

Как оказалось, арсенал Бэрекена состоял не только из набора трех всем хорошо известных проклятий, чей диапазон действия охватывал всю окрестную область.

- Нам нужны благословения! Жрецы, уберите проклятия, быстро!

- Где жрецы? Пожалуйста, помогите нам прямо сейчас!

Игроки Гильдии Гермес отчаянно зывали к жрецам. Паладины могли противостоять проклятиям благодаря своему врожденному сопротивлению и благословениям, но вот ущерб, нанесенный другим игрокам, оказался куда выше, чем они предполагали, даже несмотря на наличие специальной экипировки. Магия Бэрекена Деморфа, как оказалось, не только не позволяла его врагам проявить свою полную силу, но и наносила им огромное количество урона.

Тем временем орда скелетов, численность которой составляла почти миллион, карабкалась по стенам замка. В отличие от солдат-людей, которым были нужны лестницы, мертвецы просто использовали свои костлявые руки и ноги, чтобы взбираться на оборонительные валы.

Игроки Гильдии Гермес пытались остановить их, используя свои атакующие навыки.

- Взрывной Удар!

- Громовой Молот!

- Мерцающий Лук!

Скелет, усиленный черной магией Бэрекена, вполне мог соответствовать по силе даже Рыцарю Смерти, но игроки Гильдии Гермес без особых проблем отражали этот штурм, используя преимущество своего более высокого положения, а также свои великолепные навыки.

- Вы должны убедиться, что их тела полностью рассеиваются! Простое сбрасывание их со стен ничего не даст!

- Подавить их!

Используя свои мощные навыки, игроки Гильдии Гермес сжигали и стирали в порошок скелетов, добравшихся до краёв стен. Единственный способ выиграть битву против Бессмертного Легиона заключался в том, чтобы полностью уничтожить каждый труп, который был на поле боя.

- Рыцари Возмездия примерно на полпути к замковым воротам!

- Что, уже!?

- На защиту, быстро!

Чтобы сдержать надвигающихся Рыцарей Возмездия, вперед вышли некоторые из самых сильных воинов и рыцарей Гильдии Гермес.

По всей крепости виднелись вспышки божественной силы и пылающие огни магических заклинаний. Картина вторгающейся нежити была поистине ужасной!

– Внимание на небо!

– Ложись!

В небе парили тридцать костяных драконов, извергая концентрированную кислоту, в связи с чем некоторые участки Замка Валкис расплавились, а над землей стал подниматься ядовитый дым.

– Хр-р-р... Восстаньте, неверующие. Каждое существо, наделенное жизнью, теперь должно послужить во благо зла!

Парящие призраки истошно вопили и проклинали всех, кто находился рядом с ними.

– Эй! Я ранен!

– Всем, у кого Здоровье падает ниже 60% – отступать в тыл!

Гильдия Гермес через каждые шесть метров вдоль валов расположила целебные пункты, где дежурило огромное количество жрецов. Используя Очки Расположения, Гильдия Гермес наняла их во всех доступных церквях и привела в Замок Валкис.

Из окон центральной башни Замка Валкис можно было видеть, что лечение раненых солдат проходит весьма быстро.

– Это тяжелая битва, но дела... Дела идут лучше, чем ожидалось. Правда, я должен признать, что эти скелеты – весьма могущественные монстры как для низкоранговой нежити.

– Да. У нас есть преимущество, так как мы находимся в замке, так что стоит быть максимально осторожными с этими Рыцарями Возмездия.

– У Бессмертного Легиона около миллиона солдат. И это количество увеличится еще на несколько десятков тысяч, когда вернутся Рыцари Возмездия, которые ушли собирать трупы. Тем не менее, я думаю, что мы всё равно сможем их победить.

В центральной башне собрались высшие чины и другие авторитетные деятели Гильдии Гермес, среди которых был Мьюль.

– Я немного обеспокоен тем, что над нашими головами кружат эти костяные драконы...

– Напасть на них прямо сейчас – это не что иное, как впустую потерять собственные силы. Если мы не сможем полностью ликвидировать их одним ударом, то лучше их вообще не трогать и сосредоточиться на низкоранговой нежити. Так или иначе, этот бой закончится, как только мы избавимся от Бэрекена.

Поскольку их победа казалась вполне определенной, то по мере продолжения сражения выражения лиц игроков Гильдии Гермес стали менее напряженными. Поначалу они порядком переживали насчет того, что Бессмертный Легион может разрушить весь континент, но теперь, когда они действительно столкнулись с армией нежити, то поняли – что всё идёт так, как планировалось. Конечно, эта битва была достаточно сложной, так как мертвецы могли возрождаться снова и снова, если тела не были полностью уничтожены. Даже когда они

лишались частей тел, сила Бэрекена Деморфа в ту же секунду возвращала их к жизни.

Члены Гильдии Гермес, самые умелые игроки Королевской Дороги, объединили свои силы, чтобы сразиться против ужасной орды нежити, состоявшей из страшных Рыцарей Возмездия, а также крупных элитных монстров, таких как костяные драконы. Они уничтожали скелетов, карабкающихся по стенам замка, и блокировали костяные стрелы, прилетающие к ним издалека, используя защитные навыки или отражая их своими собственными мечами. Рыцари Возмездия были весьма трудными противниками, но как только представлялась такая возможность – игроки сосредотачивали свои атаки, избавляясь от них один за другим.

И вот, в тот самый момент, когда они уже начали думать, что показывают истинную силу Гильдии Гермес, как и подобает тем, кто завоевал Центральный Континент, около тысячи игроков, стоявших на стенах, от одного-единственного проклятия Бэрекена потеряли практически всё своё Здоровье.

Благодаря высокому сопротивлению к магии, они не были убиты, но их жизнь оказалась в опасности, и они были вынуждены ретироваться в тыл.

– Сила этого проклятия... Бэрекен и вправду легендарный монстр.

– Тем не менее, никто не умер. Похоже, что этот навык не способен убить жертву, хоть и понижает Здоровье практически до нуля.

– Так получилось потому, что мы использовали все доступные предметы, которые могут блокировать проклятия и черную магию. Если бы мы недооценили нашего врага – то уже отправились бы на тот свет.

Гильдия Гермес потратила около 15 процентов своих богатств на то, чтобы подготовиться к этой битве; они собрали огромное количество предметов, обладающих сопротивлением к черной магии. Их торговцы прошерстили всё, начиная от магазинов и торговых площадей, заканчивая аукционами.

– Мы определенно сможем одержать верх. При таком темпе мы точно победим их.

– Даже Бессмертный Легион падёт от наших рук.

Глаза игроков Гильдии Гермес пылали боевым духом. Они с предвкушением ожидали того момента, когда плотные строи Бессмертного Легиона нарушатся от затянувшейся осады, и основные ударные подразделения гильдии проникнут сквозь его ряды, чтобы положить конец существованию Бэрекена Деморфа.

Тем не менее, когда сталкиваешься с таким сильным монстром, как Бэрекен Деморф, нельзя терять бдительность до самого конца сражения.

– Эта земля находится под моими заповедями тьмы. Вечная сила бессмертия будет господствовать над всеми падшими существами. Правило Тьмы! – выкрикнул Бэрекен, активировав одно из трех своих основных заклинаний: проклятие, которое автоматически поднимало каждый труп в окрестностях!

Игроки, сражавшиеся на стенах, башнях или возле ворот, своими глазами видели, как он активировал своё заклинание.

– Тем не менее, никакого эффекта не будет.

- Мы подготовились к этой дряни. При такой скорости уничтожения нежити, эффект всех широкодиапазонных заклинаний равен нулю.

Павших в бою игроков было совсем немного, в то время как более 20 процентов скелетов-солдат уже было выведено из строя, а Рыцари Возмездия так и не смогли сломать ворота, понеся значительные потери. Безусловно, игроки опасались Правила Тьмы, которое считалось высшей формой призыва нежити, но при этом они предсказывали, что оно не возымеет большого эффекта, поскольку до сих пор битва складывалась исключительно в их пользу.

Однако, после того, как Правило Тьмы было активировано, земля вокруг Замка Валкис и его ворот начала дрожать, словно началось землетрясение.

- Что, что...?

Максимальное количество игроков, которое могло сражаться на стенах и у ворот, составляло 65,000 человек. Остальные же игроки, стоявшие позади в качестве резерва, внезапно увидели, как из-под земли начали появляться древнейшие скелеты, упыри и зомби.

- Ку-ар-гх!

- Кр-ха-р-р-рх!

Подобное явление происходило по всему Замку Валкис: будь то рынок, городская площадь или резиденция лорда. Заклинание призыва нежити Бэрекена поднимало всех людей, умерших на территории Замка Валкис за долгое время его существования.

