

В открытом поле рядом с горами Киро и Соленым озером Голубого Тумана можно было услышать только два типа звуков.

“Кравууу!”

“Аргг!”

Две разные армии, представляющие две разные расы, вот-вот столкнутся. Станный высокий звук издавала орда зеленокожих существ, возможно, млекопитающих. У них были довольно длинные носы и огромные глаза с острыми, как бритва, зубами, приклеенными к верхней и нижней челюстям. Их средний рост достигал около 3 футов (AN: Около 0,9 м), а некоторые были еще короче. Все они были одеты в грубо сшитую одежду из шкур животных и держали оружие, вылепленное из камней, хотя иногда проскакивали и оружие из металла. