

Война, резня, кровь, смерть и огонь! Это было подобно огненному лучу, упавшему на гору трупов и костей, зажгло весь земной чистилище. Яростная буря распространилась и прокатилась по всему Вороньей Долине/Крепости, языки пламени взметнулись к небу, звуки смерти содрогнули ночную тишину. Никому не было дела до того, хотят ли обитатели долины жить или нет. Празднование и пиршество после великой победы стали смертельной ловушкой для немалого числа гарпий, гноллов и ящеролюдей. Они погибли во сне. Взбесившиеся люди подожгли главную башню. В этой бойне уже не было смысла сравнивать боевую мощь враждующих сторон. Цивилизация, давшая ведьме-гарпии Магне могущество и процветание, стала же и причиной ее гибели. Внутри центрального здания, Орлиного Гнезда, в пространстве, не слишком большом и не слишком маленьком, столкнулись мощь новой эры и последние отголоски старой. Первыми атаковали войска шакалов, стража ведьмы-гарпии. Их внерасовое происхождение делало их самым удобным оружием. Благодаря им Магна достигла царства "использования войск как грязи". Конечно, Гвардия Гарпий Красного Крыла была вынуждена ответить залпом дротиков. Это было неизбежно. "Щиты вверх, держитесь!" Командующий стрельцами, Чарльз, применил свои навыки: железные щиты, формой напоминающие воздушных змеев, взметнулись в воздух. Тяжелые копья со звоном вонзились в грудь шакалов, но нанесенные удары оказались бессильны. Эти щиты были произведены Атлантической Торговой Палатой: отменная продукция, сочетающая передовую защиту и искусство высококлассных копьеносцев. Оснащение, отличное оснащение - вот что важно для разумных существ, вроде людей, обладающих сравнительно слабой природной силой. В это время Магна стала готовить заклинание. Она не была удивлена ходом битвы. Если бы перед ней не стоял такой противник, он не был бы способен добраться до Орлиного Гнезда. Но как выдающаяся волшебница, Магна была уверена в своей окончательной победе, особенно после того, как она не нашла среди людей Рода ни одного мага. "Ступайте в ад и восхищайтесь силой магии, скорбя о собственной слабости". Заклинание быстро завершилось. Вокруг Магны возникли магические круги, а затем из них вылетела туча огромных ядовитых пчел. Призыв ядовитых пчел: нанести серьезный урон противнику, помешать и замедлить его действия. Магия Диких Равнин - это прежде всего практичная магия. Заклинания не требуют много времени, потому что масштабы сражений обычно невелики, а продолжительность недолгая. Магия, требующая длительного□□, на Диких Равнин часто теряется. В это время начался ближний бой. Огромные волко-воины, вооруженные тяжелым оружием, столкнулись со стрельцами, оцетинившимися щитами. В мгновение ока со звоном, грохотом и треском качественные железные щиты в форме воздушных змеев были разбиты булавами, тяжелыми топорами и другим могучим оружием в руках волков-стражей. Обычно это казалось неразумным, но здесь действовала магия. Жестокий Удар: если атакуемый уступает атакующему в силе, срабатывает эффект "Жестокости Удара", способный мгновенно разбить щит, броню и нарушить оборонительный баланс противника. Если солдаты шестого уровня, второго ранга, все еще были пределом мастерства, доступного смертным, то солдаты седьмого уровня и выше, третьего ранга, уже обладали некоторыми магическими способностями, что давало им сокрушительное преимущество на поле боя. Если бы... Род не был готов. Качественные железные щиты, навыки и выдержка солдат почти полностью нивелировали мощь Жестокости Удара. В то же время те стрельцы, которые потеряли щиты, не дрогнули. Они отступили спокойно, почти равнодушно. Рядом с ними были товарищи, с которыми они рисковали жизнью. Стрельцы первого ряда применили навык "Держаться", а второй ряд - навык "Три Удара Сразу". Магические уловки, жестокие атаки! Как же Род мог не учесть полученную информацию и даже не подготовил тактические ловушки, основываясь на ней? "Убивать!" "Убивать!" Натиск был похож на гору! Копья торчали, как лес! Горы и леса двигались вперед, и ничто не могло их остановить! Это был момент обмена жизнями. Не прекращались атаки гарпий Красного Крыла, висевших в небе. Стрельцы во втором ряду решили отбросить щиты, взревели и, взмахнув своими длинными железными копьями, бросились в бой с трагическим задором, отдавая свои жизни. Длинные копья несли в себе огромную силу и вонзились в глотки свирепых шакалов уверенно, точно и

свирепо. Стыки и подвижные соединения любого тяжелого доспеха были относительно уязвимы, потому что если бы он был сделан из цельного куска железа, сам носящий доспехи не смог бы двигаться. Даже технологии обработки железа человеческой цивилизации были ограничены этим фактором. Хотя металлургия Горной Крепости значительно продвинулась, она не могла превзойти современный уровень человеческой цивилизации. Боевое искусство солдата третьего ранга, стрельца Чáра, было уже отточено: они гарантированно убивали одним ударом. Вся последовательность действий - аванс, отступление, контратака, убийство одним ударом - была плавной, как поток воды, как будто все было заранее отрепетировано и многократно проработано. Всего было 20 стражей-шакалов, почти половина из них была убита на месте только в ходе этой тактической рокировки. Вот что значит знать противника и себя в военном деле. В то же время гарпии Красного Крыла, атаковавшие стрельцов с яростной силой, понесли тяжелые потери. Восемь из двадцати двух гарпий были убиты или ранены. Только сейчас они поняли, что человеческие лучники, с которыми они столкнулись на этот раз, на самом деле лучше стреляют, чем элитные кентаврские лучники, с которыми они обычно сражались. Это был второй подарок, который Род приготовил Ее Величеству Ведьме, шесть стрелков-леопардов Чáра четвертого уровня. В Тихих Холмах Род имел 37 стрельцов Чáра, 17 пехотинцев Хайдама, 10 стрельцов Чáра и 21 работорговца, а также 5 инородцев-вассалов, которые не могли быть улучшены. Учитывая, что 37 стрельцов Чáра активировали свои боевые навыки третьего уровня, их дальнейшая усиленная тренировка не привела бы к качественному прорыву, даже если бы они были повышены до четвертого уровня. Более того, в следующем бою ему предстояло столкнуться с гарпиями, летучими противниками. Принимая во внимание необходимость делать выбор, Род решил сконцентрировать свои усилия на тренировке 10 стрельцов Чáра и 17 пехотинцев Хайдама. После достижения четвертого уровня стрельцы Чáра не разочаровали Рода. Они успешно активировали свои боевые навыки. Хотя их было всего один, он был достаточно мощным. Стрельцы-леопарды Чáра, боевая единица четвертого уровня, пробудили в себе некоторые из диких инстинктов своих предков. Это были лучники с супердинамическим зрением. В бою они полагались на свою сильную интуицию и зрение, быстро замечая у противника уязвимые места. В то же время они обладали отличными навыками ближнего боя среди лучников. Боевой навык: Смертельный Удар. В состоянии □□ чаще целит в жизненно важные органы противника, чтобы добиться эффекта убийства с одного удара. Это был не очень заметный, но очень смертельный для врага навык. Лучники изначально были высокочастотными ударными единицами. С этим навыком они могли быть названы настоящими убийцами на поле боя. Стражи-шакалы, сломлены! Гвардия Гарпий Красного Крыла, сломлена! Обычно исход битвы решался бы к этому моменту, но сейчас ситуация была иной, потому что репутация "Ведьмы" Горной Крепости в основном основывалась на силе ведьмы-гарпии Магны. Пф. Род машинально ударил себя по руке. Подняв ее, он увидел, что на ней сидела крупная оса. Обычно люди инстинктивно отгоняли бы осу, но сейчас полыхало поле битвы, и кроме Рода, ни один из воюющих не обращал на них внимания. Они позволяли осам ужалить себя раз или два. Однако последствия не заставили себя ждать. По мере того, как время шло, постепенно на тех солдат, которых ужалили осы, появлялись огромные, пугающие пустулы. В то же время они чувствовали головокружение и замедлялись. Темная магия Магны, призыв ядовитых ос, начала действовать. Однако это был только разминка. Убедившись, что яд ос распространился, Магна, скрывавшаяся за стражей Королевского Гвардейского Корпуса, снова прочитала заклинание и вызвала ауру темной магии. Затем Род увидел, что у его воинов начали гнить огромные куски плоти. Яд ос и темная магия накладывались друг на друга, вызывая совокупный магический урон, который был намного больше суммы двух. Легкое прикосновение - и плоть отваливалась кусками. Даже те, кто продолжал яростно сражаться, теряли куски плоти. Кто бы выдержал такое? Хотя от этого комбинированного заклинания пострадали лишь немногие, дух воинов из Редвуд-Тауна был окончательно сломлен. В этот момент каждый воин был вынужден постоянно опасаться укусов ядовитых ос. У них и не было явного преимущества. Низкий моральный дух и рассеянный бой

могли привести к полному разгрому. Род не мог запретить своим солдатам отбиваться от ос. Жажда жизни и страх смерти - это жизненные инстинкты. Командование Рода и его здравомыслие были достаточно высоки. Если бы командующий с менее ясным умом в этот момент запретил своим воинам отгонять ос, это могло бы привести к мятежу. "Это проклятие гниения, темная магия? Одно дело читать о нем в книгах, а совсем другое - видеть воочию". "Ты не атакуешь меня напрямую заклинаниями. Это из-за ограниченного радиуса действия или ты уже заметил, что атака меня будет неэффективна?" Шум, звон. Род медленно достал свой длинный меч. С самого начала он не думал, что с вершиной боевой мощи Диких Равнин можно будет легко справиться. "Но именно из-за этого... все так захватывающе и интересно!" "Все, слушайте приказ, сдерживайте, отступайте, собирайтесь вместе, защищайте лучников". Встав перед вызовом, Род снова почувствовал, как его глаза наполнились темно-красной кровью. Кровь в его теле кипела и билась, и он ощущал, как дыхание наполнилось жаром. "Призыв ядовитых пчел" "Проклятие гниения" "Мучительные пытки" "Глубокая скорбь" Ни одно из этих четырех заклинаний не было особенно продвинутым, и их прямое убойное действие было ограничено, но в умелых руках ведьмы-гарпии Магны они нанесли деморализующий удар армии Рода. Сочетание яда ос и проклятия гниения показало всем ужасающую картину разложения и гниения мышц, а последующие боли, пытки и скорбь значительно усиливали негативную эмоцию у пострадавших. Если бы обычные войска попали в психологическую ловушку, созданную этой комбинацией заклинаний, то практически никто бы не смог устоять. Магна проверила свою тактику на практике. "Ааааа!" Один из воинов Редвуд-Тауна, все мышцы и кожа которого растворились и упали с платформы, обхватил голову руками, крича. Атмосфера ужаса распространилась по всему месту. Однако в этот момент Крес, которая вместе с огром Эбби и бугром находилась в углу у нижней лестницы, вдруг выскочила. Она не знала откуда взяла большой мешок из грубой ткани, бегом, не обращая внимания ни на что, схватила из мешка микрозеленый порошок, разбросала его вокруг, и ядовитые осы, похоже, действительно были затронуты, и очевидно старались избежать порошка. В этот момент одна из гарпий Красного Крыла метнула копье в Крес, но маленькая девочка ловко увернулась, как проворная маленькая пантера. "Ищешь смерти!" Нападали на его сестру. В этот момент глаза Рэймонда покраснели. Он натянул тетиву лука и выпустил стрелу, которая попала в боковую сторону шеи атакующей гарпии и пронзила ее. В это время Крес бросилась вперед и рассыпала неизвестный порошок на всех. Кожа защекотала прохладой, и казалось, что жгучая боль стала не такой сильной. "Это просто психологический эффект, правда? Достигнет ли Эбби, с ее полуискусным знанием алхимии, такого эффекта, с помощью которого можно сдерживать темную магию? Однако это действительно можно рассматривать как взаимное сдерживание." Благодаря смелому поступку маленькой Крес и психологическому эффекту неизвестного порошка, моральный дух всех был восстановлен и улучшен. В то же время стрельцы Чара снова выдержали натиск стражей-гноллов и стражей-гарпий. Сдерживая натиск врага на переднем рубеже, восемь хайдамских Великих Мечников 4-го уровня, возглавляемые девятью хайдамскими пехотинцами 3-го уровня, перемахнули через полусогнувшиеся ряды старших копейщиков Шаров и с диким криком ринулись в атаку. В их рядах можно было различить фигуры самих Фатиса и Родеса, верховного главнокомандующего. В битве, где сходятся сотни воинов, личная отвага полководца способна взбодрить дух армии и стать решающим фактором в исходе сражения. Темная магия Магны внушила врагу панический страх, но Родес, взмахнув своим мечом, вновь утвердил свои позиции, стабилизировав ход боя.