Первоначальная стратегия Гильдии Гермес заключалась в том, чтобы уменьшить количество нежити в Бессмертном Легионе, после чего отправить элитную ударную группировку, чтобы убить самого Бэрекена. Целью этого подразделения было проложить путь к Бэрекену, чтобы Бадырей и паладины могли подавить его.

Если смотреть на ситуацию с точки зрения безопасности, лучше всего было бы сначала искоренить всю армию нежити. Тем не менее, ядром силы Бессмертного Легиона был Бэрекен, так что игроки опасались, что он захочет убежать с поля боя, если потеряет всю свою нежить. Таким образом, все затаив дыхание ждали возможности нанести удар прямым по нему.

- Бессмертный Легион теперь внутри замка!

- Слишком много нежити!

Однако, как только подействовало Правило Тьмы, план Гильдии Гермес пошатнулся.

Бесконечный поток нежити, численность которой намного превышала любые предположения.

Согласно историческим сводкам, с момента открытия Королевской Дороги Замок Валкис прошел через внушительное количество сражений. И теперь трупы, которых под землей успело накопиться изрядное количество, возрождались в облике нежити.

Как за пределами стен замка, так и внутри него - всё начало заполняться ожившими мертвецами. Большинство из них были низкоранговыми скелетами, но из-за эффекта Ауры Смерти, которая усиливала их способности, они были способны сокрушить даже прочные

здания.

Улицы Валкиса наводнились упырями и зомби, преследующими игроков.

- На крыше!

- Зомби падают прямо с потолка!

- Городская площадь уже кишит упырями!

Уличные бои против нежити – то, что ещё никогда не упоминалось в истории континента, происходили прямо на глазах у сотен тысяч зрителей. Из-за скелетов-магов и скелетов-лучников, обстреливающих всё вокруг себя, дома и основные объекты Замка Валкис были поглощены неконтролируемым пламенем.

- Огонь начал распространяться. Шаманы, пожалуйста, вызовите духов воды и погасите пламя.

- Всем беречь расходные материалы с божественной силой! Прекратите тушить пожар святой водой, мы должны быть готовы к затяжной битве!

Когда нежить начала подниматься с каждого квадратного метра земли, игроки Гильдии Гермес оказались втянутыми в крайне хаотичное сражение – с одной стороны им нужно было сдерживать орду мертвецов снаружи, а с другой стороны – отбиваться от скелетов прямиком у себя под ногами. Тем временем сам Бэрекен, обладая бесконечным запасом Здоровья и маны, продолжал обрушивать на замок всё новые и новые проклятия.

- Восстань из прогнившей земли и заставь распадаться саму суть живой жизни! Туман Гултана!

В мгновение ока земля в Замке Валкис растрескалась. Это было поистине завораживающее зрелище: темно-фиолетовая аура, вздымавшаяся из-под земли, постепенно покрыла собой весь замок.

- Вы вдохнули ядовитые испарения Тумана Гултана.

Вы отравлены и каждую секунду будете терять 349 единиц Здоровья.

Защитные способности и сопротивление к магии будут постепенно уменьшаться.

- Прочность Доспеха Синего Коралла уменьшилась на 3.

- Прочность Златокрылых Сапог уменьшилась на 2. Также снизилось количество предоставляемых данным предметом бонусных характеристик.

На прочных стенах замка расцвели темно-красные грибы, разрушая его структуру и уменьшая прочность. Землю покрыла гниль, нанося урон всем живым существам и негативно влияя на постройки.

Гру-ру-ру-ру-ру...

Вскоре земля вновь задрожала. Это в результате коррозии начали рушиться некоторые стены и даже здания. Словно почувствовав происходящее, костяные драконы взвыли и в унисон выпустили своё кислотное дыхание.

- Держать позиции. Сейчас вступят в дело паладины.

- В атаку! Быстрее, поторопитесь!

И вот, к битве присоединились паладины, завербованные в различных религиозных орденах Версальского Континента. Пользуясь милостью божественной силы, которая делала их в несколько раз более смертоносными против нежити, они бросились на Бессмертный Легион, рискуя своими жизнями.

Почти десять тысяч игроков были убиты проклятиями и черной магией, а ещё десять тысяч расстались со своими жизнями в битве против костяных драконов и Рыцарей Возмездия. Затем они воскресли в облике высокоранговой нежити, а это означало, что обстоятельства были весьма далеки от первоначальных расчетов Гильдии Гермес.

- Ситуация выглядит не вполне благоприятно.

