Глава 3: Встретившиеся бедствия.

Невидимая сила будто подталкивала игроков севера. Они думали только о том, как максимально сблизиться со своим врагом.

Немногим ранее, грозная атака Империи Хэйвен вселила в сердца северян страх и сомнения, но «Штурм» Хестигера полностью вывел их из оцепенения.

Северные игроки бежали что есть мочи, и им не было ни конца, ни края.

Нескончаемые потоки магии, выстрелы ударных орудий – но игроки бежали напролом, совершенно наплевав на опасность.

Такое кардинальное изменение ситуации просто шокировало командиров Гильдии Гермес.

– Непонятно.

– Это точно. Там действительно Хестигер?

– Наша сеть не располагала данными о его присутствии, так что самое время выяснить, правда это или нет.

Менее опытные командиры были бы удивлены таким поворотом, и наверняка допустили бы ошибки в управлении войском. Но командующие армией Империи Хэйвен прошли через десятки сражений и умели сохранять хладнокровие.

– Мобилизовать лучников и магов. Огонь не прекращать. Они начали сопротивляться, но преимущество все равно за нами.

– Их атака может привести к определенному ущербу, но долго это не продлится. Через 5 минут их численность упадет в 2 раза.

– Мало кто сможет выжить, пройдя через смертельную зону магии. Выжившими займется тяжёлая пехота и кавалерия. А когда их атака захлебнется – мы просто растопчем всех, кто остался.

На этом обсуждение было завершено.

В настоящее время армия Империи Хэйвен могла похвастаться 1.7 млн человек. Определенные потери были связаны с сопротивлением жителей в оккупированных территориях и с крушением Моста Альказар.

– Занять боевые позиции! Первая линия, огонь!

– Вторая линия, огонь! Маги, используйте широкодиапазонные заклятия! Всем сосредоточиться на 1-ом рубеже!

Игроки Гильдии Гермес встревоженно засуетились, выполняя приказы своих командиров.

Они видели, как к ним стремительно приближается целая лавина людей. Но, если атака северян была похожа на удар морской волны, то Империя Хэйвен являла собой несокрушимую плотину.

– Стреляйте во всё, что движется!

Выстрелы и магия ударили уже практически вплотную.

– Айаах!

– Кееа!

Всякий раз, когда тот, или иной участок накрывало взрывами – доносились сотни воплей умирающих игроков. Вспышки, молнии и даже яд, который моментально умертвлял низкоуровневых игроков, неспособных побороть его.

Тем не менее, многие продолжали бежать, совершенно не обращая внимания на жертвы.

– Наконец-то мы здесь. Режущий Клинок!

– Прорвем их оборону! Стальная Ярость!

Игроки севера врезались в бронированную пехоту Империи, обдав всё вокруг искрами от своих ударов.

Но их навыки были просто заблокированы монолитными щитами тяжелых пехотинцев. было бы неразумно предполагать, что обычные новички смогут прорваться через элитные подразделения Империи.

– Толкаем! Со всех сил!

– Нам не нужно атаковать! Просто давим!

– Ээх! Ээх!

Неизвестно кто предложил такую тактику, но вскоре все северяне начали просто наваливаться на плотные ряды пехотинцев. Даже не смотря на огромную разницу в силе и выносливости между атакующими и войсками Империи, огромное количество новичков начало теснить пехоту.

– Отбросить их!

Ча-ча-ча-чанг!

Тяжелые пехотинцы нанесли свой удар, разом убив тысячи игроков. Такой результат был неизбежен, ведь у атакующих не было ни щитов, ни нормальных доспехов.

– Не обращайте внимание и продолжайте! Это единственное, что мы можем сделать…!

– Давим их до самого конца! За континент!

Всё больше игроков падало от точных ударов тяжелых пехотинцев.

Впечатлительные молодые девушки лили слезы о своих погибших товарищах.

– О-кхо-кхо, Королевство Арпен…

– Унни, оппа! Как же я без вас!

Чувствительные сердца девушек были тронуты ужасами войны.

– Доброе и светлое Королевство Арпен сражается с мерзкой Империей Хэйвен!

И в самом деле, высокие налоги и большое количество обязательств, придуманных Бадыреем и Гильдией Гермес делали жизнь игроков просто невыносимой.

Конечно, они могли остаться под гнетом Империи, сохранив свою жизнь. Однако все они решили сражаться за своего короля и свободу.

Северные игроки по-одному просачивались через плотный заслон щитов и копий.

– Они просто защищаются! Нужно продолжать атаковать!

– Держитесь ближе к ним, так безопаснее!

– Люди, которое выше 400! Сделайте дыру в их обороне, а дальше дело за нами!

Игроков севера было просто не счесть, так что тяжелая пехота тоже понесла некоторый урон.

– Это не хорошо.

Лица игроков Гильдии Гермес напряглись, когда они увидели, что северяне мало-помалу прорываются через оборону.

«Мы так далеко зашли… Но против нас собралось еще больше игроков. Как же так получилось?»

«Должно быть, мы действительно чем-то им всем насолили»

Тем не менее, в Гильдии Гермес не думали, что сегодня они будут побеждены.

Гильдия Гермес не проиграла даже в жестокой междоусобной войне на Центральном Континенте, что и говорить о полудиком севере. Они были уверены в себе как никогда.

Но сейчас им необходимо было сдержать натиск всех этих игроков. Независимо от того, сколько они убивали – северян меньше не становилось.

Лучники и маги были их основной ударной силой. Да и пехота могла удерживать оборону несколько дней подряд, при условии, что враг не прорвётся.

