатели, торговцы, зашевелятся игроки. Тогда уничтожить этот форпост будет очень сложно. А ведь есть еще и третий, и четвертый уровень апгрейда таких укреплений. Они требуют вложения огромных ресурсов, но значительно увеличивают территориальное влияние и защиту. Форпост четвертого левела — это уже замок за каменными стенами, столица целой провинции, с тысячным войском и лордом-правителем.

В общем, форпост необходимо было уничтожить на стадии строительства, тут я был полностью согласен с Балианом. В этот момент он наиболее уязвим, нет ни ворот, ни толкового гарнизона. Надо бить! Вот только мало нас было — всего шестнадцать вместе с тренерами. А охраны — полусотня НПС, да еще эти двое из ПРОЕКТА... Действовать надо было четко и без ошибок.

Мы подошли к форту под покровом ночи, когда дайранцы легли спать в своем лагере, разбитом в квадрате недостроенных стен. Тихий свист стрел — Валькирия и Лориндейл бесшумно сняли часовых, исполняя команду Балиана.

Енот Балиан: Лионель, отгоняешь их коней! Герми, готовь свиток «Большого Огня»!

Лионель: Принял.

Гермиона: БО готово.

Енот Балиан: БО накрывай лагерь на счет три! Остальные — фри файр по неписи! Работаем тройками! Раз... два... три!

Мы влетели в форпост со свистом, боевыми кличами и гиканьем, стреляя на скаку и разбрасывая вокруг факелы и бутылки с горючей смесью. Заревело заклинание «Большого Огня», накрывая волной рыжего пламени ряды воинских шатров. Огонь жадно вспыхнул, охватывая палатки, телеги, груды мешков с провизией и завалы ящиков снаряжения. Заметались охваченные пламенем фигуры НПС, застигнутых врасплох, мы ворвались в лагерь, рубя и расстреливая их на ходу, не давая сплотить ряды и организовать сопротивление.

Ударом лошади я сшиб с ног одного из солдат противника, охваченного огнем, броском джавелина пришил его к земле. Следующий бросок тоже оказался удачен — пронзенный насквозь противник, пораженный в спину, покачнувшись и упав, раскинув руки. НПС Дайра не успели одеть доспехи, и теперь гибли как мухи, безжалостно уничтожаемые нашим рейдом, кружащим по охваченному пожаром форпосту. Я видел как кучка дайранцев попыталась сопротивляться, оцетинившись оружием и подняв щиты. Они приняли в копыта одного из наших, убив под ним маунта, но в них с двух сторон тут же врезалось еще двое всадников «Либерти», разметали стену щитов, затоптали, зарубили и закололи вражеских НПС. Часто хлопали тетивы наших лучников. Спешившаяся Гермиона орудовала в окружении противников

своим двуручником — ну, ей то помощь явно не требовалась. Кто сумеет отбиться от пятерых, отобьется и от сотни, говорил наш тренер Балиан.

Но где же вражеские игроки? Уже вышли в оффлайн в походном лагере? Или еще здесь?

Енот Балиан: Тройки Лионеля и Гермiony — ассист по нобилю! Ассист по нобилю!

Здоровенный, на голову выше солдат, закованный в стальную броню, нобиль дайранцев, ревя, отмахивался двуручным топором. Это был командир местного гарнизона, НПС третьего уровня сложности, характеристики которого значительно превосходили обычных воинов. Один на один я бы не решил с ним схлестнуться. Вот и наши — наседали, как псы на медведя, и тут же отпрыгивали от описывающего свистящие круги топора. Кто-то неосторожный подлетел на коне поближе, норовя ударить его маунтом и сбить с ног, но не тут-то было — нобиль стремительным ударом подрубил ноги лошади, топорищем добавил начавшему подниматься всаднику — кажется, то был Джелаладин, воздел топор, готовясь добить нашего соклановца.

Тут отличился Свенн. Этот парень, выглядящий белобрысым увальнем, в бою преображался. Это был расчетливый и быстрый боец, обладающий редким навыком «Дикой Езды». В верховом бое он как минимум не уступал инструкторам. Вот и сейчас, возникнув словно ниоткуда, из полотна дыма, он ловко перекинулся в седле («Джигитовка», высокоуровневый навык, требовал перфектной «Верховой Езды»), ярко блеснул клинок — и голова нобиля, кувyrкаясь, полетела прочь. Крит! Удар в шею, отсечение головы лишало всех хитпойнтов что непись, что игроков. Тяжелое тело нобиля, занесшего топор, медленно завалилось назад.

Неожиданно завизжала лошадь, рухнувшая под одним из наших наездников. Амур, которому она принадлежала, ловко приземлился, вскочил, дернулся, пораженный каким-то метательным оружием. Блеск клинков в дыму, вскрики, Амур снова упал. Поверх его тела к нам метнулся гибкий темный силуэт.

<http://tl.rulate.ru/book/14493/286119>