- Кажется, в ближайшее время хороший шанс не предвидится.

На вершине холма, откуда открывался вид на весь Замок Валкис, стояло ударное подразделение, состоящее из элитных игроков Гильдии Гермес. Они ожидали момента, когда Бессмертный Легион ослабнет, и можно будет нанести удар по самому Бэрекену.

- Замок Валкис получил больше урона, чем мы ожидали.

- Не имеет значения, умерли они или нет... Но есть вероятность того, что если мы прождем слишком долго, количество нежити увеличится еще больше.

Игроки, отобранные для ударной группировки, на самом деле испытывали большой соблазн убраться отсюда куда подальше, поскольку поставленная перед ними задача была слишком сложной. Тем не менее, они не могли просто отказаться от этого поручения, ведь помимо того, что эта битва будет транслироваться в прямом эфире, в ней участвовал сам Бадырей.

- Боюсь, что нашему первоначальному плану уже не суждено сбыться, - произнес Аркхейм, обращаясь к Бадырею, - Мы не можем уповать на то, что нам представится более удачная возможность. Похоже, если мы будем тянуть и дальше - то ситуация лишь усугубится. Эта черная магия также очень непредсказуема. Мы совершенно не знаем, чего ожидать от

Бэрекена дальше.

- Думаешь, пора начинать?

- Да, пока не стало слишком поздно.

- Тогда приказывай войскам немедленно выдвигаться.

Аркхейм передал решение Бадырея по каналу связи их «Элитной Гвардии» и боевому каналу Гильдии Гермес.

Аркхейм: - Время выходить на охоту.

Бадырей и другие члены ударной группировки начали спускаться с холма на своих лошадях.

- Наша цель - Бэрекен.

- Истребим нежить!

Силы, которые ждали своего часа в Замке Валкис и рядом с ним, также незамедлительно выдвинулись вперед. В этот момент все игроки Гильдии Гермес начали активно подключаться к бою, уничтожая армию нежити. Рыцари Возмездия хорошо сдерживали их натиск, но игроки не жалели маны, чтобы быстро нейтрализовать своих врагов.

- Расчистить путь!

- Император уже скачет вперед!

Игроки Гильдии Гермес, которые до сих пор защищали крепость в соответствии с дотошным планом оборонительного сражения, прыгали и сползали по крепостным стенам, словно обезумевшие. Их задача состояла в том, чтобы рискнуть своими жизнями и отвлечь внимание нежити на себя, в то время как Бадырей и ударные подразделения должны были атаковать вражеские силы с тыла. Они проникали сквозь море скелетов, чтобы добраться до Бэрекена, который находился в центре Бессмертного Легиона.

- Мы должны защитить их от черной магии и проклятий!

- В худшем случае игроки должны блокировать проклятия своими телами!

Им удалось избавиться от скелетов при помощи своих прекрасных атакующих навыков, но вскоре игроки попались на глаза Бэрекену и костяным драконам.

- Эти презренные люди хотят посягнуть на жизнь нашего повелителя.

- Мы оставим их гнить в нашей кислоте.

Костяные драконы, атаковавшие Замок Валкис, поспешно изменили направление и полетели к Бадырею и ударным группировкам.

- Подходите, смертные. Я с радостью покажу вам бессмертную жизнь!

Гру-ду-ду-дум!

А затем Бэрекен произнес заклинание, вызвав Крепость Воющих Трупов. Это грандиозное

колдовство изменило всю окружающую местность, заполнив её гигантскими костяными колоннами, выстрелившими из-под земли.

Из-за увеличения количества нежити, находящейся в Бессмертном Легионе, костяная крепость стала ещё больше, чем раньше и достигла высоты в 150 метров. Под её влиянием усилилась и вся нежить, которая находилась вокруг.

- Черт бы побрал этого Виида.

Ударные войска Гильдии Гермес всё ещё неистово неслись к некроманту, уничтожая при этом зазевавшуюся нежить. Однако даже они не могли скрыть своего ужаса, став свидетелями этого кошмарного зрелища.

На вершине гигантской крепости, сделанной из костей, стоял трон, на котором восседал Бэрекен Деморф.

Рыцари Возмездия, призраки и бесчисленное количество прочей высокоранговой нежити смотрели на них с высоты.

Игроки ничего не могли поделать с навалившимся на них зловещим предчувствием, которое прямо таки кричало: это море нежити может уже никогда не выпустить их из своих объятий.

<http://tl.rulate.ru/book/487/185457>