Учитывая мощь своих дальних атак, Империя Хэйвен, как правило, побеждала уже через несколько часов после начала боя. И очередная блестящая победа шла ей в зачет.

– Убьем половину и остальные разбегутся… У нас не остается другого выбора, кроме как принять удар в ближнем бою. Убейте их всех!

***

– Охх, уже началось.

Юрин перенесла компанию друзей на один из горных пиков Дворца Земли. Они видели, как на равнинах возле Дворца толпится неимоверное количество людей.

– Я первая! – выкрикнула Сурка и прыгнула со скалы, – я им покажу изящные движения моего кунг-фу!

– Пора, – за ней последовала Ромуна, телепортировав себя к месту неподалеку от поля боя. Она выбрала участок, откуда бы смогла достать противников своей магией, при этом учла и расположение врага, и даже направление ветра.

Беллот и Хварен находились на одной из заранее подготовленных площадок Дворца Земли, обустроенной под сцену.

Ирен была в тылу и раздавала игрокам свои благословления.

Таким образом, участники группы заняли свои позиции по всему периметру поля боя. Осталась Юрин и Зефи, который все еще никуда не ушел.

– А ты разве не собираешься сражаться? – поинтересовалась Юрин.

– Этот бой очень важен, но ты для меня ценнее. Я хочу остаться здесь и позаботиться о твоей безопасности, – ответил Зефи.

Льстивые словечки!

Он по своему опыту знал, что женщинам нравятся мужчины, которые могут защитить их. Так что он хотел показать свое мастерство именно при Юрин.

Но Юрин лишь покачала головой.

– Ещё моя бабушка говорила – не доверять людям, которые прячутся за юбку женщины.

– Эм…

– Иди и дерись. Со мной ничего не случится.

Как художнице, Юрин не хватало боевых способностей. Она могла бы заняться охотой, как Виид, однако не видела в этом никакой необходимости.

Ее рисунки могли повлиять на близость с монстрами. Но сейчас сражение шло далеко не против монстров, и в сражении она бы сильно рисковала.

Таким образом, Зефи спокойно пошел в сторону разгоравшейся битвы.

На самом деле, он жаждал вступить в бой еще с того момента, как только они сюда вернулись.

***

– Фить-фить!

– Чик-чик-чирик! – с Острова Лавиас доносилось щебетание птиц.

Несмотря на то, что сражение на земле уже началось, авиаки пока что в него не вступали. У них была привычка – если что-то делать, то только вместе.

При наличии лидера и должной стратегии, их боевые возможности могли возрасти в 2-3 раза. С другой стороны, ведущий авиак первым претендовал на добычу и мог помыкать другими.

Таковы были правила Лавиаса.

Внизу бушевало сражение, однако Золотая Птица просто сидела на ветке и чистила свои перышки.

Возле нее пролетел один из самых выдающихся воинов, орел. Трудно было сосчитать сколько НПС-авиаков следовало за ним.

– Что случилось, чик-чирик?

– Кар-кар! Мы хотим сражаться!

– Ко-ко-ко-ко!

Независимо от того, как бы сильно авиаки не выражали свое недовольство, Золотая Птица даже с места не сдвинулась.

Жаловались даже недавно вылупившиеся птенцы. Новичок, начиная играть за расу авиаков, мог выбрать яйцо, из которого бы вылупился. Иными словами – подвид.

Яйца могли быть воробьиными, утиными и даже совиными. Рождаясь в одной кладке – игроки становились братьями и сестрами.

Матери-авиаки обучали своих детей как правильно ловить добычу. А через некоторое время, птенцы, научившись летать, покидали свои гнезда.

Несмотря на змей и другие опасности, авиаки были крайне популярны в Королевской Дороге, и игрокам приходилось ждать по месяцу, прежде чем получить доступ к игре за эту расу.

Рождаемость среди авиаков увеличивалась, и население, в том числе и самого Лавиаса, быстро росло.

– Фить-фить-фить!

– Ооуууу!

– Кря-кря!

– Ку-ку! Ку-ку!

Птицы продолжали раздраженно щебетать, желая как можно скорее присоединиться к бою.

Среди авиаков были и такие подвиды, как журавли. Но даже они больше не могли сдерживать свой порыв.

Сражение на земле набирало всё большие обороты, так что авиаки задавались вопросом: почему же нельзя им?

Ждали и игроки-люди, вступившие в Отряд Небесной Каши.

– Почему они не вступают в сражение?

– Пока мы тут прохлаждаемся, Империя Хэйвен становится всё ближе к мировому господству.

10,000 людей из Отряда Небесной Каши ждали, когда авиаки будут готовы и сбросят их прямо на головы воинам Империи Хэйвен.

Это было настоящее элитное подразделение, с неимоверным мужеством и навыками.

Тем не менее, без каких-либо объяснений, Золотая Птица не допускала авиаков к бою.

Гнезда, небо, деревья и земля – всё вокруг просто вибрировало от возмущенного щебета!

Но в этот самый момент появился ни кто иной, как Виид верхом на 3-ей Виверне.

Золотая Птица, словно ждавшая этого момента, сразу же перепорхнула к нему на плечо. А на втором его плече уже сидела её сестра – Серебряная Птица.

– В-Виид-ним!

– Король!

Внезапное появление, которое должно было значительно поднять их боевой дух!

И Виид мягким голосом произнес:

– Приятно видеть вас здесь, авиаки. И вас, храбрые люди.

– …

Остров окутала звенящая тишина.

