

Кроме увеличения территориального влияния и вместимости гарнизона, апгрейд форта до второго уровня добавлял четыре деревянных башни, площадки-слоты для восьми малых баллист и одной катапульты, а также позволял построить внутри квадрата стен несколько новых зданий. НПС-работники окружили возводимые конструкции каркасом лесов, визжали пилы, весело стучали молотки. Таймер завершения апгрейда показывал еще шестнадцать часов.

— Здесь будет казарма и караульная. Здесь — склад. У ворот, вон там — видишь, построим трактир...

— Гарнизон неписей уже прибыл?

— Из Хейвина? Шутишь, друг? Мы перевезли на "птичках" почти сотню за последнюю неделю, и перевозим еще — война, судя по всему, затянется.

— Если бы не откат, мы бы не торчали здесь, — скрипнул зубами Свой.

Он прилетел в опорный пункт ПРОЕКТА АД — заложенный на южной границах земель Эйра форпост. Прилетел для смены дежурной смены игроков — в разгар боевых действий Тао не рисковал оставлять укрепление под охраной одних только НПС. Форт, правда, был очень удачно замаскирован среди топей Лесного Моря — болотистой местности, раскинувшейся вокруг многочисленных протоков одного из рукавов ленивоструйного Альдо. Была надежда, что противник еще не обнаружил форпост в своем тылу.

— Гостиницы нет? Опять разбивать походный лагерь?

— Я же говорю, трактир будет у ворот... ты не слушаешь?

— Погоди, Нестор, — эльф замер, словно прислушиваясь к чему-то внутри себя. — Тао пишет...

— Тебе придется остаться здесь еще немного, — сказал Свой через минуту. — Боевая тревога! Мне нужно выдвигаться на перехват, я поднимаю консту!

Через минуту из пыльного облака на центральной площади форпоста вынырнула пятерка летающих маунтов. Они летели слаженным звеном, крыло к крылу, со свистом разрезая небо.

Свой с удовольствием оглядел свою команду. Его конста, как и все звенья ПРОЕКТА АД, состояла из взаимодополняющих персонажей разных архетипов. Как в той старой песенке: клирик, файтер, маг и вор.

Тасмит. Черноволосая красавица была хилером и дебаффером с редким архетипом "черного целителя". Несмотря на редкую стервозность, она была дисциплинированным и почти незаменимым членом команды.

Язык Искателя, повернутого на странных книгах, порой молот полную чушь, но лучшего скаута, разведчика-следопыта и вскрывателя ловушек надо было еще поискать.

Эйрин, странная молчаливая девушка, лицо которой всегда было скрыто синим капюшоном с золотой вышивкой, достигла высот в изучении магии Воздуха. Ее заклинания разили наповал даже самых прокачанных врагов.

Вороненок — Стройное молодое существо, длинные черные волосы закрывают половину лица. Пол определить сложно — постарался при создании персонажа. Важно другое — он

менестрель, сайфер, прекрасный стрелок.

Сам же Свой, в реале инженер-математик, кандидат наук и преподаватель одного из вузов, был файтером. Превосходный боец с архетипами "мастер оружия", "спартанец", "страж", "стойкий лидер", он был одним из лучших мечников ПРОЕКТА. На шее эльфа под одеждой лежал холодный амулет из зеленоватого металла — мечемолот Дортена. Кроме владения оружием Свой активно прокачивал новую ветку навыков — с недавних пор он стал темным жрецом, служителем одного из богов Тьмы.

* * *

— Кто-то нашупал нашу "Маскировку"! — сказал Алекс, — Они ближе, чем я думал! Кот, поторопись, надо бежать!

— Насколько близко они могут быть? — уточнил я.

— Радиус таких поисковых заклинаний — пятьдесят лиг. Правда, чтобы найти наши точные координаты, разведчику надо сконцентрировать луч "Поиска" в пределах лиги. Но для умелого скаута с перфектными скиллами это дело нескольких минут!

— Хорошо. У меня есть мысль насчет направления — будем отходить на юг, в сторону Ордена.

— Ордена? — Алекс присвистнул, взглянул на меня. — Опасное это дело, надо пересечь Альдо, кусок Степи, "дикие земли". Непокойные это места.

— А что, у нас есть выбор? — возразил я. — Отдаться ПРОЕКТУ? В Орден у меня письмо к Магистру, квест на меч.

