

Лучники, не сделав ни одного лишнего движения, вытащили свои луки и стрелы. Затем осторожно натянули тетивы и приготовились к первому залпу.

- Вызов Духа Огненного Камня!

- Кхы-кхы, я здесь, повелитель.

- Сожги наших врагов.

Для того чтобы усилить мощь выстрелов, маги призывали духов и использовали их для зачарования стрел.

- Ну что, друзья, огонь!

Фью! Фью! Фью! Фью!

Лучники, не покидая своих позиций на вершущках холмов, открыли огонь по рядам Империи Хэйвен.

Дальность полета каждой из выпущенных стрел была увеличена на 50% благодаря специальному навыку, позволяющему стреле лететь в потоке ветра.

- Засада!

- Вон там! Со стороны холмов!

Лучники Империи быстро определили направление удара и контратаковали, но из-за особенностей местности их выстрелы попросту не долетали до атакующих.

Возможно, некоторые лучники Империи Хэйвен были и не хуже чем те, кто выступал сейчас против них, а в некоторых случаях и лучше, однако встречный ветер и расположение северян на возвышенности - сводили все их атаки на нет.

- Это прекрасный шанс, так что давайте его не упустим! Стреляем всем, что есть!

- Так-с, где там мои стальные стрелы?

Лучники стреляли настолько быстро, насколько вообще были способны, активировав навыки Быстрой Стрельбы и Проникающего Выстрела.

Как правило, чем дальше находится цель, тем меньше шанс ее поразить. В случае чрезмерно дальних атак сильно падает точность, а значит - и эффективность. Но конкретно в этом случае лучники могли практически не целясь делать залп за залпом, непременно попадая в одного из воинов.

Правда у солдат были хорошие доспехи и щиты, так что даже два или три попадания не были гарантией того, что цель будет уничтожена.

Стрелы были зачарованы призванными духами, так что разрушительный эффект можно было вполне сравнить с действием широкодиапазонных навыков, которые выжигали, замораживали и взрывали всё, что находилось в определенном радиусе от места попадания.

Таким образом, несколько попаданий приводило к смерти одного или даже целой группы солдат Империи Хэйвен.

После нескольких таких залпов, последовал слегка опоздавший приказ от игроков Гильдии Гермес, шествующих в авангарде армии.

- Солдаты слишком неповоротливы. Рыцари, немедленно устранить угрозу!

- Рыцари Орла, вперед!

Рыцари Империи пустились вскачь, подняв за собой очередное облако пыли.

В их рядах были и игроки Гильдии Гермес, чей уровень и экипировка были весьма и весьма не дурны.

- Не дайте им подойти!

Северяне переключили свой огонь на рыцарей.

- Слишком слабо. Мы должны усилить стрелы.

Яд, Вихрь, Пронзающий Удар. Выстрелы лучников стали настолько сильны, что часть подбитых рыцарей просто выбивало из седел.

Внушительные показатели защиты рыцарей не давали им просто так погибнуть, но, оглушенные мощными выстрелами, они еще какое-то время не могли даже подняться на ноги.

- Они приближаются.

- Мы нанесли им уже достаточно урона, отходим.

- Да!

Северные лучники завершили свою миссию, так что быстро закинули луки себе за спины и поспешно ретировались. Рыцари Империи, приближаясь к позициям откуда велся огонь, обнаружили, что отход лучников прикрывали такие же закованные в латы рыцари, как и они сами.

- Пррру! Это кто еще такие?

- Кажется, это рыцари Мийабы. Когда Княжество Мийаба было повержено, уцелевшие рыцари были как минимум 400-ых уровней.

- Ничего не понимаю. Они что, приперлись на север?

Игроки севера чувствовали исходящую от магических подразделений Империи Хэйвен опасность. Если они окажутся в зоне досягаемости их заклинаний - то смерти не избежать. А вот против обычных рыцарей можно было бы и побороться.

- Как заноза в... Мы не можем преследовать их и сильно отрываться от основной части войск. Ладно, разделяемся с ними в следующий раз. Все назад!

Рыцари Империи Хэйвен решили не увязываться в погоню.

- Ураааа!

- Хе! Круто сработали!

- Получилось!

Нанесенный противнику урон составил всего 1,000 убитыми, но даже это игрокам севера было в радость. Ведь до этого самого момента север нес потери, исчисляемые миллионами, в то время как Империя Хэйвен лишилась всего 100,000 воинов.

Виной тому были постоянные поражения.

Но даже несмотря на эту печальную статистику, северяне продолжали уперто лезть в бой. Кроме того, начали появляться и те игроки, которые до этого жили одной только охотой в подземельях.

- Это же... Может я конечно и ошибаюсь, но разве эта красная юбка не девушки-барда Сколлы-ним?

- Ого, это же тот человек, который два года назад ушел в горы охотиться на крылатых демонов! Я его по телевизору видел!

В первые дни Королевской Дороги было множество примеров, как хорошо известные игроки, будучи преданными и убитыми Империей Хэйвен, отправились странствовать.

Они разрабатывали свои уникальные стили и техники, а затем, окончательно разочаровавшись в жестокой борьбе за власть на Центральном Континенте, попросту мигрировали на север. Из-за повсеместного контроля Империи Хэйвен, они не могли спокойно ни охотиться, ни выполнять задания.

На севере же их ждала жизнь, полная свободы. Но когда алчная Империя Хэйвен дошла и до этих мест, они уже не могли больше сдерживать свой гнев и решили вступить в ряды армии Королевства Арпен под началом Виида.

Виид и Империя Хэйвен.

Если бы это была обычная разборка между двумя группами игроков, то жители ни под каким предлогом не стали бы принимать в ней участие. Но в Море жило огромное количество как игроков, так и обычных НПС-жителей, которым была не безразлична судьба своего города. Кроме того, Империя Хэйвен уже покорила Центральный Континент, так что захвати они еще и север - и свободная жизнь в этом мире подошла бы к концу.

Как результат, Королевство Арпен стало для них чем-то вроде последнего оплота.

- Пэйл-ним! Вот кто наша надежда!

- Да, если я бы я не видел своими собственными глазами...

- Его навыки стрельбы просто поражают. Он легко попадает в одну точку два или даже три раза подряд.

- Потрясающая точность.

Игроки севера всю расхваливали Пэйла.

«Я столько натерпелся за свою жизнь, но вот, люди смотрят на меня восторженными глазами»

Несмотря на то, что он начал играть в Королевскую Дорогу далеко не сразу после ее выхода, он все равно испытал множество тягот и лишений, будучи компаньоном Виида.

Но сейчас, приобретенные за все это время навыки, характеристики и экипировка – могли по праву считаться одними из наилучших.

Его совета частенько спрашивали начинающие игроки:

– Я просто качался так же, как и все остальные. Разве меня можно было назвать сильным, когда я начинал в Королевстве Розенхайм?

...

– Сам не могу в это поверить, но до сегодняшнего дня использовал для стрел обычный наконечник. Ведь если смазать его ядом, то эффективность стрельбы резко возрастет. Нужно по крайней мере иногда стрелять именно ядовитыми.

...

– Виид-ним еще тогда говорил мне: охота – это не для головы. Охота – это то, что должно вращать рефлексы, стать частью себя самого. А еще нужно подбирать все трофеи.

...

– Навыки? Конечно, это важная составляющая любой охоты.

...

– Оттачивать все базовые движения и удары. Это тоже я узнал от Виид-нима.

Благодаря тем трансляциям, где он фигурировал вместе с Виидом, Пэйл стал настоящей знаменитостью на севере.

«О, это по-настоящему крутой парень»

«Я узнал его с первого взгляда»

«Симпатичный. Высокий»

«Уох, стильный! Как умело держит свой лук!»

Пэйл решил повести северных игроков в очередное сражение. Он не присоединился к остальным своим друзьям в поисках утраченных сокровищ Империи Пэллос, так как посчитал, что здесь будет более полезен.

В ходе боя он продемонстрировал отличные навыки и был признан людьми, как первоклассный воин.

«Вот она настоящая романтика для мужчины», – на лице Пэйла появилась гнилая улыбка, сильно смахивающая на Виидову.

И вдруг он получил шепот.

– Пэйл-ним.

- Ах, Виид-ним! - сразу же ответил пораженный Пэйл.

Игроки тотчас же зашептались:

- Он что, получил шепот от Бога Войны Виида-нима?!

- Кхе! И ответил ему! Ну, это вполне нормально, что Виид-ним посылает шепоты своим коллегам.

Пэйлом восхищались даже игроки выше 430-го уровня. Независимо от того, насколько высокими были их уровни, стать другом Виида было очень и очень непросто.

Новость о разговоре Пэйла с Виидом быстро облетела всю толпу. Репутация последнего была такова, что все эти люди не удивились бы и появлению перед их носом речки с соджу (прим. - корейский алкогольный напиток).

- Ты где сейчас? - спросил Виид.

Пэйл вдохнул и мужественно произнес:

- Я сражаюсь с армией Империи Хэйвен неподалёку от Равнин Нур. Прямо сейчас на нас несется целая рыцарская дивизия, так что ситуация довольно тревожная. Но я изо всех сил пытаюсь замедлить их своими дальнебойными атаками.

После сказанного он ожидал услышать от Виида похвалу или хотя бы благодарность.

- Хмм, значит, ты не особо занят. Я пришлю к тебе Юрин. Подождешь немного?

- Конечно! Виид-ним вернулся после столь длинного задания, так что рад буду это отметить! Я даже оплачу счет!

- Некогда праздновать, мы собираемся на охоту.

- А? Что, прямо сейчас? Ты же только вернулся...

Во время охоты Виид, словно настоящий компьютер, точно вычислял алгоритмы поведения монстров и практически безошибочно определял их характеристики. Но вот те, кто находился с ним в группе, уже миллион раз были на волосок от смерти.

«Фух, если я все-таки умру, то это будет не самым худшим завершением дня»

« Как же...Как же я устала»

«Это не охота, а сущий ад. Больше я никогда не выйду за пределы города, и стану вести исключительно мирный образ жизни»

Так что когда Виид пригласил его на охоту, то у Пэйла по коже пробежали мурашки.

- Ну... По правде говоря, у меня уже есть планы... Может, завтра или лучше послезавтра...

- Это ненадолго. Всего лишь на несколько дней.

- Это... Я хочу сражаться с Империей Хэйвен, когда она подойдет ко Дворцу Земли. Если мы опоздаем... Они уже скоро будут там.

- Тут уже ничего не сделать. Но мы вернемся вовремя.

- Ну, надеюсь так и будет. Я тоже, сколько бы ни думал о том, что помогло бы и задержать – ничего в голову не лезет.

Вгоняющий в ужас диалог закончился, и через несколько секунд возле него появилась Юрин. Действия Пэйла могли транслироваться, так что она не стала вдаваться в подробные объяснения:

- Привет. Я доставлю тебя к брату.

- Да, идем.

Пэйл с поникшей головой пошел следом за Юрин.

Толпа людей опять зашумела:

- А это правда, что те, кто охотятся вместе с Виидом – проходят через непостижимые страдания?

- Что-то я ему перестал завидовать.

- Даже если бы у меня были его характеристики и навыки... Нет, я не хочу так жить.

- Да-да, уж лучше умереть в глубоком подземелье.

Виид собирал группу!

Все его напарники, за исключением Пэйла, были заняты поисками сокровищ Империи Пэллос, так что перво-наперво он решил взять кое-кого из Церкви Фреи. Его самый первый раб, если не учитывать Ван Хока.

- Оооо, сколько лет, сколько зим! Другие люди, наверное, не в курсе, но сама Богиня Фрея рассказала мне об удивительном приключении Виида.

- Пошли.

- Э?

- Время – деньги.

Виид воспользовался своими очками расположения перед Церковью Фреи, чтобы выкрасть у неё Альберона.

А еще, благодаря обширной сети контактов Манауэ, он пригласил несколько новых людей.

- Эмм, Я – Питон.

Телосложением Питон напоминал скорее медведя, чем питона, а его меч был просто огромен. Кроме того, он был довольно известной личностью благодаря своему заданию на Мастера Воина в Лесу Авериан.

В прошлом Виид уже встречался с ним в локации тренировочного лагеря, но ни он, ни сам Питон об этом уже не помнили.

«Наверное, этот парень ест за двоих», - сразу же подумал Виид.

«Выглядит вполне обычно. Атмосфера вполне нормальная, что соответствует слухам о Короле Арпена»

Кроме Питона присоединился еще один загадочный человек.

- Меня зовут... Гм, это трудно объяснить, но торговец Манауэ гарантирует, что мне можно доверять.

Человек, которого пригласил Манауэ, был в капюшоне, так что даже его лицо было сложно рассмотреть. Виид пожал ему руку:

- Очень приятно.

- Взаимно.

У этого таинственного человека был хорошо поставленный голос, словно он где-то обучался актерскому мастерству.

Пожимая ему руку, Виид пересекся с ним взглядом.

«Я не могу доверять этому парню. Он выглядит намного лучше, чем я»

«Да, он скульптор, но ничего особенного я в нем не чувствую. Во время трансляции он кажется куда сильнее... Я мог бы с легкостью победить его. Я, смертная тень, Ра.... Нет...»

Виид, Пэйл, Альберон, Питон и человек-смерть. Как только группа окончательно сформировалась, последовал вопрос от Питона:

- Но куда мы идем? Для эффективной охоты не нужны все эти люди. У тебя какое-то незавершенное задание?

Они все слышали, что охота с Богом Войны Виидом это нечто, а потому решили откликнуться на предложение без каких-либо дополнительных расспросов.

Армия Империи Хэйвен была на подходе, и они все задавались вопросом, по какой такой причине Вииду взбрело в голову поохотиться именно сейчас. В течение следующих дней, даже при условии непрерывной охоты, он мог бы получить не более одного-двух уровней.

Таким образом, Вииду следовало наверстать упущенное как можно скорее. Но его ответ кардинально отличался от того, что они думали:

- На юг.

- Юг? Да уж, и вправду удивительно. Ты имеешь в виду, что мы должны пойти навстречу Империи Хэйвен?

- Нет, не в южную часть севера. Мы отправимся в южный регион Версальского Континента.

- Но там же сплошная пустыня... А! То задание, которое показывали по телевизору. Ты хочешь

охотиться, основываясь на знаниях о местности из той эпохи? Но не слишком ли много времени отнимет одна только дорога? Лучше бы зачистить парочку подземелий где-нибудь поблизости.

Питон был не согласен с таким планом, ведь много достойных подземелий существовало и неподалеку от Дворца Земли.

Чем выше был уровень игрока, тем осторожнее ему следовало быть. Перед тем, как отправиться незнамо куда, высокоуровневые игроки должны были собрать всю доступную информацию о подземелье, предстоящем задании или о соответствующих охотничьих угодьях. Смерть привела бы к огромным штрафам, так что каждое решение должно было быть максимально взвешено. Таким образом, каждый их рейд должен быть максимально подготовленным и обеспеченным путями отхода в случае опасности для жизни.

Даже Бог Войны Виид, со всеми своими талантами, не мог пойти в подземелье без должной подготовки.

Однако, услышав возражения Питона, на лице Виида лишь расцвела его фирменная гнилая улыбка.

- Какой смысл в погоне за мелочами? Наша цель должна быть значимой.

- Это конечно хорошо, но чего ты добьешься за один только день охоты? Все те места могли уже измениться, кроме того не следует забывать, что не всякий телепорт можно открыть на такое большое расстояние.

- Что касается времени на дорогу – об этом я позабочусь. Но что более важно, вы должны иметь цель в жизни, или это будет как ужинать всю оставшуюся жизнь черствыми булочками вместо свинины под кисло-сладким соусом.

Смертная тень чувствовал, что полностью солидарен в этом вопросе с Питоном. Они оба не любили черствые булочки.

- Я... Убью... Эти... Земли... Принадлежат... Калламор...

Ван Хок и 600 Имперских Рыцарей Возмездия захватили несколько городов и две крепости.

- Киль-киль-киль!

- Ухе-хе-хе-хе!

Даже толстые стены не могли остановить нашествие нежити. Злые духи и Рыцари Возмездия с легкостью проходили сквозь них и тотчас же набрасывались на защитников.

- Стреляйте им в ноги!

- Жрецы, больше святой воды!

Солдаты Империи Хэйвен, чтобы увидеть своего противника, окунули наконечники стрел в смолу, подожгли их и выстрелили в темное небо. Спустя несколько секунд они увидели вдалеке приближающееся к стенам крепости целое море нежити.

- Ох, ну и веселуха! Правда круто быть зомби?

- Вперед, вперед! Ухе-хе-хе-хе!

- Это полное разочарование. Я - скелет без левой ноги. Эй, никто не видел каких-нибудь костей для ног поблизости?

- Скелеты, карабкайтесь по стенам!

- Киль-киль!

Скелеты, цепляясь за стену своими костлявыми пальцами, ползли вверх и сразу же бросались на защитников крепости. Если игроки-нежить не были уничтожены с применением божественной магии или святой воды, то они незамедлительно оживали вновь.

40,000 игроков-нежити, принявших участие в событии, шли напрямик по направлению к очередной крепости. Если включить в счет восставших из мертвых тела убитых жителей Версальского Континента, то количество войск Рыцаря Бездны перешагнуло за 100,000!

Такой армии было достаточно, чтобы сформировать на просторах Центрального Континента свое собственное небольшое королевство.

Особенно счастливыми выглядели игроки, которые удостоились получить тела Рыцарей Возмездия. Они могли снять свой стресс на самой Империи Хэйвен, и это не могло не приносить им море удовольствия!

Тем не менее, у Гильдии Гермес уже был ответ на вторжение нежити, который предполагал участие 30,000 игроков и 6,000 имперских рыцарей, выступающих поддержкой нанятым жрецам и паладинам.

Благодаря эксклюзивным заданиям и своим ресурсам, Гильдия могла себе позволить заручиться помощью войск практически любой религии континента.

- Нежить будет возрождаться до тех пор, пока мы не разделаемся с Рыцарем Бездны Ван Хоком и Рыцарями Возмездия.

Рыцарь Бездны был поистине ужасен. Более того, его силу укрепляли еще и сопутствующие ему Рыцари Возмездия. Они внезапно объявились в одном из районов бывшего Королевства Калламор, так что времени у Гильдии Гермес было в обрез; с каждым часом нежити становилось только больше, так как бывшие солдаты Королевства считали, что это удачный шанс отомстить своим обидчикам.

К счастью, справиться с нежитью можно было относительно легко, используя одну только божественную магию и свет. Часть доспехов, оружия и таких расходных материалов, как стрелы, - были серебряными, а часть заблаговременно благословили.

Когда Рыцарь Бездны Ван Хок и его Рыцари Возмездия подошли к Крепости Хэпения еще ближе, возле ворот засветилось зеркало телепорта.

Фу-фу-фух!

Поле боя озарила вспышка, ознаменовавшая прибытие Бадырея.

- Его Величество Император, царствующий над этими землями.

- Первый меч Империи и крупнейший спонсор нашей Церкви.

НПС-рыцари крайне учтиво поприветствовали Бадырея, а обычные солдаты и жители поклонились ему чуть ли не до самой земли.

Бадырей удовлетворенно кивнул имперским рыцарям и паладинам.

«Войск достаточно»

Хэпения - внушительных размеров крепость, ранее принадлежавшая Королевству Калламор. Гильдии Гермес положила много сил на то, чтобы захватить её.

Она располагалась не просто на возвышенности, но и прилегала к скалистым горам, так что пробиться в неё было крайне непросто. Кроме того, крепость была оснащена и такими оборонительными средствами, как башни лучников, катапульты и ров. Даже окна и бойницы были спроектированы в заузненном стиле, что усложнило бы проникновение внутрь противников.

Таким образом, завладеть Крепостью Хэпения было достаточно трудно, и обладание ею считалось предметом настоящей гордости. Правда она до сих пор не была полностью отремонтирована после осады Империей Хэйвен.

«Тот, кто начал играть уже в Империи, не понял бы о чем речь, но когда-то она славилась по всему Королевству Калламор. Сейчас она далека от своего бывшего величия. Я даже немного скучаю по тем временам»

Завидев появление Бадырея, игроки Гильдии Гермес сразу же зашептались.

- Неужели это он?

- Я впервые вижу его так близко. Потрясающая экипировка.

- Сильнейший на всем континенте.

- Судя по трансляциям, он действительно сильнее всех. Даже Карлиза не смогла пережить встречу с ним. Он настоящий дьявол во плоти. Сам Бог Войны Виид проиграл ему.

Бадырей заметил, как игроки пялятся на него и обсуждают его уровень, экипировку и боевые заслуги. Большинство людей превозносило его, а некоторые просто завидовали.

«Правильно реагируют. Скоро весь континент будет также шептаться, глядя на мою спину»

Несмотря на то, что нежить уже нанесла свои первые удары, Гильдия Гермес не спешила контратаковать.

Потеря нескольких крепостей и городов, конечно, задала бы определенный ущерб, но это их особо не тревожило. Экономическая мощь Империи позволяла восстановить все разрушения в течение всего одного-двух дней.