Авиаки были сравнительно молодой расой, так что среди них не было игроков особо высокого уровня. Но зато все они знали о Вииде.

То, что сам Бог Войны Виид пришел к ним, чтобы направить их в бой – было для авиаков большой честью. Кроме того, многие авиаки очень завидовали ему и пытались всячески подражать.

К примеру, во время одного из этапов задания на последнюю секретную скульптурную технику, Король Арпена вынужден был провести некоторое время в облике колибри. После этого многие новички решили, что это наиболее подходящий для них подвид.

Тело колибри было маленьким, но и у него были кое-какие особенности, способные оказать влияние на ход боя. Однако, конечно же, никто из них не мог выйти за рамки, установленные для данного класса.

Авиаки могли выполнять сезонные задания, существующие специально для их расы. Эти задания были довольно сложными, но благодаря им авиаки могли увеличить свой вес, улучшить определенные части тела или даже размножаться.

Многие игроки, выбравшие подвидом авиака утку, мечтали о том, чтобы заложить кладку и вырастить своих птенцов. А затем, когда те подрастут, целыми стаями плавать по озерам Версальского Континента.

Конечно, их рождаемость не была столь высокой, как у орков, но если они обзаводились потомством довольно рано, то это давало им немалое преимущество.

– Мамочка, это же В-Виид-ним, чирик!

– Пожалуйста, не вылазь из-под моих крыльев.

Увидев Виида, авиаки начали приветливо хлопать своими крыльями. Эта ситуация была довольно опасна и напоминала собой прогулку вдоль пляжа с пакетом крекеров или креветок, когда вокруг сидят сотни голодных чаек.

Но Виид был абсолютно спокоен и медленно проговорил:

– Как правитель Королевства Арпен, я хочу поблагодарить вас.

– Чик-чирик!

– Как вы знаете, я никогда не стремился создать своё собственное королевство.

– Ко-ко-ко!

«Был шанс, и я с радостью воспользовался им», – подумал Виид, лучезарно улыбнувшись авиакам. Он целую ночь тренировал эту улыбку.

– Во время приключений на севере, я спас народ Моры и помог деревне развиться. Она стала достойным местом, и через него прошло немало путешественников. Со временем Мора переросла в город, и положила начало Королевству Арпен, в котором мы и живем.

Рассказ, похожий на историю отцов-основателей.

(п/п: вероятно, автор не имеет ввиду отцов-основателей США. А просто отождествляет развитие деревни с историей основания любого государства)

– …?

Авиакам стало интересно, почему же Виид вдруг ни с того, ни с сего решил рассказать им свою историю. Ведь они горели желанием вступить в сражение!

С высоты птичьего полета они видели, что битва шла нешуточная. Вспышки, огонь, ураганы, ядовитый туман и взмахи мечей тысяч солдат и рыцарей.

Так что авиакам естественно хотелось поскорее броситься на помощь другим игрокам в бою против Империи Хэйвен.

Но Виид просто смотрел на них и рассказывал свою историю.

Небесный Остров Лавиас. Мир авиаков. Абсолютная свобода и независимость от любого государства.

Но теперь, будучи частью Королевства Арпен, они стали обязаны платить налоги и подчиняться приказам Короля. Авиаки никогда не платили налоги, так что это новшество встретило определенное сопротивление. Они чувствовали, будто их обкрадывают!

Так что для того, чтобы заставить их смириться с этим, Вииду необходимо было создать о себе впечатление, как о хорошем и мудром правителе.

– Королевство Арпен переживает кризис. И я благодарен вам от всего сердца, что вы готовы

защитить его.

– Чик-чик-чирик!

– Я – Король, но мне не по себе из-за того, что я не могу остановить вторжение. Я работал не покладая рук и, хоть это в далеком будущем, но я надеюсь, что Королевство Арпен станет хорошим местом для жизни. Искренне благодарю вас за помощь.

Речь Виида воспринималась несколько иначе, чем обычно.

Его голос был напряженным, как у второклассника, который читает вслух на уроке.

Ему уже доводилось раз или два поднимать боевой дух других людей.

Например, когда он сделал для смертельно уставших людей травяную кашу, стремясь закончить строительство пирамиды.

Однако, несмотря на статус короля, он все еще чувствовал себя неловко и немного стеснительно. Как политик накануне выборов.

«Наверняка их не обманет эта бесстыдная история. Гм, как всё непросто. Было бы у меня побольше времени на то, чтобы отрепетировать эту речь…», – раздумывал Виид с угрюмым выражением лица.

Однако авиаки расправили свои крылья и закричали:

– Кря! Кря! Кря! Кря!

– Кар! Кар! Кар!

Авиаки находились под впечатлением!

После присоединения к Королевству Арпен, они стали абсолютными сторонниками Культа Травяной Каши.

Виид увидел их реакцию и применил Рёв Льва:

– Сразимся с нашим врагом! Защитим Королевство Арпен!

Готовые сражаться, авиаки тотчас же взмыли в воздух.

Империя Хэйвен продолжала планомерно уничтожать игроков севера своей магией.

Под непрерывными потоками пламени северяне продолжали прорубаться через тяжелую пехоту.

– Сюда!

– Это наш шанс отомстить Империи Хэйвен!

И началась атака с неба.

Авиаки ринулись вниз, целясь в самое сердце Империи Хэйвен. А некоторые авиаки, державшие в своих когтях людей-игроков Отряда Небесной Каши, устремились к

подразделениям магов.

– Уааааа!

Разжав захват, авиаки отпустили своих товарищей, и те полетели прямо на головы магам.

– Уууууаааааайх!

Некоторые из них умерли еще до того, как приземлились. Но вот выжившие и перенесшие падение – оказались прямо среди врагов.

– Всем привет, му-ха-ха!

– Пора сходить с ума!

Смерть была практически неизбежна. Тем не менее, маги тоже несли потери.

– Не позволяйте им падать на нас! Стреляйте в небо!

Естественно, Империя Хэйвен знала об авиаках и приготовилась встретить их.

Небо заполнилось стрелами и магией, так что авиаки один за другим падали, подбитые, на землю.

Как только они залетали в радиус действия магии или полета стрелы, то неизбежно сталкивались с плотным огнем.

Даже если авиак переживал удар магии или выстрел, то после падения гарантировано терял способность к дальнейшему полету.

Роль авиаков заключалась в том, чтобы летать вокруг поля боя и оттягивать на себя часть ударной мощи Империи. Как только она хоть на секунду останавливала потоки своих заклинаний, то авиаки немедля обрушивались на магов.

Схожей тактикой они пользовались и при охоте.

И, настал черед Хестигера!

– Друг леса, Йалутерун! – он спрыгнул с уступа и воззвал к синему пегасу.

Пегас расправил крылья и они полетели прямиком в сторону армии Империи Хэйвен.

Его тело и красивое лицо окружили божественные благословления, создавая вокруг него нечто наподобие ореола.

Даже Бадырей, верхом на своей лошади Риндуллин, не мог сравниться с ним. Идеальное лицо и тело легендарного воина, наделенного силой самих богов, окруженное ореолом.

У мужчин просто не было иного выбора, как чувствовать крайнюю степень ревности!

– Этот ублюдок! Покончить с ним – моя первейшая цель!

– Хестигер приближается. Маги, позаботьтесь о нем.

Гильдия Гермес обратила особое внимание на Хестигера. В отличие от авиаков, он уже был в

зоне 1-го рубежа.

Драка: – Как это произошло? Разве Хестигер не из военной эпохи? Что он здесь забыл и каковы его возможности?

Аркхим: – Мы не обладаем полной информацией о его способностях. То задание давно закончилось, и не было никакой необходимости в анализе информации о нем.

Бальбаро: – Вы не могли спрогнозировать, что он здесь появится? Если бы у нас была такая информация, мы бы приняли определенные меры, чтобы позаботиться о нем.

Аркхим: – Повторяю, мы не знаем обо всем наперед. У меня тоже много вопросов касательно его появления. Особый предмет, навык или какое-то задание… Это может быть что угодно.

Пеиталлод: – Это всего лишь предположение, но возможно именно из-за Хестигера Виид несколько дней не был во Дворце Земли.

Аркхим: – В лучшем случае – это временное явление. Но так или иначе, мы постараемся собрать максимальное количество данных о Хестигере. Правда, он уже сейчас настроен крайне враждебно.

Каким-то чудом во Дворце Земли объявился Хестигер, так что в чате Гильдии Гермес посыпались сотни вопросов о его способностях, силе, уровне и прочем.

Но Империя Хэйвен решила не медлить и вылила в его сторону сотни атакующих заклинаний.

– Используйте стрелы с эффектом молнии!

– Разрушающий Плоть Взрыв!

– Сковывающий Кости Лёд!

На первом и втором этапе сражения использовались средненькие заклинания, но теперь в ход пошла серьезная магия, потребляющая изрядное количество маны.

– Эта магия была подготовлена заранее… И предназначалась для Виида.

– Хорошо.

Маги Гильдии Гермес поняли, что приоритетная цель изменилась и произнесли слова активации этих заклятий. Хестигер был пустынным воином с врожденным сопротивлением к огню, так что на нём сосредоточили в основном заклинания с эффектом заморозки.

– Проклятие Ледяных Духов!

– Застывание Влаги!

– Ледовая Скульптура!

Магия закрутилась в воздухе, образуя тридцатиметровую ледяную скульптуру. Когда она обрушится на землю – то заморозит всю площадь в радиусе 100 метров.

Но заклинание внезапно преобразилось!

Скульптура разделилась на тысячи осколков льда, каждый из которых устремился в сторону Хестигера. С неба, с земли: словом, со всех сторон, в него летели самые разнообразные заклятия.

Тотальная атака Гильдии Гермес!

– Ах, не могу на это смотреть! Это конец!

– Время на исходе!

Игроки севера бросились на землю. Летящая над ними магия заморозила бы все, что находилось в радиусе 50 метров.

– Хоть он и на пегасе, ему не избежать этого.

Маги Гильдии Гермес с довольной улыбкой следили за своим творением. Даже будь у противника такая-же мощная группа магов, она попросту не успела бы уничтожить все летящие осколки.

Хестигер достал скимитар и взмахнул им перед собой:

– Клинок Вырождения!

Из меча стало исходить пламя, разрушающее летящие в него ледяные осколки.

Фсьу! Фсьу! Фсьу!

Осколки со страшным свистом плавились в огненном вихре. Однако, прошло несколько секунд и они все-таки прорвались через пламенный заслон.

Игроки Гильдии Гермес восторженно зааплодировали:

– Прекрасно!

– Это и в самом деле конец!

Хестигер на мгновение пропал из виду северных игроков, в связи с чем они сильно заволновались. Но все эти проблемы оказались безосновательными.

Часть ледяных осколков была расплавлена в огненном навыке, а остальные Хестигер просто разбил своим скимитаром.

– Ваша магия была разрушена.

Мана обратилась вспять, что привело к существенному повреждению.

Вы потеряли 32,8% маны.

