

Ксантиш Острый Клык молча наблюдал за полем боя.

Позади его огромного тела стояли семнадцать старейшин и вождей союза племен города Уизеруотер.

Берсеркер четвертого класса Морис был самым раздражающим среди них всех. Он постоянно расхаживал рядом с Ксантишем, громко жалуясь и ставя под сомнение стратегию: "Сопляки ушли на фронт! Мы должны сидеть здесь и ничего не делать?"

Ксантиш ответил, даже не повернув головы: «Я уже связался с племенем Сала. Скоро они присоединятся к войне с тридцатью громовыми птицами рух»

«Рух...рух... неужели мы, орки, не можем сражаться без рух?»

«Мы здесь не для того, чтобы драться. Мы здесь, чтобы уничтожить портал врага» - Ксантиш, наконец, повернул голову. Его широкие, налитые кровью глаза были полны нескрываемой ярости, - «Ты слышал священный указ самих богов зверей. Вторгшиеся враги - не обычный вид. Это страшные ведьмы, которые поклялись отомстить нам. Если они установят здесь плацдарм, то нашей плоскости Стронгвуд будет угрожать опасность»

«Тогда тем более ты должен позволить мне выйти на поле боя и убить их. Я уничтожу всех врагов на земле, а потом вы, ребята, спуститесь с небес, как только придут громовые рух!»

Ксантиш схватил Мориса за шиворот и сердито уставился на него: «Сейчас ты самый сильный воин в нашей группе. Как вождь племени города Уизеруотер, я приказываю тебе успокоиться и ждать начала настоящей битвы»

«Разве битва ещё не началась? Наши сопляки не смогут долго держать оборону»

«Если ты ещё не ослеп, то должен видеть, что происходит. Ни одна по-настоящему сильная ведьма себя не проявила. Чего они ждут? Их звери сильны и многочисленны. У нашей армии орков нет шансов победить этих монстров. Вот почему ведьмы ждут... ждут шанса напасть на наши силы и убить их всех! Ты говоришь мне, осмелюсь ли я ставить на карту последние силы Уизеруотер без абсолютной уверенности в победе?»

У двух орков были громкие голоса. Мощной звуковой волны от их криков друг на друга было достаточно, чтобы шокировать обычного человека.

Старейшины и вожди, стоявшие позади двух орков, были разного происхождения. Там был вождь минотавров, у которого было человеческое тело и голова быка. Там были люди-львы с львиными мордами и золотым мехом на человеческих телах. Были там и гарпии с серыми крыльями и крючковатыми клювами вместо ртов.

Среди всех этих старейшин циклоп, несомненно, был самым крупным.

Старейшина циклопов был похож на человека, увеличенного в несколько десятков раз. У него было тело, две ноги, две руки и те же черты лица, что и у человека. Единственной необычной чертой был единственный глаз в середине лба.

Обычные циклопы достигали десяти метров в высоту - больше и свирепее боевых мамонтов. Этот циклоп третьего класса был массивным двенадцатиметровым гигантом. Один только

палец на его большой руке был толщиной с человеческую талию.

Единственный глаз на его лице непрерывно моргал, изнутри излучалась плотная грязно-желтая аура элемента. При необходимости этот циклоп мог за три секунды сформировать двухметровый валун с элемента земли.

Метание камней было расовым навыком циклопов. Они могли поразить любую цель в радиусе пятисот метров. Как самый могущественный индивид своего племени, старейшина мог бросить камень на расстояние до семисот метров.

Они самые лучшие боевые силы в технологически отсталой плоскости Стронгвуд.

Даже гордые драконы, парившие в небесах, не осмеливались войти на их территорию. На протяжении всей истории циклопов были даже чемпионы, которые умудрялись убивать драконов.

Однако циклопы в этой плоскости потеряли всю свою прошлую свободу и веру. Они были сведены к могущественному воинственному племени, подчиненному огромной империи орков Стронгвуд.

Увидев, как два орка спорят друг с другом, лидер циклопов Апто наклонился и "прошептал" своим громовым голосом: «Ксантиш, мои дети сражаются уже больше двух часов. Должно быть, они очень устали. Им стоит отдохнуть»

Циклопы могли собирать земной элементий в валуны, но и эта их расовая способность не была безграничной. В обычной битве они могли бы продержаться долго. Однако постоянное сосредоточение элемента и метание валунов истощили большую часть их выносливости и духовного происхождения.

