

“Маги, приготовиться! Будьте наготове!”

Король Марциба из Королевства Хибэн находился в самом центре континента. Замок Азман располагался на юго-восточной части королевства. В ней находилась башня, она была намного выше Башни Классов находящейся в замке.

Ее называли Башней Азмана, и иногда, некоторые игроки заслуживали право, путем выполнения заданий, забраться на ее верхушку. Заполучив редкую возможность подняться до ее вершины вы обнаружите, что в ней не было ничего сверх естественного. Однако вы сможете рассмотреть мир через ее многочисленные окна на самом верху. Оттуда можно было увидеть как Азман окружают Великие Равнины.

Эта сцена была частью 10 самых масштабных пейзажей «Полководца».

“Монстры уже в двух шагах. Как долго нам еще придется ждать?”

“Линия фронта из Танков потихоньку продавливается! Если мы собираемся напасть, то сейчас самый подходящий момент!”

“Эти ублюдочные танки продолжают вынуждать меня нервничать. Пусть держат линию лучше!”

На данный момент на Великих равнинах Даеву царил настоящий хаос.

Армия Скверны состояла из всевозможных видов монстров. Все они обладали различными уровнями, однако каждый из них был вооружен и имел темные зрачки. Они направлялись к замку Азман. Нападение многотысячной армии монстров выглядело словно бурный поток.

Танки были облачены в массивную броню, что удваивала их размеры. Перед ними выступали щиты, полностью закрывая их тело. Их задача - заблокировать этот поток монстров.

Произошло столкновения двух противоборствующих армий!

Напоминало большой блокбастер основанный на сражениях.

Однако наблюдать за всем своими глазами совсем отлично от того, что происходит на экранах.

Линия фронта прорвана.

“Нашу линию прорвали!”

“На нашей линии тоже прорыв! Помогите нам немного!”

“Нас окружили! На помощь! Помогите!”

Линия стала зигзагообразной и начала разрываться. Линия фронта из танков быстро исчезала. В некоторых местах линию с боем прорывали и игроки погибали, разрывая цепь. Некоторые игроки слишком уверовали в себя и рвались вперед, тем самым отделяясь от линии фронта.

Война дело не простое. Поставить в определенную линию можно и ребенка. Однако укрепить ее, поддержать и не дать разорваться - целое искусство. Даже знаменитым генералам

прошлого приходилось нелегко при осуществлении этой задачи.

К тому же, вся эта армия использовала одну голосовую программу. Линия связи была переполнена различными голосами, от чего без того нелегкое положение дел становилось лишь хуже.

Сначала, это не было проблемой. Конечно, иногда мелких не состыковок не избежать, однако если их быстро не решать они имеют свойство накапливаться. Когда море проблем становится слишком большим, оно начинается взрываться.

Именно это сейчас и собиралось произойти.

“Мм, кто запустил заклинание?”

“Что? Мы думали это были вы? Разве они нам не говорили быть в резерве?”

“Посмотрите туда! Кто-то снова это сделал!”

“Без разницы. Давайте тоже бросим, а о всех последствиях подумаем позже!”

Никто не знал точного времени для начала магической бомбардировки. Все маги находились в состоянии боевой готовности удерживая в руках прочтенные заклинания. Они начали кидать их в сторону противника. Не одно из магических заклинаний посылаемых вперед, не считалось слабым. Каждый маг за это время подготовил свое самое сильное заклинание.

Момент, когда вся магия достигла поля боя, был невероятным.

Вскипев, земля превратилась в море огня, а ясное небо перекрылось закатами грома. Между возгласами грома словно дождь пролетали ледяные стрелы. А если прислушаться, то можно было услышать свист прорезаемого воздуха ветром.

При столкновении монстры начали кричать. Нельзя было сказать, что внешне они были одинаковы, однако каждый из них понес большие потери при столкновении с магией.

“Черт побери! Эти с*чьи заклинатели!”

“Я их на британских флаг порву!”

“На помощь! Священника сюда!”

Однако Танки, сражающиеся с монстрами тоже разделяли эту слабость.

Если кому-то удавалось кричать, то считайте что ему повезло. У некоторых танков в ходе сражения почти не оставалось жизней. У некоторых была плохая балансировка экипировки, сопротивление магии и стихиям попросту не было. Эти танки, как и те у кого не было жизней, закончили свои игру даже не успев пискнуть.

На подобный случай в виде временной меры были размещены священники, чтобы выправить ситуацию.

Танки обращались за помощью, однако священники задавались вопросом стоит ли им идти вперед. Они должны были пойти на риск ради игроков о которых даже ничего не знали. Они мучились над выбором.

Над подобными вопросами мучилось большинство игроков собранных на равнинах Даеву.

Самые быстро смышленные наконец-то решились.

“Эй, давай сбежим.”

"Давай."

“Здесь нет ответственных. В конце концов, даже если мы будем сражаться до самого конца, что нас будет ждать, лишь смерть?”

Ответ был - бежать.

В ходе управления войны важным моментом было уделять внимание на дезертиров. Было множество случаев когда дезертиров убивали на месте. Дезертирство было обычным делом на войне.

Однако все происходящее не было реальной войной, где на кону стояли жизни их близких или даже жизнь целой нации. Ведь это просто игра?

Игроки, принявшие решение сбежать, не колебались. Все они быстро сделали выбор в пользу предоставленной возможности.

Игроки начали убегать. Было даже странно от того, что все дезертиры действовали одинаково синхронно. Словно каждому пришло это решение одновременно. Наконец-то им удалось сформировать идеальную линию фронта. Отступление было безупречным.

С другой стороны, Армия Скверны нанесла им значительный ущерб после чего двинулась дальше. Они переступали через падшие тела своих товарищей и продвигались вперед, ведь теперь на их пути не было игроков. Они устремились к стенам замка Азман.

Грохот!

Устремившиеся к стенам замка монстры создали свою все разрушающую линию фронта. По мере приближению к замку земля все больше содрогалась под их натиском.

‘Какая неразбериха.’

От самого начала и до конца этого сражения Хурокан наблюдал за ним прямо со стен замка. Он продолжал в высмеивании ухмыляться. Все, что он видел до сих пор, было настоящей трагедией.

‘Сегодня Замок Азман падет.’

Хурокан был готов поставить весь свой капитал на то, что сегодня этот замок окажется в лапах Армии Скверны.

Однако именно этого он и ждал.

‘Начать что ли готовиться к сражению?’

...

[Вы получили новый уровень.]

При получении уровня его уровень жизни и маны были пополнены. Хурокан схватил горсть Костяных Бомб и кинул их в воздух. Костяные Бомбы были маленькими, но по мере полета они начали расширяться, словно губки впитывающие воду. После чего они приземлились на монстров.

Бум! Бам!

Костяные Бомбы взрывались с грохотом и несли большие разрушения. Взрыв, вызванный Костяными Бомбами, безжалостно сокрушал и разрушал броню, что носили монстры. Мастерство навыка достигло Ранга А, поэтому, для его использования он должен был обрабатывать довольно дорогие Крафтовые Ингредиенты.

‘Ах, мои деньги!’

Костяные Бомбы были настолько сильны, что Хурокан почувствовал как в его животе все закрутилось.

Скелеты Воины устремились к Оскверненному Двуглавному Троллю, что потерял свои доспехи. В тот момент, когда Скелеты Воины занимались своими делами, Хурокан поднялся на все еще неповрежденную крышу, чтобы рассмотреть свое окружение.

‘Ух...’

Перед его глазами открылся вид на Замок Азмон, и выглядело все печально. Большинство зданий было разрушено. Однако, словно не удовлетворившийся одним этим, монстры побежали в сторону Башни Азмон.

В некоторых частях города все еще находились очаги сопротивления, благодаря которым Замок Азмон устоял до сих пор. Однако, было маловероятным, что уличные сражения будут в состоянии остановить Армию Скверны.

Хурокан скривил губы от открывшегося вида.

‘Кажется это уже 55-ый замок на этой недели? Я вполне уверен, что сражения в других местах тоже прошли аналогично. Тогда... фух. Даже не знаю.’

С начала большого сражения прошла уже целая неделя.

За одну только эту неделю Хурокан поднял целых три уровня. Его рост был невероятно быстрым.

И тайна за его успехами крылась в этих уличных сражениях!

Когда монстры вступали в город, Хурокан использовал здания в своих интересах. Он блокировал монстрам путь, нападая на них со всех сторон. В основном он охотился лишь за крайними частями Армии Скверны. Не каждый потянет на себя на риск зарабатывать заслуги в сражениях на открытых равнинах. У Хурокана хорошо знал об этом факте.

С другой стороны, невероятный рост Хурокана означал, что он провел бесчисленные уличные бои, а это означало, что замки были постоянно на грани падения.

‘Мой темп роста в несколько раз превосходит аналогичный до возвращения в прошлое.’

Именно поэтому Хурокан приветствовал текущую ситуацию.

Большое сражения походило на игру в завоевателей.

На данный момент в руках игроков находилось 519 замков. Армия Скверны во главе с Аморальным Принцем и Игроки находились в состоянии войны, что было сродни завоеваниям и управлением территориями.

По правде говоря, Хурокан не особо волновался о данном промежутке войны. До возвращения в прошлое, за неделю, из-за недисциплинированной подготовки обычных игроков, под натиском Армии Скверны пало около 30 замков. В конечном итоге Топ-30 Гильдий вышли вперед и изменили ход войны. Продвижение Армии Скверны замедлилось. До самой смерти Аморального Принца между игроками и Армией Скверны переходило из рук в руки около 40 замков.

‘Топ-30 Гильдий скоро должны сделать свой ход...’

Однако в сравнение с прошлым, сейчас было взято в двое больше замков. Главная причина это неорганизованная природа игроков, однако и Топ-30 Гильдий тоже были к этому причастны. Они не участвовали в большом сражении словно пришли к какому-то единому соглашению. Нет, это не означало что члены Топ-30 Гильдий совсем не участвовали в сражениях. Однако их действия не дотягивали до уровня всей гильдии.

‘Чет падазрительна...’

Если бы Топ-30 Гильдий совсем не участвовали в большом сражение, то последствия были бы катастрофическими.

‘Интересно, они прекратят обслуживание игры, если Аморальный Принц заполучит в свои руки трон? Не, без вариантов.’

Хурокан подул о худшем развитии событий, после чего цыкнул языком.

‘Нет ни единой вероятности, по которым бы они это сделали.’

Даже думать об этом было смешно.

‘Топ-30 Гильдий не идиоты. В скором времени они должны будут сделать свой ход.’

Грохот!

Пока Хурокан был в глубоких раздумьях, большая часть стены замка обрушилась.

Звуки разрушения!

После отголосков разрушающейся стены, задрожала и земля. Земля дрожала словно после землетрясения, взгляд Хурокана задрожал. Со всех сторон разрушенной стены стекалась Армия Скверны. Как будто прорвалась платина.

Краем глаза Хурокан проверил своих Скелетов Воинов. Скелеты Воины уже разобрались с противником, и ждали следующих указаний. Однако вместо приказов, Хурокан вернул их в Костяные Ядра.

Пришло и его время бежать.

...

“Только что закончилась встреча офицеров. Гильдия «V&V» решила не принимать участия в большом сражении.”

“Вы приняли мудрое решение.”

“Мы прислушались к совету Синклер-нима. Мы решили, что будет слишком много проблем выходить вперед так рано.”

“Нет. Это был вовсе не совет... кажется я ляпнул кое-что лишнее.”

“Никак нет. Ваш совет очень помог нам.”

Синклер закончил обмениваться информацией с офицерами гильдии «V&V». После того, как он слегка поклонился, он повернулся спиной. После нескольких шагов Синклер бормотал себе очень низким голосом.

“Гильдия «V&V» не будет участвовать в большом сражении.”

- Хорошая работа.

Пришел немедленно ответ через голосовую почту.

“Что относительно других?”

- Включая гильдию «V&V», от участия отказалось еще 7 гильдий.

Отказались от участия.

На этих словах выражение Синклера показывало неудовлетворение. Его лицо не показывало разочарования, однако губы немного подались вниз.

“Семь гильдий... если к ним присоединится еще несколько, то поток общественного мнения может повернуть направление.”

- Возможно. Нам нужно будет ждать и наблюдать.

Если прислушаться к голосу, то будет ясно, что закончив говорить, другая сторона тоже не была удовлетворена.

Синклер еще раз увеличил расстояние с офицерами гильдии «V&V». Отойдя на некоторое расстояние, его голос стал громче.

“Что относительно тех трех гильдий?”

...

“Почему мы не управляем большим сражением?”

Прошло уже какое-то время как у Люка было в игре свободное время. Он смотрел новое кино, как Хахуи задала ему вопрос. После чего он ответил.

“Не имею ни малейшего понятия.”

Клац!

Хахуи частично достала нож из ножен на своей талии, и снова вложила его. Услышав звук обнаженного металла, Люк поставил фильм на паузу.

“Почему бы тебе не задать этот вопрос своей обожаемой Королеве? Зачем ты продолжаешь меня беспокоить?”

“Ответь мне.”

“Ахах. Ты - просишь у меня одолжение, однако слова, выходящие из твоего рта, заставляют меня усомниться в этом.”

“Ты хочешь чтобы я устроила тебе взбучку?”

Процедила сквозь стиснутые зубы Хахуи. Ее выражение было сродни рычащему зверю. Однако Люку удалось натянуть нижнюю губу на верхнюю, чтобы закрыть рот. Если бы у Люка имелась возможность, то он преподал бы Хахуи урок. Однако, если все сведется до сражения не на жизнь, а на смерть, то тут уже было не ясно кто кому преподает урок. Именно поэтому он сдерживал себя.

“Это. Мы не можем участвовать в нем именно из-за этого.”

Люк встряхнул браслет на своем запястье.

Браслет испускал мягкий свет. Этот предмет выдало им Тайное Сообщество. Это был знак отличия, что позволял им участвовать в рейде на Аморального Принца.

Его неофициальное название - Символ Сражения.

Он не обладал бонусами к характеристикам. Однако когда придет время для рейда на Аморального Принца, этот браслет укажет им к нему путь. Именно поэтому его прозвали символом сражения.

К тому же, этот браслет выдавался лишь членам Тайного Сообщества или тем, кто имел Титул Разрушителя Скверны.

А это означало специальный пропуск для тех, кто участвовал в рейде на Графа Скверны. Любой член «Красных буйволов» и «Штормовых охотников», который участвовал в рейде на Графа Скверны, обладал квалификацией, чтобы участвовать в рейде на Аморального Принца. Эти две гильдии приложили огромные усилия для прохождения сюжета Аморального Прица, просто для того, чтобы потом выяснить это.

Эту информацию слили в СМИ. Ее слил кто-то из обладателей данного браслета.

“Что в этом браслете такого?”

Именно поэтому они вынуждены были вести себя тихо.

Вот причина, по которой "Штормовые охотники", "Красные Буйволы" и "Гидра" не могли так открыто выступать в большом сражении.

“Если игрок с браслетом начнет участвовать еще и в большом сражении, то на что это будет похоже?”

Это будет проблемно.

Участники в Рейде на Аморального Принца были уже определены. Конечно, каждый ее участник проделал для этого немалую работу. Однако, с точки зрения обычных игроков, которым даже не выпадет возможность этого сделать, это было несправедливо.

По крайней мере, на рейд Графа Скверны была своя очередь. Если первой гильдии не удастся его одолеть, то на ее место могли вступить следующие. Однако у рейда на Аморального Принца не было такой системы. Если первый претендент потерпит неудачу, то следующая попытка будет предоставлена опять таки снова ему. Это не позволит присоединиться к этому рейду сторонним игрокам. По крайней мере, так их об этом уведомили.

Не все игроки могли участвовать в большом сражении. Что будет, если "Красные буйволы", "Штормовые охотники" или гильдия "Гидры" монополизируют рейд?

Конечно, нет никаких правил, гласящих о том, что это запрещено. Однако общественность будет совсем иного мнения.

Эти три гильдии, заполучившие браслеты, были очень популярны. Если посмотреть на них с точки зрения популярности, то все они входили в Топ-5. Если бы уровень их популярности был бы в такой же заднице как и у "Большой Улыбки", то они бы могли попытаться провернуть такое дело, однако это не так.

Вдобавок ко всему этому, гильдия «Красных буйволов» и гильдия «Штормовых охотников» получили большое количество очков вклада в Тайное Сообщество. Все представляется в таком свете, словно у обычных игроков отняли эту возможность.

Конечно, Хахуи не могла сразу же понять объяснений Люка.

“Что такого в монополизации большого сражения? Если они хотят участвовать, то должны были либо убить Графа Скверны, либо закончить прохождение Основной Сюжетной Линии.”

“Такова природа людей. Если ты находишься в самом низу, а кто-то кого ты едва ли знаешь вечно бахвалится своими успехами, то хочешь ты того или нет, ты все равно будешь чувствовать себя неприятно. Это человеческая натура. Я удовлетворил твой интерес?”

Хахуи с неохотой посмотрела на Люка. По правде говоря, ей все еще было не до конца понятно текущее положение дел. Люк проигнорировал ее и снова продолжил смотреть свой фильм.

В этот момент...

- Чрезвычайная ситуация.

На этот раз от просмотра кино его прервала кое-кто пострашнее Принцессы. Это была внушающая страх, Королева.

‘Мхмммм. Я только что отбил от тигра, только чтобы наткнуться на дикого медведя.’

Прикусив губу, Люк разочаровался в просмотре кино.