

Глава 6: Тёмный колдун. Эпизод 18-ый.

Телестанции были порядком удивлены таким внезапным поворотом дел; всего час назад казалось, что объединенная сила Армии Теней Пальмы и 5-го легиона Империи Хэйвен вот-вот нанесут серьезный удар по Королевству Арпен. Всем было понятно, что, даже если Королевство Арпен выиграет, то понесёт серьезный ущерб... Но теперь обстоятельства полностью изменились.

– Бэрекен Деморф!

– Тёмный колдун и владыка нежити появился вновь. И, кажется, теперь он идёт войной на Гильдию Гермес!

Голоса ведущих наполнились драматизмом; такого рода ситуации всегда привлекали зрителей. Любой неожиданный поворот всегда положительно сказывался на их рейтингах.

– Подготовить широкополосную трансляцию! У нас есть способ получить видеосъемку Бессмертного Легиона с более близкого расстояния?

– Приближаться к ним слишком опасно!

– Объявите о хороших гонорарах за любое видео с места событий! Нам нужно что-то сделать!

Тем временем Бессмертный Легион продолжал своё продвижение с невероятной скоростью. Нежить, усиленная магией Бэрекена, двигалась без сна и отдыха.

И вот, они подошли к северной крепости Империи Хэйвен!

Костяные драконы распыляли свои ядовитые атаки прямоком с воздуха, а скелеты карабкались по стенам.

Армия Империи Хэйвен представляла собой грозную силу, завоевавшую Центральный Континент. Она состояла из многочисленных элитных подразделений, которые, благодаря бесчисленным битвам, отточили свои навыки до предела. Однако сейчас все они беспомощно раздирались на части ордами мертвецов.

– Бессмертная жизнь! Вся земля узнает, насколько могущественны я и мой Бессмертный Легион! – взревел Бэрекен, стоя на вершине ныне полностью разрушенной крепости.

– Кхра-а-а-а-а-а! – вторили ему скелеты, размахивая своими ржавыми мечами.

Как только армия мертвецов начала двигаться на юг, Гильдия Гермес ввела чрезвычайное положение.

– Объявляется экстренный призыв каждого члена гильдии 500-го уровня и выше.

Для выполнения таких задач, как обеспечение общественного порядка в крупных городах Центрального Континента, а также борьбы с Королевством Арпен или пустынными воинами,

требовалось определенное количество личного состава; и теперь почти все они были мобилизованы для сражения против Бессмертного Легиона, оставив на границах и в городах лишь самый минимум.

В Гильдии Гермес насчитывалось более 700,000 игроков, и всего за два дня в Замке Арен собралось 250,000 её членов, за исключением тех, кто не смог присоединиться к ним, потому что они находились слишком далеко, или тех, кто в настоящее время был задействован в специальных заданиях. Это была огромная военная мощь даже по меркам Гильдии Гермес, способная внести смуту в жизнь всего континента.

- Бэрекен Деморф, значит... И какой же у него приблизительно уровень?

- Никто не знает, но можно предположить, что он обладает боевыми способностями, эквивалентными 900-му уровню.

- Да уж. Это сильно.

- Кроме того, все здесь собравшиеся наверняка и сами знают, что характеристики некроманта в разы увеличивают его мощь, когда дело доходит до масштабного сражения.

- А нежить... Их число ведь растёт с каждым днем, верно?

- Да. Для того, чтобы нанести ему прямой удар, нам нужно сначала пробиться сквозь его армию нежити.

Даже главы Гильдии Гермес не могли скрыть своего удивления, когда они прочитали доклад о боевой силе Бэрекена Деморфа. Вид Бессмертного Легиона, уничтожающего 5-ый легион, вызвал у них настоящий эмоциональный шок.

Три основных заклинания: Аура Смерти, Абсолютная Магическая Защита и Правило Тьмы!

Бесконечно возрождающиеся скелеты-солдаты сами по себе представляли серьезную проблему, но куда более опасным являлось постоянное ослабление игроков многочисленными широкодиапазонными проклятиями, а также истощение Здоровья и маны.

- Более чем десять тысяч игроков Гильдии Гермес собрались вместе, и... Не смогли его победить, как бы ни был высок их уровень.

- Да уж, это не так просто.

- В чем проблема собрать ещё большее войско? У нас будет хороший шанс, если мы сформируем ударную группировку, вооруженную святым оружием, которая сможет прорваться сквозь орду нежити. Правда, возможно, нам всё равно придется понести кое-какие потери.

- Помните, что Бэрекен - Архилич. Если мы первым делом не уничтожим Сосуд Жизни, в котором содержится его неограниченная жизненная сила, то будет практически невозможно избавиться от него навсегда.

- И где же этот сосуд? Раз так, сначала придётся разобраться с ним. Нужно выяснить, в каком подземелье он скрыт.

- Похоже, на этот раз Бэрекен несёт сосуд в себе самом.

- ...

Излишне говорить, что даже просто пробиться сквозь внешнее кольцо армии нежити – крайне непростая задача, а ведь ещё нужно было приблизиться к Бэрекену Деморфу и только потом уже уничтожить его Сосуд Жизни.

– Кроме того, суммарная сила его армии мертвецов не установлена. Также нужно принять во внимание следующий факт: в то время, как наша сторона будет нести потери от гибели игроков, мертвые союзники будут воскрешаться в качестве элитной нежити и нападать на своих бывших товарищей. Также большой урон наносит заклинание «Взрыв Труса».

Взрыв Труса в исполнении Бэрекена Деморфа имел схожую силу с заклинанием Тотальное Воспламенение высокоуровневого мага.

– А что, если мы атакуем его божественной магией?

– Да, нежить уязвима против святой воды и оружия, обладающего божественной силой. Но помните, что в прошлом Бэрекен выжил и был силён даже после того, как ему в грудь воткнули Меч Лю.

– Его мане нет предела. В докладе говорится, что он постоянно высасывает Здоровье и ману из окружающей его нежити.

– Хм-м-м. Похоже, против этого монстра и вправду нет никакого решения.

– Если Бэрекен решит всерьёз нами заняться, то, как это ни прискорбно признавать, наши шансы на победу крайне низки...

По мере обсуждения этого вопроса, лица Лефея, Бадырея, а также других высокопоставленных лидеров Гильдии Гермес, становились всё более мрачными. Они были одними из наиболее влиятельных фигур Версальского Континента, но даже для них охота на Бэрекена была серьёзной проблемой.

– Учитывая множество потенциально неожиданных переменных, это будет слишком опасно...

– И почему, черт побери, из всех возможных мест, этот монстр решил пойти именно в нашу сторону!?

Лидеры начали понимать, что если после всей проделанной ими тяжелой работы по установлению стабильности на Центральном Континенте, Замок Арен, столица империи, будет уничтожен Бэрекенем Деморфом, их ждет попросту невообразимый ущерб. Их Императорский Дворец уже был разрушен; а теперь от рук нежити суждено было пасть ещё и Замку Арен, который так долго служил столицей всей империи?

Это стало бы несмываемым пятном позора, особенно когда они утверждали, что именно Гильдия Гермес являлась истинным правителем Центрального Континента.

– У Бэрекена и нежити тоже есть свои пределы, и мы по-прежнему можем ими воспользоваться.

Лефей перевернул несколько листов бумаги, покрывающих всю поверхность широкого стола. Они были сплошь исписаны математическими уравнениями и анализом текущей ситуации. Пусть в Гильдии Гермес и не было столь обширных ресурсов, как в Библиотеке Моры, но в её распоряжении также содержалась отдельная коллекция высококачественной информации о монстрах, что позволяло составить весьма полную картину о таком существе, как Бэрекен

Деморф.

- Лучше всего – это сосредоточить силы, состоящие из отборных воинов, чтобы прорваться сквозь нежить сразу с нескольких направлений.
- Прорыв... Это звучит опасно.
- Да, однако оборонительная стратегия против Бэрекена Деморфа и его Бессмертного Легиона – совершенно бессмысленна.
- Из-за проклятий и постоянного воскрешения нежити?
- Именно так. Поэтому мы и объявили всеобщий сбор. Нам нужно закончить этот бой как можно быстрее, сосредоточив максимально возможное количество силы. Кроме того, мы знаем, что каждому некроманту присуща определенная слабость, которая ограничивает его способности: для того, чтобы полностью проявить свою силу, у него должно быть достаточное количество трупов.

Слабость всех некромантов заключалась в том, что истощение Здоровья и маны, вызов бесконечного количества нежити, а также прочие навыки требовали наличия трупов.

- Наша подавляющая сила позволит нам проникнуть в самый центр орды нежити, попутно превращая тела мертвецов в прах, после чего нанести удар по Бэрекену. Всё это должно произойти мгновенно и одновременно.
- Это действительно возможно?
- Да. Чтобы преодолеть этот кризис, мы позаимствуем святыне реликвии из всех возможных религиозных организаций, в том числе паладинов и жрецов. Конечно, из-за этого мы потеряем огромное количество Очков Расположения, но если нам удастся убить Бэрекена... Для нас это станет огромным достижением.

Лефей заключил соглашения с несколькими телестанциями для ведения прямого эфира; это был довольно естественный шаг перед таким эпическим сражением. Он понимал, что если они будут героически сражаться против Бессмертного Легиона и одержат верх, то Гильдия Гермес получит возможность исправить свою плохую репутацию и даже вернуть себе часть былой славы.

- До сих пор обстоятельства зачастую складывались так, что игра шла не по нашим правилам; но если мы выиграем эту битву, Гильдия Гермес снова сможет захватить инициативу. Мы докажем свою силу и станем легитимными правителями Версальского Континента.

Что касается самих игроков Гильдии Гермес – у них появился ещё больший зуб на Вииду. Именно он возродил Бэрекена, который поднял Бессмертный Легион, что, в свою очередь, привело к вторжению на их территорию. Игроки Гильдии Гермес считали, что весь этот хаос вызван действиями Вииды, а потому он заслуживает резкой критики в свою сторону.

Лефей обвел взглядом присутствующих на собрании людей, после чего повернулся к Бадырею.

- Для этой битвы я должен попросить взять на себя роль главнокомандующего тебя, Бадырей-ним.

Высшие чины Гильдии Гермес были не совсем довольны тем, что выбрали не их, но вместе с

этим они понимали, что это неизбежно. Война против Бэрекена Деморфа и Бессмертного Легиона была связана с судьбой всей гильдии. Они не думали, что проиграют, но если что-то пойдет не так, нежить сравняет с землей Замок Арен и всю центральную часть континента, в результате чего Империя Хэйвен получит непоправимый удар, а Бессмертный Легион перерастёт в настолько масштабную неприятность, что её попросту невозможно будет контролировать. В связи с этим они сочли вполне естественным решение, что именно Бадырей должен сыграть ведущую роль. Лучшие игроки Гильдии Гермес смотрели на сильнейшего воина и пытались прочесть по его лицу, сможет ли он выполнить это задание.

«Что ж... Бадырей-ним ещё никогда не проигрывал»

«... Насколько же сильным он стал? Он пользовался всеми привилегиями от правления Центрального Континента»

«Благодаря полной поддержке Гильдии Гермес, его сила постоянно растёт. Прошло уже много времени с тех пор, как он в последний раз публично демонстрировал свою силу. Похоже, между телестанциями будет сумасшедшая конкуренция за право показать его в эфире»

После завоевания Центрального Континента, Бадырей ещё ни разу не бывал на фронте. Он играл, сосредоточившись исключительно на самосовершенствовании, и его целью было становление абсолютным существом. Он уже был одним из сильнейших игроков, признанным самим Богом Сражений, Баттали. Но даже сам Бадырей немного нервничал по поводу предстоящей битвы.

- Бэрекен Деморф. Это должно быть интересно.

Гильдия Гермес решила встретить Бессмертный Легион в Замке Валкис.

Покинув регион Аголты, Бэрекен и Бессмертный Легион постепенно наращивали свою мощь, охотясь на монстров. словно чем-то загипнотизированные, монстры сами стекались к армии мертвецов, марширующей по обширным равнинам, только чтобы умереть. Одновременно с этим группы скелетов-рыцарей во главе с Рыцарями Возмездия приносили трупы убитых чудовищ из охотничьих угодий и подземелий, которые Бэрекен превращал в нежить.

Чтобы не дать больше времени Бессмертному Легиону, который увеличивался в размерах, будто снежный ком, Гильдия Гермес в рекордные сроки закончила всю подготовку и начала их перехват в Замке Валкис.

Абсолютно все телестанции взялись за трансляцию этого события, а огромное количество игроков из Центрального Континента заполнило окрестности в качестве зрителей.

Гильдия Гермес и Бессмертный Легион!

В течение трех дней все ресурсы Империи сосредоточились на Замке Валкис, что позволило максимально укрепить его валы и начертить защитные магические круги. Бадырей и другие элитные игроки Гильдии Гермес прибыли заранее и выстроились вдоль стен замка. Поскольку от обычных рыцарей и солдат имперской армии проку было мало, все они были размещены в тылу. Армия высокоранговых магов также пребывала в режиме ожидания, поскольку не могла пробить Абсолютную Магическую Защиту Бэрекена.

