Глава 6: Тёмный колдун. Эпизод 17-ый.

– Нежить…

– Какого черта…? Вы только посмотрите, их же целое море!

Игроки 5-го легиона были потрясены размером Бессмертного Легиона, приведенного Бэрекеном Деморфом.

Едва увидев людей, нежить тут же бросилась на них.

– Киль-киль-киль-киль!

– Смерть живым!

– Мы положим конец вашим бесполезным жизням!

Бэрекен и его нежить!

Мертвецы, преследующие Виида, даже не думали о том, чтобы провести с людьми мирные переговоры.

– Люди. Я – адский рыцарь Уллумбо, и скоро я поприветствую вас в наших рядах.

– Начать разрушительный штурм!

Фантомные кони, на которых восседали Рыцари Возмездия, молча ринулись в сторону вражеского лагеря. Следом за ними неслось внушительное количество Рыцарей Смерти и скелетов-солдат, а также были огромные костяные демоны, которые всего час назад составляли основу Армии Теней Пальмы.

– Бессмертный Легион! Вперёд! – подняв сломанный клинок, прокричал Карштайн, командир Рыцарей Возмездия.

– Ку-хра-а-а-а-а-а!

Воинов Бессмертного Легиона покрывала проклятая фиолетовая аура, эффект которой заключался не только в увеличении физических характеристик нежити, но и в способности красть жизненную силу живых существ.

– Что?! Здесь проходил Виид?! – воскликнул Бакинг, общаясь с лидерами гильдии.

Поскольку до поздней ночи они не получали никаких известий об Армии Теней Пальмы, он только теперь понял, что лич, который недавно побывал в их лагере, на самом деле был Виидом.

– Невероятно. И мы просто так отпустили его? О-о-о-ох… – застонал от сожаления командир 5-го легиона. Тем не менее, куда более насущной проблемой была не поимка Виида, а противодействие армии мертвецов, несущейся к ним.

– Избегать боя слишком поздно. Мы просто должны использовать всё, что у нас есть, и отбить их нападение. Пусть щитоносцы выдвинутся вперед, а рыцари ударят с фланга.

Пехотные части начали занимать защитное построение, намереваясь остановить нежить. Поскольку в рядах противника было слишком много таких высокоманевренных мертвецов, как Рыцари Возмездия, не говоря уже о Костяных Драконах, Бакинг решил, что уйти от боя всё равно не получится.

– Чёрт возьми. Почему мы должны бороться с… Монстрами…?

– В чате гильдии говорят, что это Бессмертный Легион. Неужели это правда?

– Что!? Да нет, конечно же! Этого просто не может быть.

Члены Гильдии Гермес подготовились к бою, однако их лица выглядели мрачными.

– День подойдет к концу и всё, во что вы верите, обратится в ничто. Вас предадут ваши друзья, а родные умрут от боли и страданий. Рапсодия Разрушения! – воскликнул Бэрекен и взмахнул своим костяным посохом, активируя заклинание из сферы черной магии.

Сразу же вслед за этим раздались ужасные потусторонние вопли призраков, словно начал играть хорошо сдирижированный оркестр. Помимо того, что эти крики были оглушительно громкими, они вызывали у всех, кто их слышал, чувства отчаяния и страха.

– Вы услышали Рапсодию Разрушения.

Ваше состояние стало чрезвычайно ослабленным!

Физические способности снизились.

Эффективность атакующих и защитных навыков уменьшилась.

Сопротивление магическим заклинаниям, влияющим на разум жертвы, снизилось, а все характеристики снизились на 22% и более.

Вы будете терять 6,492 единицы Здоровья в секунду.

Это было ужасное проклятие, которое затрагивало всё живое. Имперские солдаты не могли его перенести и погибали целыми подразделениями.

– Во славу бессмертия!

– Слушайте и повинуйтесь приказам великого господина. Будьте благодарны ему за то, что живёте.

Рыцари Возмездия пробились сквозь плотные ряды щитоносцев, обладая явным преимуществом в силе. Солдаты, попавшие под мощнейшую атаку, были разбросаны во все стороны и погибли.

– Щитоносцы были нейтрализованы!

– Держать строй! Остановите их! Используйте ваши навыки! Мы уже разбили лагерь, так что если им удастся пробиться в середину нашей базы – всё будет кончено!

Тем временем Рыцари Возмездия продолжали прокладывать себе путь вглубь имперского лагеря.