Характеристика Мудрости временно снижена на 14%.

– Тьфу!

– Не… Невероятно.

Игроки, которые были задействованы в призыве данного заклинания, пошатнулись и чуть было не упали на землю. Магия была разрушена насильственным путем, что негативно сказалось на всех, связанных с ней.

Но хоть высшие маги и понесли определенный урон, они всё-таки не потеряли способности продолжать колдовать.

В свою очередь замороженные игроки начинали оттаивать под действием огня Хестигера, который к тому же применил древний клич:

– Продолжать наступление! Не колебаться ни секунды перед противником!

Этот навык часто применялся Виидом в пустыне во время выдачи указаний.

Клич храброго воина раздался над полем боя, существенно увеличив стойкость и физические возможности организма его подчиненных.

– Вперед!

– О, да!

Северные игроки впали в настоящее безумие. Они остервенело рвались вперед, даже если вокруг них десятками погибали их товарищи.

Их решение было основано на желании защитить север. Они не могли просто сидеть сложа руки и не делать ничего, что могло бы помочь остановить вторжение.

Даже смутная надежда заставляла их встать и пойти против Империи Хэйвен. И сейчас они смело бежали вперед, подкрепленные неиссякаемым боевым духом могучего воина.

***

– Похоже, мы немного опоздали.

– Разве мы должны просто наблюдать…?

– Но эта война опасна. Шанс умереть – высок как никогда. Гм-гм.

– Я понял это еще с момента начала трансляции. Но в таком сражении много и преимуществ. Особенно, раз оно касается Гильдии Гермес.

– Да уж, теперь у нас есть возможность отблагодарить этих ребят.

Северные игроки – не единственные, кто был враждебно настроен к Гильдии Гермес.

В эту часть севера прибыли и игроки Центрального Континента. Все они хотели посмотреть на предстоящее захватывающее сражение. Некоторые из них прибыли прямо во Дворец Земли, а некоторые шли по стопам армии вторжения Империи.

– Я боюсь последствий… После этого на Центральном Континенте для нас станет слишком опасно.

– Да, жить там будет нелегко. Пожалуй, придется остаться на севере.

– В этом есть смысл. Север – единственный, кто может остановить Империю Хэйвен.

– А как на счет друзей и семьи? Они же там останутся.

– Нужно перевести и их на север!

– Тогда давайте сделаем это!

***

1-ый МЕЧ уверенной походкой шел вперед, а позади него развевался рваный плащ, который явно ни разу не ремонтировался.

– Сегодня мы подеремся от души.

– Это наш шанс победить их, Учитель-ним.

Ученики цепочкой следовали за 1-ым Мечом.

– В этом и заключается смысл нашей жизни. Не так ли?

– Так точно, Учитель-ним!

Немногим ранее 1-ый МЕЧ и ученики попали в ловушку у Замка Пати и были убиты силами Империи Хэйвен.

Это наполнило их сердца гневом. Но в то же время, всякий раз, когда они думали о том случае, им было интересно и волнительно.

Погибнуть от руки более сильного противника – ценнейший опыт.

«В последний раз, когда я попал в настоящую драку, мне сломали 7 ребер. Не говоря уже про кучу синяков. Зато было интересно»

«Эта битва – не просто какой-то там обычный бой»

От предвкушения нового сражения, у них прямо слюнки текли.

1-ый МЕЧ и его ученики с нетерпением ждали этого дня.

– Отряд Не Задающей Вопросы Смертельной Каши будет распущен. Это название слишком грубое и не подходит нам.

– Да, Учитель-ним!

– Теперь мы будем Рыцарями Пудинга.

– Ммм, пудинг, звучит хорошо.

– Как и следовало ожидать, Учитель-ним имеет глубокие познания в отношении названий.

– Если у меня когда-то будет сын, я именно так его и назову!

Но тут 100-ый МЕЧ, который был лучником и обладал прекрасным зрением, громко прокричал:

– Похоже, что мы можем начинать!

– Да? Тогда вперед! – побежал вперёд 1-ый МЕЧ, а за ним и ученики.

Они выжидали момент, чтобы свести к минимуму возможный ущерб от магических атак.

Империя Хэйвен привела сюда поистине огромную армию. Вся их военная мощь сосредоточилась в этом самом месте.

Сражение уже велось, и северные игроки пытались пробиться через монолитные ряды Империи.

Но МЕЧи не обращали внимание на подобные вещи.

Смешавшись с обычными игроками, они приблизились к рядам Империи и нанесли свой удар.

– Меч, разрубающий всё!

– Эта техника, кхе…

Бронированная пехота с кавалерией образовали собой неприступную стену, но этот навык с легкостью пробивал любую преграду.

Враги не могли блокировать её, и ударная мощь навыка просто сметала тяжелых пехотинцев.

– Цепная Волна Мечей!

Один из учеников, 200-ый МЕЧ, применил свою собственную технику, которую он создал.

Нечто нематериальное ударило ближайшего к нему противника и переметнулось на следующего.

Бдыщ! Тхак! Дух! Бабам! Квадыщ!

Цепь ударов пронеслась сразу через 14 человек.

– Хо-хо-хо, убить одного – это хорошо, но несколько – еще лучше.

420-ый МЕЧ обладал высоким уровнем.

Он вовсю использовал Королевскую Дорогу.

«Я сильный. В реальности всё по-другому, но таковы правила этого мира»

Он был образованным студентом. После окончания школы, 420-ый МЕЧ получил стипендию в

колледже и сразу же купил себе доступ в Королевскую Дорогу.

Он всегда думал о том, как стать лучше.

«Королевская Дорога идет мне на пользу»

Он сражался с монстрами, выполнял задания и получал достижения. По мере того, как он участвовал в разнообразных мероприятиях, его слава всё росла и росла.

420-ый МЕЧ добросовестно оттачивал свои навыки и достиг 450-го уровня. Он был личностью, которая могла свернуть горы во имя какой-то цели.

«Я буду лучшим в Королевской Дороге. Я поймаю дракона»

Таким образом, 1-ый МЕЧ и ученики прорвались через глухую оборону Империи Хэйвен.

– Линия обороны нарушена! Маги, быстро прикрыть то место!

– Рыцари! Срочно перехватить их!

1-ый МЕЧ и ученики даже не взглянули в сторону нацелившихся на них лучников и магов. Такая возможность попадалась им редко, и они не хотели потратить её впустую.

– 2-ой МЕЧ, ты посмотри сколько вокруг риса.

– Да, мы можем наесться до отвала.

– Смерть будет честью для нас. Давайте не будем переживать о результатах всего сражения и просто убьем каждый по 100 человек.

– Нет проблем!

Мечи, топоры, копья, ножи и луки.

В ход шло абсолютно всё.

Длинное копьё в бою обладало прекрасной эффективностью. Но и топор имел свои преимущества, как например рубящие удары сквозь броню противника.

– Убить их всех!

– Потрясающе! Прямо как на детской площадке!

– Поиграем!

Ученики, экипированные всеми возможными видами оружия, прорвались через вражеский строй, и Гильдия Гермес попросту не могла заблокировать их.

***

– Ну, битва идёт гладко.

Виид наблюдал за ситуацией на поле боя верхом на 3-ей Виверне.

– Я хочу вступить в бой… Но пока-что должен оставаться в стороне.

Он был словно божество для игроков севера и должен был показаться тогда, когда ситуация станет менее благоприятной.

Виид, порхая над облаками, мог видеть абсолютно всю картину сражения. Конечно, он не мог отличить людей друг от друга, разве что только по цвету их доспехов.

Армия Империи Хэйвен выглядела очень сплоченной и могла максимально эффективно ударить по атакующим игрокам севера.

Каждый солдат Империи мог убить не менее 20 человек из войска Королевства Арпен.

– Это еще только начало. Хестигеру нужно усерднее работать!

На данный момент Хестигер уже добрался до позиций Империи Хэйвен. Каждый взмах его скимитара убивал за раз от 100 до 200 человек.

Необычное для многих зрелище, когда перед одним человеком целыми рядами сыпется тяжелая пехота.

Игроки севера просто следовали за ним. Всё чаще можно было увидеть игроков с высоким уровнем. Хестигер был прекрасным лидером и они решили, что самое время вступить в бой.

За ним шло несколько десятков тысяч людей! И среди них были действительно заслуживающие уважения игроки.

Тем не менее, хаос происходил лишь в небольшой части армии Империи Хэйвен.

Несмотря на потрясающее лидерство Хестигера и его способности, он не мог победить Империю Хэйвен в одиночку.

Вот если бы здесь присутствовали все Красные Ножи, то Империя Хэйвен была бы вынуждена переселиться на далекие острова.

– Надеюсь, что его лицо хоть немного пострадает. Правда, проблема заключается в том, что даже Хестигера недостаточно.

Империя Хэйвен привела 7 корпусов общей сложностью 2,1 миллиона человек. В этом же бою участвовало 5 корпусов, что составляло 1,5 миллиона.

Некоторая часть армии осталась возле Крепости Варго, чтобы блокировать орков.

Такая огромная армия объяснялась тем, что Империя Хэйвен поглощала в себя все воинские подразделения захваченных государств.

Империя Хэйвен помнила и о том, что на захваченных территориях могли появиться повстанцы, однако не считала это чем-то особо плохим. Борьба с повстанцами могла помочь в получении боевого опыта и кое-каких достижений.

Тем не менее, чем больше земель оказывалось под влиянием Гильдии Гермес – тем с большим количеством бунтов ей приходилось сталкиваться. Таким образом, некоторые войска были направлены для стабилизации областей на севере, которые она уже захватила.

Виид в некоторой степени мог предугадать дальнейшую стратегию Гильдии Гермес.

– После Дворца Земли, они сравняли бы с землей Мору и Крепость Варго… А затем одним махом зачистили бы весь оставшийся север.

Такая стратегия выглядела эффективно. И предотвратить это было крайне сложно. Крепость Варго и Дворец Земли – потеряй Виид их, север был бы обречен.

– Может и появится возможность для контратаки… Но, если я сдам Дворец Земли, то ситуация станет ещё сложнее.

Несмотря на то, что игроки севера были крайне лояльны по отношению к Вииду, неизвестно как всё изменится, если они потерпят такое огромное поражение.

Если Дворец Земли, Крепость Варго и в конце концов Мора будут разрушены, то воля севера может пасть.

Игроки севера опустят руки и окажутся совершенно беспомощны, а Империя Хэйвен победным маршем пройдется по оставшимся городам и деревням. Двухмиллионная армия могла разделиться на подразделения по 50,000-100,000 человек и разойтись во всех направлениях. Неделя, максимум две, и более половины всего северного региона были бы завоеваны, что в конечном итоге привело бы к полной капитуляции.

Если Дворец Земли и Мора будут уничтожены – то война закончится. Даже северные игроки могут отказаться продолжать сопротивление. Независимо от того, сколько усилий они уже приложили, трудно противиться чувству безысходности.

