Уважаемые игроки!

Администрация "Сферы Миров" приносит Вам свои искренние извинения за сбой в работе нашего проекта. Мы отдаем себе отчет, сколько неудобства и негативных эмоций Вы получили в связи с незапланированной остановкой серверов и откатом данных игры.

Мы просим Вашего прощения! Что бы компенсировать Вам вынужденные потери, администрация "Сферы Миров" дарит каждому игроку с активным аккаунтом:

— Две недели бесплатной игры!

— Восьмигранный Камень Удачи! (Описание: идеальный волшебный камень, бросок которого прибавляет +1 случайного атрибута в вашим характеристикам. Время действия — 10 минут, перезарядка броска — три часа.)

— Любой набор на ваш выбор: Набор Повара, Алхимика, Разведчика, Травника, Археолога, Ювелира… любой набор для профессии на ваш выбор!

— Выбранные вещи мгновенно окажутся в вашем инвентаре!

Приятной игры!

С уважением, администрация проекта "Сфера Миров".

Вход в Сферу встретил меня приятной трелью системного колокольчика. Я потянулся на жесткой подкладке полотняной палатки, осознав себя там же, где оставлял персонажа вчера перед логаутом. В режиме "Отдых" работал мой навык "Тайное Обучение" — вот, пожалуйста, навык "Торговля" с 377 поднялся до 403 очков мастерства за ночь, подарив мне четвертый ранг. Правда, с его достижением скорость обучения снизилась почти в два раза — приблизив полоску прогресса в интерфейсе, я увидел, что теперь "Торговля" будет расти со скоростью примерно 1,5 ОМ в час. Естественно, в режиме "Тайного Обучения". Что будет твориться на пятом ранге навыка, думать не хотелось. Но все равно приятно — теперь комиссия аукциона будет снижена на 4%. Скидка и наценка при покупке у НПС — соответственно. Мелочь, а приятно. Хотя какая мелочь? На одном проценте разнице при хорошем обороте можно делать весьма приличные деньги.

Так, а это что такое мигает?

Вам доступен новый архетип! Перевести пересчет данных вашего персонажа для его определения?

Выполняется пересчет… Производится определение архетипа…

Вам присвоен редкий архетип Свободный Торговец! Поздравляем, вы являетесь 45781 обладателем этого архетипа в мире Дорсы! Вы получаете 500 ед. опыта!

Свободный Торговец — это путешественник, сделавший своим заработком торговое дело. Он опасен в бою и способен защитить себя и свое добро. Свободные Торговцы — желанные гости всех миров Сферы…

Свойства архетипа: пассивное умение "Деньги не пахнут" — вы можете торговать с существами любой расы и мировоззрения, вне зависимости от отношений ваших фракций.

Внимание: вы можете одновременно активировать не более трех свойств архетипов!

Там-дам-дам! Получением этого архетипа я обязан мечу, который читерски прибавил мне плюс десять ко всем атрибутам. Ну а триггером соответствия, видимо стал четвертый ранг в Торговле, полученный ночью. Мда, вкусно, но не то, что надо сейчас.

Я собрался с силами и вылез из палатки.

Светало, над землей клубился прозрачный туман. Реалистичная физика даже погодных эффектов этого мира снова и снова изумляла меня — я провел рукой по траве, на ладони остались крупные капли росы.

Было тихо. Только изредка спокойствие нарушалось звонкой трелью птиц или шуршанием листвы в кронах деревьев.

Мы обосновались в небольшом распадке, за гладкими боками серых валунов, среди зарослей гигантских папоротников и редких грабов. Чуть слышно потрескивал маленький, почти бездымный костерок.

— Как прошла ночь, Алекс? — обратился я к другу, сосредоточенно помешивавшему что-то в небольшом закопченном котелке.

— Нормально. Кулинарное дело неплохо покачал — на обросшем бородой лице АлексОрдера заиграла улыбка. Он протянул мне веточку, на которую на манер шампура было наколото множество сморщенных грибов разного размера и формы.

— Даже новый рецепт открыл. Да ты попробуй! На вкус не очень, но бафф неплохой.

— Никого не было? ПРОЕКТ не искал? — не отставал я, с осторожностью пробуя откусить кусочек гриба. Да, на вкус чистая резина.