Даже когда их останавливали какое-нибудь копьё или щит, они всё равно продолжали продвигаться вперед, не щадя себя. Даже когда им отрубали головы, они продолжали убивать своих врагов. Благодаря Бэрекену Деморфу у них был бесконечный запас Здоровья и маны, что в итоге лишь увеличило число нежити.

– Нежить!

Погибшие солдаты восставали из мёртвых и продолжали сражаться, но уже на другой стороне. Рыцари Возмездия же, сидя на своих фантомных конях, быстро восстанавливали своё Здоровье, поскольку их никто не атаковал ни божественной магией, ни заклинаниями очищения.

А когда Бэрекен Деморф произнёс слова ещё одного заклинания, ситуация в стане 5-го легиона вышла даже за рамки понятия «полный хаос».

– Передайте свои жалкие жизни мне, вечному существу. Взамен я вознагражу вас бессмертием. Дар Жнеца.

Около трети солдат 5-го легиона были заклеймены сияющей фигурой призрака с черной косой, которая появилась у них прямиком на лбу.

– Вы получили «Дар Жнеца».

Каждую секунду Вы будете терять часть Вашего максимального запаса Здоровья и маны.

Ранения, наносимые Вам, будут приводить к получению большего количества урона.

Когда текущий запас Здоровья опустится до отметки в 20% и ниже, появится высокая вероятность внезапной смерти.

– Ух-х… Использовать такую мощную чёрную магию…

– Нам нужны божественные заклинания! Сперва мы должны избавиться от проклятий!

Игроки Гильдии Гермес 5-го легиона не могли подавить свой шок и ужас. Все они неоднократно участвовали в боях против монстров уровня босса, но ещё никогда не сталкивались с таким беспрецедентным существом, как Бэрекен. Хуже всего была его способность проклинать целый участок территории, а также его абсолютное господство над нежитью.

Затем потоки жизненной силы и маны, сконцентрированные в Бэрекене, снова разделились, усиливая тем самым всю его армию нежити.

Когда черная и фиолетовая ауры окружили их тела, нежить начала демонстрировать по-настоящему смертельную боевую мощь, даже с учетом того, что они сражались обыкновенными мечами. Рыцари Возмездия и вовсе были абсолютными повелителями поля боя, беспощадно разбрасывая своих врагов во все стороны.

– Неужели Виид и вправду когда-то их победил?

– Это невозможно. Бэрекен Деморф слишком силен.

– Невозможно победить настолько мощную нежить. Даже если мы их убиваем, они снова оживают, причем ещё сильнее, чем раньше. Единственное решение – избавиться от самого Бэрекена Деморфа.

Некоторые игроки Гильдии Гермес поняли, что ключом к победе в этом сражении был Бэрекен Деморф, и организовали сконцентрированную атаку.

– Убьем его!

– Гильдия Гермес сильнейшая из всех!

Игроки ринулись вперед с бравыми криками на тот случай, если их покажут по телевидению. Нежить пыталась остановить их, но они прорвались, задействовав все навыки, которые у них только были. В 5-ом легионе было много игроков, достигших в своих профессиях определенных высот.

– Крепость Воющих Трупов.

Увидев попытку проведения контратаки, Бэрекен пустил в ход ещё одно заклинание.

Земля, на которой стоял Архилич, затряслась, и спустя мгновенье вверх взметнулись огромные столбы из трупов, переплетаясь между собой и создавая нечто вроде холма.

– Создана Крепость Воющих Трупов.

Данное заклинание возможно применить лишь после обильного кровопролития на поле боя. Заклинание развращает окрестную территорию, накладывая на неё ужасное проклятие.

Физические и магические атакующие способности каждого живого существа будут снижены на 74%.

Максимальный запас Здоровья нежити будет увеличен на 30%.

По полю боя будут бродить духи, не обретшие покой, увеличивая тем самым защитные способности всей нежити.

Обилие трупов вызвало смертельную эпидемию чумы!

По полю боя начала распространяться инфекция, вызывая зуд, головокружение, дезориентацию, головную боль, сыпь и боль в суставах.

Вскоре Бэрекен уже стоял на вершине холма из костей высотой около 90 метров.

– Это просто смешно. Это просто…

– Может Виид раньше и охотился на этого монстра, но сейчас…

Игроки Гильдии Гермес начали впадать в отчаяние. Чтобы приблизиться к Бэрекену, им нужно было пробиться сквозь орду скелетов и Рыцарей Смерти, а затем подняться по огромному холму, созданному из живых костей. Помимо всего прочего, нельзя было забывать и о демонических созданиях Армии Теней Пальмы, которые обратились в нежить и сейчас сражались против них. Они видели, как даже костяные драконы, величественно парившие в небе, начали спускаться на землю.

