

Грохот Разрушения Грохот! Разгоряченные огненные шары обрушивались на крепкие каменные стены крепости. Даже тщательно отполированные и усиленные, они трескались и разрушались под ударами, не говоря уже о страхе, который вселяло в сердца защитников пламя. Огненная магия всегда была любимицей полей битвы, а ее способность к вторичному распространению разрушений несравнима с силой других магических систем. В дикой местности магия кентавров-шаманов никогда не отличалась точностью, но она была простой, грубой и эффективной, чего было вполне достаточно. Сверху на город обрушивались защитники горной крепости, а под городом скопились воинские формирования кентавров. Однако, когда шаманы кентавров начинали колдовать, огненные шары, подобные тяжелой артиллерии, подавляли всех без разбора, не давая поднять голову. Грохот. Грохот, треск, куски камня рассыпались в прах. "Фатис, ты думаешь, наш господин еще жив?" До сегодняшнего дня человеческие рабы были вооружены простым оружием, чтобы служить защитой от магических атак врагов и осады города. По сути, они были пушечным мясом. Если бы было возможно, гарпии не задумываясь использовали бы кровь человеческих рабов, чтобы потушить бушующие пламена на вершине крепости. Но сделать это было практически невозможно. "Ха-ха, Реймонд, пожалел ли ты, что взялся за эту миссию?" Фатис держал в одной руке меч, а рядом с ним, разделенные зубцами крепостной стены, стоял Реймонд. В этой ситуации даже он мог погибнуть в бою, но этот человек продолжал болтать и смеяться, как ни в чем не бывало. Именно благодаря этой сильной психологической устойчивости он часто мог принимать наиболее правильные решения в критические моменты, когда смерть висела на волоске. "Чего мне бояться? Мой дед — уважаемый мэр Редвуд-Тауна. Моя сестра живет у лорда Родса. Я вышел сюда, чтобы искать лучшей доли. Я боюсь нищеты, боюсь до смерти, что не смогу прославиться, но смерти я не боюсь!" Внезапно Реймонд бросился вперед и, выпустив мощную стрелу, поразил прямо в грудь одного из бегущих козлочеловеков. Эти существа с человеческими телами, козлиными головами и копытами, были искусными мастерами в обращении с железными кирками. Козлочеловеки-воины были сопоставимы с гнолльскими стражами и даже превосходили их силой. Они являлись союзниками кентавров в лесу и также принимали участие в этой осаде. Реймонд так отчаянно защищал город потому, что за спинами всех вооруженных рабов стояли гнолльские и ящерочеловеческие надсмотрщики из горной крепости. Те, кто сражался отважно, получали определенные льготы, а те, кто не дрался, становились врагами. Поэтому, даже ради собственного выживания, большинство человеческих рабов были вынуждены сражаться до последнего, защищая город. Некоторые задумывались о контрнаступлении, но в горной крепости все еще оставался значительный гарнизон, и в случае контрнаступления шансов выжить не было. По крайней мере, в глазах Фатиса и Реймонда, сейчас было не время. За время скрытного наблюдения они успели составить примерный план: В горной крепости находилось около 800 гарпий и примерно 2000 гноллей и ящерочеловеков. С учетом более чем 200 лет развития и достаточного количества ресурсов, их численность должна была быть намного больше. Но гарпийская ведьма придерживалась концепции экономии ресурсов и элитных подразделений, поэтому выгнала всех негодных гарпий, гноллей и ящерочеловеков, предоставив им возможность завоевывать собственные территории или погибнуть. Помимо основного состава, насчитывавшего около 3000 человек, было также около 1000 вассальных рас. И, наконец, человеческие рабы — основные производительные силы горной крепости. После почти двух месяцев осады, как гарпии, так и вассальные расы, такие как гнолльи и