— Да успокойся ты, тихо было. "Маскировку" никто даже не прощупывал. Они нас потеряли.

— Как он? — кивнул в я сторону сидящего наособицу эрра.

— Плохо. Переживает.

Эндвед глухо застонал, сжав руками виски. Юный эрр был мрачен и угрюм, под глазами темнели пятна синяков, на скулах то и дело вспухали желваки.

— Не терзайся, эрр, — спокойно и рассудительно сказал АлексОрдер. — Такое случается в жизни. Ты не виноват в проигранной битве.

— Надо было провести детальную разведку, — скрипнул зубами Эндвед. — Держать рядом с собой игроков, которые могут… предугадывать такие… как ты назвал? Дропы?

— Их мало, мало! — передразнил он кого-то. — Я погубил много воинов Эйра. Они умерли напрасно.

— Там был "Пандорум", эрр. Мы бы не выстояли в любом случае.

Сын Стервятника поднял серые глаза на нас:

— Когда мы вернемся в Эйр, игроки? В городе меня ждут подданные… мне нужно вернуться

туда!

— Еще двенадцать часов до респа неписи, — тихо шепнул мне Алекс, отвечая эрру:

— Вокруг города-кольцо. Мой клан приведет подмогу, мы разорвем его, и ты вернешься.

— Хорошо. Избранный, чьему мнению я верю, сказал мне прислушиваться к вашим советам, — выпрямился Эндвед.

Помолчали. За что я уважал Алекса- с ним всегда можно было уютно помолчать.

Негромкий, слышимый только мне системный колокольчик сообщил о получении нового письма в оперативной рассылке альянса. Пришло первое, а следом за ним — второе, полупрозрачная иконка закрытого конверта нервно трепетала, привлекая желание прочитать. По сосредоточенному виду Алекса я видел, что он уже читает сообщение.

Письмо было написано Комтуром. В резком и ультимативном тоне он информировал, что с сегодняшнего дня, с восьми утра по Москве клан "Дозоры" и клан ПРОЕКТ АД заключают мир и отныне находятся в состоянии нейтралитета. Неподчинение и продолжение вооруженных столкновений карается исключением из состава клана. "Дозоры" и вспомогательные кланы выходят из фракционной войны, снимают боевые посты в Дан-на-Эйре и отменяют боевое дежурство. В обороне города на стороне Народа Эйр участвовать запрещено.

В конце письма Комтур просил не поддаваться эмоциям, мыслить рационально и верить ему.

Во втором письме официально объявлялся набор в рейд для фарма подземелий некоего Хелт Акора (Бесконечных Путей). Прилагалась подробная анкета участника для желающих, письмо пестрело линками необходимых припасов, эликсиров, снаряжения, требуемых навыков и архетипов. Судя по указанным датам, фарм планировалось начать уже завтра.

Это был как холодный душ. Чувствуя, как что-то поганое поднимается из живота наверх, я поднял взгляд на Алекса:

— (Нецензурно) Ты понимаешь, что происходит??

Боюсь, что нас слили, Кот, — печально улыбнулся АлексОрдер. — Я сейчас связался с Тихоном, он говорит, что бы мы бросали этот квест. Они там о чем-то договорились с Тао.

ХотКот: Комтур, ЧТО ПРОИСХОДИТ?!

Комтур: Давай-ка на полтона пониже, Кот. И без капса, ты же не блондинка?

Хоткот: Мы же договорились. Хотелось бы объяснений!

Комтур: Как вы все достали. Прекрати (нецензурно) истерику.

Комтур: Я не обязан тебе, новайсу, вообще ничего объяснять.

Комтур: Сделаю исключение только по доброте душевной.

Комтур: Мне сделали предложение, от которого не отказываются. Которое сделает клан выше на две головы. Квест-эпик с эрром — пшик. Поэтому мы выходим из войны!

Хоткот: Это сильно смахивает на предательство.

Комтур: Предательство кого? Чего? Кот, ты торговец, так прикинь, сколько стоит эта война клану? Элики, шмот, баффы, ингры для ритуалов? Прочие расходники? Война — это дорогое удовольствие, а с Пандами — еще и бессмысленная. Подумай головой, стоит ли ввязываться, когда можно выйти да еще приподняться на этом?