Вот почему старейшина циклопов Апто, испытывая жалость к своему народу, обратился с такой просьбой.

«Нет!» - естественно, его просьба была отклонена, - «Ситуация на поле боя сложная и тяжелая. Наша штурмовая группа почти пришла»

Апто беспомощно вздохнул.

Вождь мамонтов Рит и старейшина кентавров Канем, стоявшие рядом с циклопом, переглянулись, их глаза были полны печали и беспокойства.

Орки не могли сравниться с могущественными воинственными племенами, такими как они сами, когда дело касалось Силы и Телосложения, но орки смогли завоевать и поработить их. Почему? И всё из-за шокирующей скорости размножения орков!

Продолжительность жизни орков составляла всего шестьдесят или семьдесят лет, а цикл рождения - всего лишь жалкие тринадцать лет.

Это означало, что новорожденному орку требовалось всего тринадцать лет, чтобы родить следующее поколение. Между тем, у этих воюющих племен были невыносимо длинные родовые циклы.

Циклопы были самыми сильными и легко доживали до ста семидесяти лет, но их цикл рождения занимал сто лет. Мамонты были могучими существами и могли жить до ста

пятидесяти лет, но их цикл рождения занимал шестьдесят лет. Кентавры были немного слабее, но жили сто двадцать лет. Их цикл рождения составлял сорок лет.

Таким образом, даже при том, что их индивидуальное мастерство было намного выше орков, общая мощь их вида была намного ниже "слабых" орков, которые были благословлены Богом Зверем!

Старейшины и вожди различных племен ничего не могли поделать.

.....

На другой стороне поля боя перед порталом собралось много ведьм. Они наблюдали за кровавой резней, слушая, как выжившие ведьмы-авангардисты докладывают о положении в плоскости.

Плоскость Стронгвуд была богата ресурсами. Среднего размера плоскость с высоким биоразнообразием.

Естественно, те, кто управлял ею, были главными целями ведьм - Империя Орков!

Столица империи орков находилась в месте, известном как Двейден, в двенадцати тысячах километров отсюда. Ближайший город орков был известен как Уизеруотер. Здесь жило более ста десяти тысяч зеленокожих орков.

Согласно сведениям, собранным ведьмами-разведчиками, в Уизеруотер было почти сто сил. Силы, в данном контексте, относились к бойцам третьего класса.

Разведчики-ведьмы закопали камень локатор семь часов назад. Первый отряд орков, прибывший пять часов назад, состоял из трехсот гарпий.

Именно благодаря скрытному характеру операции ведьм им удалось застать империю орков врасплох.

Бог Зверей засек камень локатор. Однако время, которое он потратил на то, чтобы отдать оркам божественный указ, и время, которое потребовалось орочьим племенам, чтобы собраться и двинуться к полю битвы, предоставило ведьмам лучшую возможность открыть портал.

Армии орков маршировали к полю битвы, в то время как силы ведьм толпились в воротах телепортации.

Именно так, силы обеих сторон столкнулись в смертельной битве на пустынных равнинах. Теперь у ведьм было явное преимущество.

Поскольку в городе Уизеруотер было сто десять тысяч орков, они могли выставить их всех.

Тем не менее, пришла именно элита. Если их всех перебьют, то останутся только слабые и пожилые солдаты. Может, они и не слабее человеческой армии, но ничтожны перед могучими силами ведьм.

Если эта битва пройдет успешно, ведьмы смогут захватить Уизеруотер.

Таким образом, силы ведьм станут значительной военной силой с крепостью, из которой они могли бы наносить удары и защищаться. Ведьмы решили похоронить здесь всю элиту орков, не

оставив ни одного.

Именно это решение заставило ведьм удержать большую партию могущественных зверей вуду, вместо того чтобы выпустить их прямо на поле боя. Тем временем, они полагались на промежуточную нежить, чтобы измотать врага.

Конечно, даже планы орочьих сил за линией фронта вполне соответствовали ожиданиям ведьм.

Стая громовых птиц рух не выше второго или третьего класса... разве этого достаточно для козырной карты в такой войне?

Воистину кучка необразованных дикарей!

Ведьмы лишь презрительно рассмеялись.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/689163>