Лефея и других лидеров скорее заботила картина в целом. Центром их Империи было Королевство Хэйвен, которое обеспечивало производство, рост технологий, торговлю и многие другие отрасли, которые влияли на всю центральную часть континента.

В первые дни Королевской Дороги каждое государство первым делом занялось усилением своих границ и развитием внутренней инфраструктуры.

Затем настал долгий период времени, когда между престижными гильдиями велась кровопролитная война за власть и земли. Весь центральный регион пребывал в смуте, пока наконец не появилась Империя Хэйвен.

После того, как континент был объединен, Империя взяла весь контроль регионами в свои руки и сосредоточилась на собственном развитии и процветании.

Лидеры Гильдии Гермес часто проводили совещания с целью разработать долгосрочную стратегию развития и захвата всех оставшихся земель.

Оставались еще восточные земли, которые пока что никак не могли оправиться от владычества Церкви Эмбию, и южные пустыни, – для покорения которых уже формировались новые военные части.

Захватывая новые государства, они бы принимали в свои ряды сдавшихся солдат и рыцарей. Так что вопрос оккупации восточных и южных регионов был совершенно не тем, который всерьез тревожил лидеров Гильдии Гермес. Правда и захват севера не являлся для них настоящей головной болью, ведь, несмотря на задержки, всё шло довольно гладко.

- Нам нужна абсолютная победа.

Бадырей и Королевская Гвардия, в которую входило 300 топовых игроков Гильдии, собирались выступить против Рыцаря Бездны.

Королевская Гвардия, как и сам Бадырей, всегда получала привилегии в виде наилучшего обмундирования, оружия, возможности изучения навыков и прекрасных охотничьих угодий.

- Они приближаются. Кое-где стены крепости еще не восстановлены, к тому же ночью сражаться с нежитью будет труднее.

Они решили дать бой нежити за пределами Крепости Хэпения, которая плохо подходила для такого сражения. К тому же Гильдия Гермес совершенно не хотела нести дополнительные потери, прячась за стенами крепости.

- Долина Коконув. Если мы блокируем все пути к отступлению, то ни один скелет не выберется оттуда целым.

Долина Коконув располагалась между красивыми, захватывающими дух скалистыми горными пиками, и практически прилегала к Крепости Хэпения.

Обильные дожди подпитывали речушку, которая протекала через всю долину, а усеянные цветами поля и вечнозеленые деревья создавали такой антураж, что сотни и тысячи игроков приходили сюда полюбоваться этим прекрасным местом. Но сейчас долина идеально подходила Гильдии Гермес для того, чтобы раз и навсегда положить конец нежити.

- Это место станет им могилой.

Ударная группа была собрана уже по полудню и остановилась на привал, ожидая наступления ночи.

Как и предполагалось, с приходом темноты появились и Рыцарь Бездны Ван Хок со своей армией.

- Ву-хи-хи-хи-хи!

Из-под земли начали показываться призраки, издавая при этом заунывные стоны. Нежить, спящая мертвым сном, пробудилась благодаря силе Рыцаря Бездны.

- Ночь – время для нежити.

Рыцарь Бездны Ван Хок привел свои войска с целью вернуть захваченные земли Королевства Калламор. В его армии активно принимали участие и обычные игроки, число которых на этот раз увеличилось еще на 4,302.

- Хех, это будет весело.

- Они просто жалкие скелеты.

- Растоптать их! Сломать им все кости!

Отовсюду слышались бравые выкрики игроков Гильдии Гермес. Их уровни были значительно выше, чем у тех, кто пришел сюда в обличье нежити.

Гильдия включала в себя множество сильнейших людей, которые стали под ее знамена еще в далеком прошлом. Вот и сейчас они считали себя на голову выше своих противников, с нетерпением ожидая, когда же они смогут с ними разделаться.

В целом, проблема вторжения Рыцаря Бездны приняла широкий размах, так что некоторые телестанции решили транслировать предстоящее сражение в прямом эфире.

Ужаснейший монстр – Рыцарь Бездны! Сильнейшая Империя – Хэйвен! Высокоуровневые игроки, словно облака недосыгаемые для других!

Даже одного этого было достаточно, чтобы собрать хорошую аудиторию.

Бадырей и его Королевская Гвардия заняли позицию на возвышенности. Это место Долины Коконов открывало отличный обзор на всё поле боя.