Хоткот: Я тебя понял… Предупреждаю — я не брошу эрра, и продолжу выполнять квест.

Комтур: Не сможешь. Впрочем, твое дело. По договору, я уже скинул ваши координаты Тао, так что лучше берите ноги в руки. Скорее всего, за вами уже выехали.

Прервав связь, я стиснул зубы, открыл интерфейс клана и тыркнул заветную кнопочку.

Игрок ХотКот покидает клан Liberty School!

Больше он не сможет скинуть никому мои координаты. Практически сразу мне написали Ваня с Мариной:

Пламень: Кот, что за хрень творится? Сначала Свенн вышел, теперь ты! Аргентум обматерил начальство!

Валькирия: Несколько Дозоров покинули клан только что.

Валькирия: Кот, мы тоже готовы выйти из Либерти. Если тебе нужна помощь…

Пламень: Только скажи!

ХотКот: Нет! Стойте! Помочь все равно не сможете — мы далеко. Сделайте лучше кое-что другое!

Валькирия: Говори, Олег.

ХотКот: В Верхнем Городе есть лавка, где работает вендор Вельди Ниэлит…

Пламень: Знаем, знаем, где твоя пассия живет!

ХотКот: Хорошо. Если случится так, что Эйр падет, сможете ее спасти? Увезти из города, спрятать?

Пламень: Сделаем, Кот.

Валькирия: Будь спокоен.

— Что за хрень! — прорычал я. — Алекс, "Дозоры" же боевой клан! Как можно продаться за фарм какого-то данжа??

Хелт Акор — не обычное подземелье, — покачал головой Алекс. — За него любой клан голову не глядя отдаст.

И он рассказал мне. Рассказал о Бесконечных Путях, его Хозяевах и Стражах, об Ужасе и Надежде.

Это был величайший данж Сферы, пронизывающий ее, как извилистый ход червяка переспелое яблоко. Оно начиналось от Верхних Миров, Престола Света и заканчивалась в глубинных пропастях Бездны. Почти из всех миров Сферы был вход в Бесконечные Пути, а были

некоторые, в которые нельзя было попасть иначе, как по Путям. Это подземелье, межмировой узел инстансов, служило местом обитания уникальных фракций НПС с уникальными квестами, там были целые локации и города, свой, отнюдь не маленький микрокосм. Порой сами координаты входа в Хелт Акор становились поводом клановых войн в том или ином мире.

Количество этажей и уровней, залов и переходов, не смог посчитать никто, поговаривали, что их 999, и игроки, прошедшие последнее, получат невиданный приз. Нижние уровни кишели настолько жуткими тварями, что рейд-прогресс игроков, специализирующихся на прохождении Бесконечных Путей, замедлился и почти остановился. Верхние и срединные уровни были более-менее проходимы, хотя в боковых отнорках порой находилось… всякое.

Там можно было раздобыть предметы и оружие, которые не имели аналогов. Найти уникальные навыки и получить странные архетипы. В любой момент команды игроков-исследователей Бесконечных Путей могли столкнуться между собой в инстансах подземелья. Чем заканчивались эти встречи — беспощадной резней или мирным расходом рассказывали многостраничные топики на оффоруме Сферы.

Проблема была в том, что в нашем мире, мире Дорсы, вход в Бесконечные Пути находился в подземелье, который располагался на территории клана ПРОЕКТ АД. Когда-то Тао и его команда встала раньше и захватила тапки — их замок, "Плачущий Дьявол", был построен на руинах древней твердыни, в подземельях которой и находился вход в Хелт Акор. Во многом мощь и слава ПРОЕКТА, его экипировка и богатство основывалась на фарме Бесконечных Путей. АД фармил сам и иногда продавал доступ к входу другим кланам.

— Нам надо решить одну вещь, — сказал я Алексу, когда он закончил рассказ. — Ты дальше — со мной? Что велел Комтур?

АлексОрдер усмехнулся:

— Мы — свободные люди, Кот. Никто не может заставить нас действовать против воли. Просто посмотри на меня.

Я внимательно присмотрелся — и увидел. Над ним больше не горел тег "Дозоров". Алекс вышел из клана.

— Конечно, я с тобой, — сказал он.

http://tl.rulate.ru/book/14493/293446