- Сегодня мы устроим настоящую демонстрацию.
- Это будет самая большая битва на всём Версальском Континенте.

С ног до головы вооруженные игроки Гильдии Гермес ожидали прибытия нежити.

И вот, вскоре на склоне Горы Горум появилось несколько скелетов-разведчиков.

- Нежить!
- Бессмертный Легион на подходе.

А спустя мгновение взглядам всех собравшихся предстало необъятное количество нежити, мгновенно покрывшее собой всю гору.

Пешие части Бессмертного Легиона поддерживались с воздуха костяными драконами, которые величественно хлопали своими костяными крыльями.

Бэрекен тоже летел по небу, стоя на вершине какого-то тёмного шара.

Архилич, возглавляющий Бессмертный Легион, был окутан черной аурой; он производил то самое неизгладимое впечатление, о котором до сих пор можно было прочесть лишь в исторических справочниках.

- Люди. Я вижу, что вы всё ещё не оставили надежды.

Голос Бэрекена мрачно прополз по полю боя.

- Люди не теряют надежды, пока не освободятся от оков жизни. Сегодня... Я пожру все ваши надежды. Бессмертный Легион, в атаку!

- ...!

Лица игроков Гильдии Гермес побледнели от ужаса, когда они увидели, как огромная армия нежити моментально бросилась к ним.

Лица Бадырея и других топ-игроков тоже были белыми, хоть и по другой причине.

«Проклятье. Я что, даром готовил эту классную речь?»

«Я даже подготовил песню!»

Виид всегда пел песню, когда предстояло большое сражение.

Подражая ему, они действительно подготовили кое-какие пафосные речи и песни, которые могли поднять боевой дух остальных и повысить их популярность. Тем не менее, всё это оказалось напрасным, поскольку Бессмертный Легион ринулся в бой, не теряя ни секунды.

- Приказываю всей имперской армии: начать войну во имя защиты континента! – прокричал Бадырей, используя Великий Рёв. Это был навык, обладающий схожим эффектом с Рёвом Льва, но при этом затрагивал гораздо более широкую область на поле боя.

Бум. Бум. Бум. Бум. Бум.

По всему Замку Валкис эхом прокатились барабанные удары, что просигнализировало о начале сражения.

- Началось. Всем следовать плану: не стрелять и пока что оставаться на своих местах.

- Активировать защиту от черной магии!

Верное своему названию, штурмовое подразделение Рыцарей Бездны Бессмертного Легиона врезалось во врата замка. Костяные стрелы скелетов-лучников также устремились вверх.

Скелеты, дуллаханы и зомби начали карабкаться по стенам замка; даже низшая нежить, принадлежащая Бессмертному Легиону, создавала серьезную угрозу для рыцарей, обороняющих стены.

А затем Бэрекен высоко поднял свой костяной посох и произнес:

- Наивные людишки. Бессмертный Легион дарует новую жизнь каждому из вас!

- Вы подверглись воздействию проклятия «Семя Отчаяния»!

Пришло время отплатить за грехи, которые вы совершили на протяжении своей жизни!

Ваш разум погружается в мрачные мысли.

Ваши умственные способности будут ослаблены. Эффект воздействия зависит от Вашей Дурной Славы.

Максимальный запас маны уменьшился.

Знания и Мудрость уменьшились наполовину.

- Вы подверглись воздействию проклятия «Видения из Прошлого»!

На Вас нахлынули ужасные видения.

Вокруг Вас появились и бродят призраки врагов и монстров, убитых Вами в прошлом.

Вам нужно избавиться от них с помощью божественной силы, либо убить их, пока они полностью не поглотили Ваш разум!

- Вы подверглись воздействию проклятия «Неконтролируемая Дрожь»!

Вы чувствуете животный ужас перед Бэрекеном Деморфом, который обладает безграничной властью над жизнью и смертью.

Вы не можете сопротивляться ему из-за всех совершенных Вами злодеяний.

Все Ваши характеристики снизились на 35%!

Каждый раз, когда Вы будете получать урон, Бэрекеном Деморфом будут поглощаться 4,5% от Вашего максимального запаса Здоровья и маны.

Если Вы потеряете более 30% от максимального запаса Здоровья, то каждый наносимый Вами удар будет поглощать дополнительно по 2% от Вашего собственного Здоровья.

<http://tl.rulate.ru/book/487/183043>