Кроме того, между ним и подступающей нежитью было огромное количество войск Империи, так что Рыцарю Бездны, чтобы добраться до Бадырея, пришлось бы одолеть их все.

Несмотря на то, что его повсюду сопровождала Королевская Гвардия, сейчас, в качестве дополнительной защиты, к нему было приставлено еще несколько рыцарских подразделений и 5,000 игроков Гильдии.

«Забавно. Эта ситуация даже мне в новинку. Заниматься изо дня в день одним только завоеванием и управлением тоже надоедает. Должно быть, нечто похожее испытывает Виид во время своих приключений и заданий»

Бадырей чувствовал напряжение от предстоящего сражения.

«Поскорее бы начало»

Он был горд своими свершениями и достижениями в убийстве монстров. Его бесспорно называли сильнейшим в Королевской Дороге.

В то время как Виид в бою использовал технику ударов в одну точку, Черный Рыцарь обладал навыками, способствующими предотвращению восстаний и бунтов. Гильдия Гермес всячески помогала ему, так что сила его меча продолжала расти.

Тем не менее, Бадырей был крайне удивлен тем фактом, что несмотря на все доступные ему навыки, высочайший уровень и прочее, Виид первым получил титул Воина, Спасаящего Мир. Однако Бадырей был более чем уверен, что как только ему представится такая возможность, он с легкостью получит и этот титул, и любые другие.

«Если я одержу верх над Рыцарем Бездны, то моя слава вырастет еще больше»

Бадырей жаждал сражения. Он хотел вступить в бой как можно скорее, но нужно было дожидаться правильного момента. Чтобы стать в глазах других не просто хорошим воином, но выдающейся личностью, нужно всегда правильно подбирать время. Он должен, как Виид, появиться в самый ответственный момент и обернуть ситуацию вспять.

- Они приближаются.

- Подготовиться к первому этапу плана.

Бадырей смотрел на игроков, незамедлительно приступивших к выполнению приказа. Нежить заходила в долину с низины, причем обойти ее никак не могла.

«Нежить... Безмозглый и прямолинейный противник»

Нежить никогда не славилась интеллектом, в отличие от НПС, разум которых мог обрабатывать довольно сложные задачи.

Разнились в мировосприятии и представители профессий. К примеру, маг всегда обладал куда большими знаниями, чем торговец. Магам приходилось чаще задумываться о том, как уцелеть в опасном подземелье, как изучить новое заклинание или пройти какое-нибудь задание.

Но нежить не думала вообще. Она просто хотела убить всех, кто стоял у нее на пути.

Гильдия Гермес знала природу Ван Хока. Когда-то он был рыцарем могучей Империи Калламор. Но однажды, будучи сбитым со своего пути тьмой, Ван Хок стал командующим армией тьмы Балкана.

И вот, сейчас Ван Хок был тем, кто мог вести за собой полчища скелетов! Кроме того, он был рыцарем, а выдающиеся рыцари могли удвоить способности подчиненных им воинов. Конечно, были и такие переменные как лояльность и расположение, однако, в зависимости от ситуации, рыцарь мог существенно повлиять на вверенных ему солдат.

Ван Хок и Рыцари Возмездия понимали это лучше всех других и приложили все усилия, чтобы укрепить боевой дух и физические качества своей нежити. Несмотря на то, что они тоже были нежитью, такая форма существования никак не сказалась на их умственных способностях. Но даже зная, что впереди их может ждать ловушка, они поставили перед собой четкую цель и, не останавливаясь, вошли в долину.

«Это прекрасная возможность», - подумал Бадырей, ожидая начала сражения.

- Начинаем.

- 1-ая волна, вперед!

Дун-дун-дун-дун!

По покатоному склону долины покатались валуны, заранее заготовленные Империей Хэйвен в качестве первого сюрприза для нежити. Издавая дикий грохот, они неслись вниз, подминая под себя скелетов и зомби.

- Куууеее!

- Айаааа!

Сотни скелетов были раздавлены и лишились своих конечностей.

- Нас атакуют! - закричали игроки-нежить.

- Киль-киль-киль!

- Вот значит как нам тут рады?

Но скелеты, зомби, дуллаханы, рыцари смерти и призраки совершенно не испугались такой атаке.

Даже если бы они умерли от многотонных обломков скал, то незамедлительно бы ожили благодаря силе Рыцаря Бездны! А Рыцари Возмездия и вовсе - чем больше переносили страданий, тем сильнее становились.