К тому же много кто из игроков попросту потеряет узы, связывающие их с Дворцом Земли или Морой. Кроме того, уменьшатся и налоговые поступления, а значит сопротивление осложнится еще больше.

Таким образом, рано или поздно информационная разведывательная сеть Гильдии Гермес и разрозненные подразделения загонят игроков в угол, и истории Королевства Арпен настанет конец.

И даже если после этого на севере останутся очаги сопротивления, – это будет несущественно, поскольку к тому времени Империя Хэйвен получит полный контроль над всем континентом.

Это был последний шанс переломить ситуацию!

– Если я не хочу потерять север, то мне нужно хорошенько потрепать этих ребят.

Так как сейчас, голова Виида болела только когда поднимались цены на электроэнергию и продукты питания.

– Насколько же проще жить беззаботной жизнью. Как меня утомила эта Гильдия Гермес…

Разработка стратегии против захватчиков сильно отличалась от обычных вещей, свойственных приключениям.

– Во всяком случае, я собираюсь хорошенько поработать. Чтобы нарушить их слаженность, мне нужно устроить там настоящий хаос, – пробубнил Виид и принялся прямо сидя на спине 3-ей Виверны вырезать скульптуры.

Сила Великого Природного Бедствия зависела от Близости к Природе, характеристики

Искусства и других переменных.

Операция по вызову огромного бедствия!

– Большая Черепаха.

Скульптура в форме черепахи.

Скульптура выполнена невероятно мастерски, но её голова и панцирь исполнены достаточно просто.

Однако любой, кто видит её, с легкостью признает в скульптуре черепаху.

Художественная ценность: 13.

Скульптура, которая была создана только для сегодняшнего дня!

9-ый продвинутый уровень Скульптурного Мастерства, 9-ый продвинутый уровень Ремесла.

Виид планомерно повышал свою характеристику Искусства во время путешествий по континенту.

– Мастерство в порядке. Количество – вот что необходимо.

Виид лихорадочно ваял скульптуры существ, живущих в воде. После того, как он закончил с черепахой, последовали различные вид рыб и угри.

Отвратительные рыбы, каких редко увидишь в аквариумах. Скульптура окуня с острыми, как у пираньи, зубами и шипастыми плавниками.

– По-настоящему творческая работа.

Даже те, кто любил уху или жареную рыбу, при виде такой скульптуры в ужасе бы убежали.

Некоторые мелкие детали Виид опускал, чтобы сохранить быстрый темп их производства.

– Кто следующий? Крокодил или голец? Даже не знаю. Нужно сконцентрироваться на пресноводных рыбах.

Никто не мешал ему, так что работа шла довольно быстро.

Рыбы, живущие в глубоком море, и редко попадавшиеся на глаза людям. Прекрасные русалки. Виид работал, словно конвейер.

Его нож просто летал над заготовками, выпуская из-под себя одну за другой скульптуры морских и речных жителей.

– Ваяние Облака!

– Вы использовали Ваяние Облака.

В зависимости от Вашей Близости к Природе, в небе возникнет облачность.

Сформируются дождевые облака, которые распространятся по всему небу.

Небо заполнилось облаками и пошел дождь. Но ни один из игроков не понял причину изменения погоды.

По правде говоря, Ваяние Облака трудно было отличить от природного изменения погоды.

Чудо природного ваяния!

Дождь не мог накрыть собой всё просторное поле боя, но как минимум в его части уже началась паника – там где орудовали маги, чьей излюбленной стихией был огонь.

Прошло еще немного времени, и маги были вынуждены переключиться на магию воды. Окружающая среда всегда влияла на степень эффективности той или иной магии, так что такой выбор был для них очевиден.

Но северных игроков сдерживал именно непрерывный поток пламени, так что дождь, в каком-то смысле, помог им преодолеть магическую «зону уничтожения».

Близость Виида к природе была высокой, так что он мог вызвать достаточно обильный дождь.

Именно он создал Выдающееся Произведение «Трясина» и не раз вызывал в пустыне настоящие чудеса.

Почва с удовольствием впитывала в себя влагу.

– На-на-на, – напевал Виид, продолжая работу над очередной скульптурой, – Хм-хм, и откуда только у меня хорошее настроение?

Он чувствовал, что счастлив.

Обычно Виид напевал только в особых случаях. Например, если его кузен вложил все свои сбережения в землю, а цена вдруг резко упала. Или когда какой-то знакомый купил дорогую машину, а она сломалась.

Он чувствовал приятные ощущения, когда происходили подобные вещи, и поневоле начинал напевать.

– Текущее значение Скульптурного Мастерства увеличилось.

За небольшой промежуток времени он сделал более 200 скульптур.

Он был уверен, что такого количества хватит, но решил не рисковать и сделать еще немного. Навык Ваяние Облака был прокачан достаточно хорошо, и небо стало затягиваться чёрными грозовыми облаками.

Ра-ра-ра-ра-рам!

Ра-ра-ра-ра!

Всё вокруг заволокло тучами, а местами грянул гром и сверкнули молнии. Внизу, на земле, всё еще шла ожесточенная схватка, но игроки уже начали ощущать перемену погоды.

Ясный солнечный день ни с того, ни с сего сменился чёрными тучами!

Игроки Гильдии Гермес терпеть не могли дождь.

– Ситуация становится всё сложнее. Дождь уменьшит эффект магических атак и приведет к увеличению потребления живучести солдат.

– Имейте ввиду, что в длительных сражениях отдых тоже нужен. Нам нужно почаще менять уставших воинов.