— Вообще, Орден — это Королевство, хоть и маленькое, — кивнул АлексОрдер. — В принципе, мы сможем там укрыться. Хотя бы ненадолго.

— Вы говорите об Ордене Лилии-на-Мече? — спросил подошедший Эндвед. — Орден — друг и союзник Народа Эйр, Магистр должен мне помочь. Это — хорошая идея!

— Хорошо. На "птичку", времени мало!

Рух вновь понес нас над просторами. Как и вчера, Алекс вел его низко, над самыми верхушками деревьев, пытаясь слиться с линией горизонта. Внизу мелькали леса и поля, левее засинела водная гладь — Альдо, широкий приток Руны, матери всех рек Дорсы, извиваясь, нес свои медленные воды к слиянию.

Пока было время, я открыл Полный Атлас АлексОрдера, выбрал одну из карт Континента, масштабировал ее и вывел на экран. Нужно было выбрать оптимальный маршрут бегства.

Мы находись сейчас западнее Альдо, примерно в двухсот лигах юго-западнее Дан-на-Эйра. К югу от нас сплошные леса, покрывавшие землю, постепенно сходили на нет, превращаясь в редколесье. Там уже чувствовалось дыхание Великой Степи, Дикого Поля — обширных "диких земель", занимавших весь юг континента. Как острова в океане, в ней выделялись небольшие территории фракций-Королевств. Самым ближайшим для нас был тот самый Орден — крохотное НПС-владение, состоящее из одной-единственной крепости и небольшого куска земли вокруг нее. Цитадель, правда, не фунт изюма — я приблизил картинку (Алекс снабдил свой Атлас вполне кликабельными изображениями)- многоярусные красные стены, крепостные зубцы в виде "хвоста ласточки", мощные круглые башни... Серьезное такое укрепление,

напомнившее мне средневековые замки тамплиеров. Минимум четвертого уровня, с Куполом, лордом-правителем и несколькими тысячами НПС-гарнизона. Такое даже ПРОЕКТУ не по зубам...

Я вывел на карту отметки местных точек респауна — и удивился. Их разделяло полсотни лиг — короче говоря, респы находились очень далеко друг от друга. Самый первый круг возрождения "диких земель" был гораздо южнее границы. Сделав отметки и начертив примерную линию маршрута, я скинул скрин картинки Алексу, одновременно излагая свой план.

— Любопытно, Кот, — хмыкнул он в ответ. — Неожиданно. Может сработать. Вот только одно "но"!

— Какое "но"?

— Глянь киллрейтинг Дорсы, именно этого района за последние дни. Не нравятся мне эти места!

Я открыл киллрейтинг Сферы, установил необходимые фильтры мира, континента, области. Алекс опасался не напрасно. Сто семьдесят три килла в этих местах за прошлые сутки. Очень много. Какая-то жуткая мешанина из кланов, ников, альянсов, ничего не понятно. Я посмотрел киллрейтинг одного, второго, третьего игрока, засветившихся в этих киллах — все они были ПК, с "ужасной" кармой. Отъявленные преступники, которым даже вход в НПС-Королевства закрыт.

— Понял? — спросил АлексОрдер. — Это граница "диких земель", здесь ПК ловят крабов...

Я понял. На границе "диких земель" и Королевств всегда было небезопасно. Игроки, обитающие в "диких" областях, очень любили охотиться на игроков-обитателей Королевств, которые постоянно устраивали вылазки к ним. Зачем они это делали — жадность человеческая неистребима, самые лучшие данжи, месторождения ресурсов, вкусные mobs — располагались именно на "дикой" территории.

Именно здесь, на "диких землях", в северных районах Дикого Поля, PvP активность была стабильно высокой. Если земли к северу и западу от Эйра держал альянс Дозоров, у которых разговор был короткий, но был и порядок, то в Степи творилась анархия. Множество кланов, больших и малых, боролись между собой, то вступая в союзы, то вновь грызясь в кровопролитных схватках. Замки игроков не стояли долго, у региона не было хозяина, против пытавшихся увеличить свое влияние кланов вставала вся Степь и диким зергом прокатывалась по градам и весям, с гиканьем и диким хохотом уничтожая все, что можно разрушить.

В общем, там было весело. Именно туда мы сейчас и направлялись.

<http://tl.rulate.ru/book/14493/293815>