Рыцари Возмездия частенько встречались в подземельях Центрального Континента. Вот и в рядах Ван Хока они присутствовали как неотъемлемая часть любой армии нежити.

Но и Гильдия Гермес была не промах, раз сумела построить величайшую Империю. Их знания в тактике и военном деле были превосходны, и даже против такого мощного противника как Рыцарь Бездны у них был свой план.

- Божественная воля очистит эту землю... Постановление о Святой Земле!

- Зло должно сгнуться. Суждение Нечисти!

Настала очередь жрецов показать на что они способны. Нежить, задетая божественными заклинаниями, теряла все свои силы и мучительно погибала.

Божественная магия накрыла собой долину, словно грозовая туча.

- Лучники, огонь!

Закаленные в боях лучники Империи Хэйвен послали на своих врагов целый шквал серебряных стрел. Эти специализированные подразделения, впрочем как и магические, часто использовались и в захватнических войнах.

Независимо от того, насколько хорош был тот или иной игрок, в бою он не мог избежать

интенсивного обстрела лучников.

Лучники Империи Хэйвен имели лучшую экипировку и прошли через специальную подготовку, так что скорость их стрельбы доходила до десяти выстрелов в минуту. Кроме того, они выбрали отличную позицию, что существенно повышало их точность.

5,000 лучников и их серебряные стрелы навели огромный переполох среди толпы скелетов и зомби.

У них преимущественно не было ни доспехов, ни щитов, так что стрелы беспрепятственно попадали в их тела.

Дуллаханы и рыцари, конечно же, так просто не умирали, но серебряные стрелы существенно снижали их уровень здоровья.

- Ке-хе-хе, так просто им меня не взять. Сегодня у меня на ужин будет рисовая каша с лучником!

- Чтобы убить меня, им нужно нечто большее, - один из скелетов ловко отбил летящую в него стрелу.

Джигарт, обычный игрок, начинавший на Центральном Континенте, и спустя какое-то время вступивший в самую простую гильдию. У неё не было своей крепости, и она не принимала участие в каких-либо междоусобных войнах. Но когда Империя Хэйвен стала раскидывать свои сети по всему континенту, то даже он и его мирные согильдийцы почувствовали нависшее вокруг напряжение.

Затем он мигрировал на север. После тяжелой и полной страданий поездки, он наконец зажил счастливой жизнью в одном из городов севера.

В далеком прошлом ему довелось умереть неподалеку от Рейнстадэма, так что он решил принять участие в этом событии и был оживлен Рыцарем Бездны.

В связи с тем, что его смерть произошла очень и очень давно, он восстал всего лишь как скелет. Однако навыки обращения с мечом никуда не делись, так что сейчас он отражал летящие в него стрелы.

Кроме того, он был существенно усилен аурой Рыцаря Бездны.

- Я им покажу, что значит сила скелета!

Джигарт уворачивался и отбивал стрелы, но в конце концов все-таки был поражен одной из них.

- Здоровье уменьшилось на 2,349.

Вас поразила серебряная стрела.

Вы получили критический удар, поскольку обладаете темной склонностью.

Сила атаки снизилась на 12%.

Три-четыре таких стрелы и его тело рассыпалось серым прахом.

Рыцарь Бездны мог поднять нежить, убитую даже серебряными стрелами и божественной магией, но на это требовалось куда больше времени, чем обычно.

- Мои кости рассыпаются... Я не могу двигаться...
- У меня осталась только тазовая кость и лодыжка. Я не в состоянии сражаться.
- Эти люди должны познать вкус смерти.

Нежить упорно бежала, шла и ползла вперед. В их сторону продолжали скатываться камни, но они были куда более предпочтительной смертью, чем серебряные стрелы.

- Наконец-то пожую живой плоти!
- Отомстим Империи Хэйвен!

Нежить в лице игроков и бывших жителей Королевства Калламор подходила всё ближе и ближе.

- Какой отвратительный запах!
- Будто что-то гниёт! Остановите эту нежить!

Армия Хэйвен совершенно не была в восторге от того, что им пришлось дышать испарениями, исходившими от мерзких зомби и прочей нежити. Сама же нежить была начисто лишена обоняния, так что совершенно не беспокоилась тем, как пахнет. А вот для людей этот запах был прямо-таки губителен.

- Киль-киль-киль!

Нежить приближалась.