– Это безнадежно.

– Давайте выбираться отсюда.

Приняв столь быстрое решение, игроки Гильдии Гермес попытались покинуть поле боя. Для этого у 5-го легиона было ещё вполне достаточно сил, однако руководили этими войсками не они, а Бакинг. Это был относительно разумный выбор, за исключением того, что магия Бэрекена вряд ли позволила бы им сбежать отсюда.

– Вам не скрыться от меня. Примите судьбу мёртвых!

Каждое живое существо, находящееся поблизости, было заклеймено новой печатью.

– Метка Смерти.

Бэрекен Деморф, величественный чёрный колдун, принёс в жертву огромное количество живых существ и мёртвых тел, чтобы завершить одно из самых сильных проклятий.

Теперь, если Вы сбежите, не убив самого Бэрекена Деморфа, Ваша жизнь через три часа подойдет к концу.

Несмотря на то, что в некоторых книгах по черной магии сохранились упоминания об этом заклинании, ни один из членов Гильдии Гермес ещё не испытывал его на себе лично. Заклинание, наложенное столь могущественным колдуном, как Бэрекен Деморф, невозможно было снять без помощи жреца самого высшего уровня.

– Вот теперь мы в полной… Ладно, терять уже нечего.

– Убьем его!

Игроки Гильдии Гермес вновь бросились в атаку.

– Давайте, мы сможем сделать это!

Поддерживая импульс атаки, Бакинг как мог подбадривал своих воинов. Однако уже более 15% имперской армии превратилось в нежить. Они решили сражаться, потому что не могли покинуть поле боя, но это привело лишь к ещё большим потерям со стороны 5-го легиона. Каждый раз, когда Бэрекен, стоя на вершине своей костяной крепости, бросал очередное проклятие, игроки отчаивались всё больше и больше.

– Внемли мне, изменчивый поток маны. Конец этих бесчисленных жизней будет моим подношением тебе. А теперь яви принципы исчезновения и искажения.

Это была абсолютная магическая защита: теперь не только атакующие магические заклинания, но даже редкие удары божественной силой блокировались Бэрекеном Деморфом.

Тем временем нежить продолжала пожирать 5-ый легион, умножая свою численность. Скелеты, размахивающие своими ржавыми мечами, и прогнившие зомби мало-помалу начинали брать верх над полем боя.

***

С помощью Картинной Телепортации Юрин Виид вернулся в Мору.

– Господин официант, могу я заказать цыпленка?

– Конечно, присаживайтесь.

– Бэрекен Деморф и его Бессмертный Легион! Они невероятно сильны!

– Наступление нежити… Оно абсолютно подавляющее. Войскам империи нипочем не победить.

Получив бокал прохладного пива и жареного цыпленка, Виид удобно расположился на террасе, начав наблюдать за трансляцией происходящих событий по хрустальному шару!

– Вот зачем я живу на этом свете, – произнес Виид, откусив внушительный кусок свежепрожаренного мяса.

Естественно, каждая уважающая себя игровая телестанция либо вела прямой эфир с места событий, либо рассказывала о новостях в виде текстовой трансляции.

– Сила Бэрекена Деморфа выходит за рамки воображения. Он просто растоптал 5-ый легион, не оставив им и шанса.

– Думаю, его можно легко квалифицировать как величайшего монстра, который когда-либо появлялся в эфире.

– И в этом нет ничего странного, особенно учитывая то, что Бэрекен Деморф был одной из немногих сил в истории, которая способна разрушить весь Версальский Континент.

– Церковь Эмбиню также обладала выдающейся силой, но разница между ними заключается в том, что Эмбиню была невероятно обширной организацией, в то время как Бэрекен – всего лишь один человек. Конечно, всё это основано на исторических сведениях, так что за правдивость этой информации я не ручаюсь.

– Похоже, что влияние божественного меча, застрявшего в его груди, было и вправду крайне существенным.

– Божественный меч?

– Да. Это единственное правдоподобное объяснение тому, почему нынешний Бэрекен настолько силён по сравнению с его предыдущей версией.

Виид был просто поражен когда увидел, что Бэрекен прямо-таки разорвал 5-ый легион на части.

– Некроманты и вправду крайне сильны.

Даже между двумя мастерами одной и той же профессии могла существовать настоящая пропасть в их возможностях. Например, два мастера меча могли быть разными в силе из-за расхождения в уровне, характеристиках и таланта к бою. Что же касается Бэрекена Деморфа – он был не просто мастером некромантии. Он был лучшим из них.