ящерочеловеки, понесли значительные потери. В противном случае дело не дошло бы до того, чтобы привлекать человеческих рабов к обороне города. Фатис и Реймонд не могли видеть бухгалтерские книги, в которых велся учет количества человеческих рабов, они даже не были уверены, что такие книги вообще существовали. Однако они полагали, что их было от 8000 до 12000 человек, иначе они не смогли бы обеспечить пропитание столь многочисленным чужеземным расам в горной крепости. "Ши-и-и!" "Рррр!" Сзади раздался пронзительный звериный рев, ящерочеловеки и шакалы завывали в небо. Фатис и Реймонд, изо всех сил защищавшиеся на вершине города, чтобы

спасти свои жизни, инстинктивно спрятались в более безопасное место и обернулись. За эти дни они научились различать звуки звериного рева, которые выражали разные эмоции. Фатис и Реймонд повернулись и увидели высшую точку Горной Крепости, орлиное гнездо. Окруженные летающими гарпиями, в центре группы из двадцати рубиновокрылых гарпий, гарпия с огромными крыльями, ярко-красными, как драгоценные камни, прекрасная и благородная в глазах иноземцев, медленно взмыла в воздух. Гарпийская ведьма Магна. Даже с точки зрения людей, она была прекрасной тварью, но, конечно же, не менее ужасающей. "Все кончено, все наши старания за два месяца оказались напрасными". Увидев гарпийскую ведьму, Реймонд в отчаянии уронил лук и прошептал себе под нос. Он прекрасно понимал, что гарпийская ведьма значит для обитателей Горной Крепости. Просто ее появление означало, что гарпии, ящерочеловеки, гноллы и даже все вассальные расы Горной Крепости объединятся. Именно поэтому кентаврский племенной союз решил атаковать город, только когда гарпийская ведьма была серьезно ранена. От того, жива ли эта лидерница пустоши и сможет ли она участвовать в войне, зависел исход всего сражения. "Нет! Я думаю, это твой шанс". Глядя на гарпийскую ведьму, медленно парящую в небе, Фатис, стоящий на вершине крепости, невольно прищурился, но зрачки его расширились. В этот момент, когда Фатис столкнулся лицом к лицу с гарпийской ведьмой Магной, его первым чувством было: слабость! "Ты шутишь? Если гарпийская ведьма еще может сражаться, то позволить тебе вмешаться — просто подставить тебя!" Реймонд удивленно посмотрел на Фатиса, думая, что тот спятил. "Реймонд, ты должен помнить, что мы отвечаем только за передачу информации. А вот решать, стоит ли что-то делать и как именно, — это уже дело лорда Родхарта". Гарпийская ведьма Магна, отдохавшая более месяца, вновь появилась над горной крепостью, подняв боевой дух защитников и вселив в сердца кентавров страх. Однако дело дошло до этой точки, и между ними возникла непримиримая вражда. Кентавры и их племенной союз уже потеряли слишком много людей и заплатили слишком высокую цену, чтобы отступить. Тем не менее, следующие три дня небо заволочило густым туманом, который загораживал солнце. Неожиданно образовавшийся туман был настолько плотным, что почти ничего не было видно. В ночь на третий день, когда густой туман окутал все вокруг, отряд из тысячи воинов Горной Крепости под предводительством почти ста (восемьдесят девяти) гнолльских стражей внезапно появился позади кентавров и совершил внезапный удар. Они подожгли лагерь и сожгли запасы провизии и сена, что посеяло панику среди племенного союза. В то же время Горная Крепость неожиданно открыла ворота города, которые кентавры так долго не могли захватить. После этого практически все войска вышли из крепости, ведомые гарпийской ведьмой Магной, держащей в руках великолепное копье. Это была битва за Горную Крепость. Гарпийская ведьма Магна, с помощью невероятного мужества и отваги, одержала победу над кентаврами, имея в своем распоряжении значительно меньшие силы. Это была сокрушительная победа без всякой надежды на сопротивление! Даже в военной истории человечества это можно было бы считать поистине блестящей и яркой победой. "Она действительно доказывает, что достойна называться ведьмой. Она смогла кратковременно повлиять на небесные явления? В ситуации, когда противник и друг неразличимы, а начальство и подчиненные не могут эффективно общаться, численное преимущество было практически бесполезным. А боевая мощь волчьих стражей — это просто невероятно". Неподалеку от места сражения, в густом тумане, накрывшем холмы, юноша благородного происхождения с черными волосами, сидящий на вьючном коне и держащий в руках медную подозрительную трубу, ясно видел ход сражения. Рядом с юношей стояли двое молодых людей, которые несколько похожи друг на друга. Девушкой, конечно, была Кресс, а ее спутником, с кнутовым шрамом на щеке, был Реймонд, рискнувший сбежать из горной крепости. Доверяя Фатису и учитывая слова лорда, сказанные перед его отъездом, что эта миссия предназначена в основном для Фатиса, Реймонд решил поверить в его суждение, рискнул жизнью, сбежал и сообщил Родсу, который тренировался и набирал силы в Тихих Горах, о предстоящей решающей битве за Горную Крепость. Для обычных рабов бегство из Горной Крепости было очень трудным, практически невозможным делом. Но для Фатиса и

Реймонда, обладавших высокими навыками и хорошо подготовленных перед тем, как попасть в крепость, а также имевших тайную поддержку, это было не так уж сложно. Конечно, в военное время это было очень рискованным предприятием. Если бы их случайно поймали стражи, их бы подвергли пыткам до смерти. Перед побегом Реймонд был психологически готов к тому, что в случае обнаружения покончит с собой. "Реймонд, спасибо за твою службу. Если нам действительно удастся захватить город на этот раз, ты сможешь выбрать себе лучшее владение". "Лорд Родс, моя служба ничто по сравнению с тем, что гарпийская ведьма теперь снова может сражаться. Должны ли мы продолжать план захвата города? Это слишком рискованно, не так ли?" "Вряд ли она полностью оправилась". "Если бы полная мощь Священного Меча Нашира так легко могла устоять, это не считалось бы высшим артефактом эльфов. У гарпий есть какое-то древнее необычное наследие, но все равно оно далеко от того, чем обладают эльфы". Первое предложение Родс адресовал Реймонду, а второе прошептал сам себе. "Но что, если...?" "Тогда просто будем наблюдать. У гарпийской ведьмы взрывной характер, и если она в полном порядке, то сможет преследовать врага на сотни миль, полностью лишив кентавров возможности вновь подняться на ноги в течение ста лет. Но если состояние ее здоровья неважное, то она не станет преследовать их слишком далеко". "Но, сэр, если гарпийская ведьма в плохом состоянии, почему она не продолжает лечить свои раны? Ведь Горная Крепость не неприступна". Кресс, стоявшая рядом с Родсом, спросила с недоумением. За это время она усвоила немало военных тактических знаний и постепенно становилась более любознательной. "С одной стороны, это связано с ее характером, с другой — это неизбежный выбор. Если бы я был на ее месте, я бы тоже поступил так: держаться". "Держаться?" "Да, сейчас мы удержались и победили союз кентавров, никто в этой пустоши не станет сомневаться в мощи Горной Крепости и ведьм. Но если мы позволим им окружать городские стены, все больше и больше рас в пустоши почувствуют, что сила Горной Крепости уже не так велика, а ведьмы больше не всемогущи. Тогда все будет намного сложнее". Если бы рядом с ним были его собственные люди, Родсу достаточно было бы просто сказать: "Лучше один раз ударить, чем сто раз бить". Но сейчас рядом с ним были Реймонд и Кресс, которые не читали много книг. Родсу нужно было обучать их, поэтому