– Это по-прежнему вызывает озабоченность. На такой вязкой почве сильно снизится эффективность рыцарей.

Земля впитала уже достаточно много дождевой воды и затрудняла передвижение тяжеловооруженных воинов и кавалерии. Командиры Империи Хэйвен приказали своим подчиненным быть более внимательными.

С другой стороны, северные игроки тоже находились в подобных условиях. Даже авиаки стали испытывать трудности в связи с ухудшением видимости.

Но облака становились всё крупнее и крупнее, а дождь превращался в настоящий ливень.

Нельзя было сказать, что на широчайших равнинах невозможно стало сражаться из-за обильного дождя, но игроки начали понимать, что такая шутка погоды вряд ли была случайностью.

– Так или иначе, этот дождь пахнет искусственностью…

– Есть только 3 мага, которые могут изменять климат настолько глобально. Мы всегда ведем за ними наблюдение и ни один из них сейчас не находится на севере. Без большого количества специальных ресурсов вызвать такой ливень вряд ли вообще возможно.

У игроков Гильдии Гермес начали зарождаться сомнения. Затем и северяне задумались о том, насколько этот дождь естественен.

Те, кто участвовал в строительстве Дворца Земли, знали наверняка – погода здесь, в основном, солнечная. Тем не менее, засухи здесь тоже не было, так что мягкая почва отлично впитывала в себя влагу.

Север был благословлен Богиней Фреей, и здесь частенько протекали ручейки, к которым приходили на водопой дикие животные. Но такая погода здесь была впервые.

– Думаю, достаточно, – решил Виид, посмотрев на обильное количество туч внизу.

Огромная часть суши, в том числе и Дворец Земли, была под проливным дождем. Временами громыхал гром и била молния, но всё это происходило не на том уровне, чтобы можно было назвать стихийным бедствием.

Люди стояли насквозь вымокшие, но продолжали энергично сражаться. Битва уже началась и дождь не в силах был ее остановить.

– Если вызвать еще больше дождя, то эффект навыка также вырастет, но… Как бы не переборщить даже с этим.

Виид вытащил фигурку.

Превосходная скульптура!

– Холодная Погода и Цунами.

Уникальная природная скульптура.

Земля покрыта толстым слоем льда.

Скульптура, которая предвещает появление высокого и могучего цунами. Это работа ярко воссоздает непреодолимый страх перед силой природных катаклизмов.

Художественная ценность: 1,203.

Эффекты:

+34% в дождливую погоду.

Есть определенная вероятность того, что монстры в ужасе разбегутся.

Он не без причины решил использовать природное ваяние.

Ваяние Великого Природного Бедствия.

Глядя с неба на землю он видел, как множество людей занято сражением друг с другом. Жители Королевства Арпен и солдаты Империи Хэйвен перемешались между собой.

Однако, если он откажется от использования своей техники сейчас, то потом уже может быть поздно, да и Империя Хэйвен сможет избежать бедствия.

– Такова жизнь. Мне нужно сделать это. Ваяние Великого Природного Бедствия!

– Вы использовали Ваяние Великого Природного Бедствия.

Характеристика Искусства навсегда уменьшилась на 20.

Израсходовано 20,000 Здоровья и Маны.

Все характеристики временно снижены на 15%. Длительность действия штрафа – 3 дня.

Близость к Природе упала.

Ваяние Великого Природного Бедствия может быть использовано лишь один раз в сутки.

Когда произойдет великое бедствие, Ваши Слава или Дурная Слава могут быть увеличены в зависимости от нанесенных повреждений.

Вы можете погибнуть во время бедствия, так что будьте осторожны.

Превосходная скульптура разлетелась на миллионы осколков льда и капелек воды.

Виид прошел через многие приключения и его характеристика Искусства была 3,300, а Близость к Природе – 1,829.

Вот-вот должно было произойти стихийное бедствие, которое нельзя было проигнорировать. А чёрные дождевые тучи должны были лишь усилить разрушительную силу катастрофы.

Дзынь!

– Богиня Фрея предоставила Вам благословление.

После всех Ваших приключений и высокой Веры, Богиня Фрея прониклась глубокой уверенностью, что Ваши действия не несут в себе ничего плохого.

Она видела, как в тяжелейшем испытании Вы сумели спасти мир, и решила протянуть Вам руку помощи.

Благодаря благословлению богини, сила Ваяния Великого Природного Бедствия увеличилась на 89%.

– Охо-хо! Благословление Богини Фреи!

Он поддерживал хорошие отношения с богиней, и получил специальный бонус.

– Но теперь, кажется, его сила будет чересчур большой. После Задания на Мастера моя Близость к Природе подросла… И здесь слишком много людей… Столько игроков, и все в одном месте.

Виид на несколько секунд погрузился в молчание.

– Хе-хе-хе, что ж, скоро узнаем, что получилось. Во всяким случае, жалеть я точно не буду. Я уже это сделал, так что должен просто продолжать жить.

Виид ловко оправдал свои же действия.

Нелепо было бы винить себя за возможный несчастный случай. Мир находился в постоянном бесконечном цикле жизни и смерти.

– 3-я Виверна, а ты что думаешь?

– Кар-кар-кар! Кху-кху-кху!

3-я Виверна была хитра и умна. Она знала, как надо отвечать Хозяину.

– Хозяин, моя единственная задача состоит в том, чтобы быть под Вами!

Несмотря на такой ответ, 3-я Виверна с нетерпением ожидала зрелища, которое вот-вот должно было начаться.

http://tl.rulate.ru/book/487/9143