– Что-то я не уверен, что смогу снова его победить. Я должен избегать сражения с ним, что бы ни случилось.

Прежде чем Бэрекен и его нежить столкнулись с 5-ым легионом, их основная сила заключалась в количестве. Конечно, на тот момент у них уже были и Рыцари Возмездия, и костяные драконы, и призраки, но большая часть армии мертвых состояла из скелетов и зомби.

И вот, когда рыцари имперской армии начали погибать и восставать из мёртвых, а уж тем более когда эта участь затрагивала кого-то из игроков Гильдии Гермес, количество высшей нежити стало быстро расти.

– Если оставить всё так, как есть, Бессмертный Легион может превратиться в ужасную силу. В нечто, что может угрожать судьбе и моего Королевства Арпен…

Уровень опасности потенциально превосходил даже Церковь Эмбиню. Со стороны казалось, что Бэрекен мог производить таких монстров-боссов, как Рыцари Возмездия, столь же легко, как огромный завод – рыбные консервы. Особенно учитывая достаточное количество подходящих трупов. Без Меча Лю, воткнутого в грудь Бэрекена, невозможно было даже оценить пределы его возможностей в сфере вызова нежити и черной магии.

– Шанс ещё есть, если мы снова сможем засунуть в него этот меч. Но кому подобное по силам?

Пока они не смогут начать очень, очень слаженную и массированную атаку, будет трудно даже просто приблизиться к Бэрекену.

Даже если взять Виида в его лучшие времена, когда он был Великим Императором Пустыни и обладал сильнейшим войском пустынных воинов, ему было бы крайне сложно справиться с подобной задачей.

Бесконечный поток нежити, проклятий и черной магии. Что могло быть хуже?

Кроме того, в сражении с личем всегда была проблема в виде его астрономического запаса Здоровья и скорости регенерации. Это было поистине адское существо.

– Итак, Бэрекен возродился. И что же теперь будет?

Возможно, он решит погрузить во мрак один из регионов, а, может быть, начнет кампанию и по установлению господства над всем континентом.

В то время как Виид грыз куриные крылышки, в прямом эфире во всех красках было показано, как 5-ый легион был безнадежно раздавлен и бросился в бегство. Естественно, они направлялись к югу, где располагалась Империя Хэйвен. Там они рассчитывали получить какую-нибудь помощь от жрецов, так что Бэрекен и нежить последовали за ними, твердо намереваясь уничтожить всех выживших.

– Что ж. Поскольку всё получилось именно так, мне даже больше не нужно волноваться. Гильдия Гермес сама об этом позаботится.

Хоть заварил эту кашу и Виид, но к своему облегчению он увидел, что расхлёбывать её придётся другим.

***

По завершению боя Бессмертного Легиона против 5-го легиона Империи Хэйвен, количество Рыцарей Возмездия достигло нескольких тысяч. Что касается Рыцарей Смерти и обычных скелетов – трудно было дать даже примерную оценку их численности. Помимо этого, в небе кружилось не менее тридцати костяных драконов.

– Вау. Это просто потрясающе.

– Удивительно. Я даже не знаю, что сказать.

– Итак, мы являемся свидетелями первого этапа разрушения Версальского Континента.

Множество любопытных игроков собралось, чтобы издалека понаблюдать за этой сценой.

Регион Аголта располагался на северной окраине Империи Хэйвен и, если пересечь небольшой морской залив, можно было добраться до границ Королевства Арпен. На востоке находились регионы Харпан и Риттен, которыми также управляло Королевство Арпен. Таким образом, самый насущный вопрос заключался в том, куда дальше последует Бэрекен и его армия мёртвых.

– Как думаешь, они пойдут в Королевство Арпен?

– Наверняка нет… Там их путь блокирует море.

– Даже так… Но разве для нежити это проблема? Кроме того, костяные драконы могут просто перелететь его.

– Хм. Если так подумать, скелеты могут пройти по дну залива. Им ведь даже не нужно дышать.

– Страшно представить.

Тем не менее, выжившие со всех ног бросились на юг, так что нежить, естественно, последовала за ними.

Толпа наблюдала за всем этим процессом, затаив дыхание. В небе парили костяные драконы, а неутомимые хромые скелеты уверенно шли в сторону Империи Хэйвен.

– Что ж. В Гильдии Гермес будет хаос.

– Да. В значительной степени они обречены.

http://tl.rulate.ru/book/487/182766