он должен был разрушить некоторые их представления и объяснить им. Но это была не вина Реймонда и Кресс, просто большинство людей в ту эпоху не читали много книг и имели ограниченные познания. Объяснив все, Родс продолжил ехать на лошади и наблюдать за битвой внизу. Битва была действительно очень трагичной. Поскольку кентавры объединились в союз нескольких рас, туманная погода привела к хаосу в армии каждой расы, поэтому численное преимущество никак не сказывалось. В союзе также были небольшие племена гноллей и ящерочеловеков. Обычно они чувствовали себя неплохо, но в этот момент их просто раздавила хаотическая армия. Армия Горной Крепости атаковала их, а армия союза кентавров тоже атаковала их. Среди всех, кто принимал участие в битве, Родса больше всего привлекали самые сильные отряды — отряд Рубиновокрылых Гарпий и гнольские стражи под предводительством ведьмы. Родс уже сражался с этими двумя армиями, но только сейчас он понял, насколько они ужасны. Рубиновокрылые гарпии были окружены свирепыми грифонами. Всего несколько ударов копьями могли нанести огромный урон и полностью деморализовать армию. А потом оставалось только преследовать и добивать. Этот отряд отличался хитростью. Они старательно избегали столкновений с кентаврскими стрелками, которые могли их остановить, но предпочитали атаковать союзные расы, такие как козлочеловеки и минотавры. В разгар хаоса элитный отряд кентаврских стрелков не мог преследовать их повсюду. Поэтому они просто убивали людей, а их самих никто не убивал, и их потери были очень невелики. Что касается гнольских стражей, то это были дикие и огромные существа, облаченные в тяжелые доспехи, вооруженные стальными щитами и заколдованными цепями. Они не были такими ловкими, как Рубиновокрылые Гарпии, но от них веяло куда большим ужасом. Повсюду, куда они ступали, царил почти односторонняя резня. Лишь Кентавры-воины, сжимающие в руках тяжелые топоры и сражающиеся плечом к плечу со своими шаманами, могли противостоять нашествию

Гноллов-Стражей Дикой Ведьмы. Те, словно лесной пожар, сметали все на своем пути, оставляя за собой лишь пепелище. "Их боевая мощь близка к силе отрядов третьего уровня", – заметил один из наблюдателей. "Если я смогу повысить до шестого уровня своих самых опытных лучников-чарров, превратив их в Хранителей, они смогут дать им достойный бой в лесу. А вот в ближнем бою им, скорее всего, будет трудно противостоять. К счастью, после этой битвы они потеряют как минимум половину своих сил." Уровень 3 – это первый уровень развития. Большинство человеческих воинов может подняться лишь до первого уровня, лишь немногие – до второго. Чарры же, по сути, являются смесью орков и других рас, поэтому их лучники могут достигать шестого уровня (второй ступени развития), в то время, как их воины остаются в пределах первого уровня: * Чарры-новобранцы – уровень 1 * Чарры-охотники – уровень 2 * Чарры-дикие охотники – уровень 3 (первый уровень) * Чарры-леопардовые охотники – уровень 4 * Чарры-лесные дети – уровень 5 * Чарры-Хранители – уровень 6 (второй уровень) * Чарры-новобранцы – уровень 1 * Чарры-копьеносцы – уровень 2 * Чарры-старшие копьеносцы – уровень 3 (первый уровень) * Чарры-старшие мечники – уровень 4 * Чарры-стражи – уровень 5 Несмотря на то, что мощные бойцы уровня 3 не уступают по силе воинам 4-го уровня, воины второго уровня часто оказываются под ударом тех, кто на уровень выше – со всех сторон и с разных позиций. На открытом поле они могут противостоять только за счет численности. Магна, ведьма-гарпия, не стала использовать свою силу, чтобы уничтожить как можно больше врагов. Она, словно наблюдая за грозой, ожидала своего часа, не спеша сокрушать противника.

<http://tl.rulate.ru/book/110900/4196237>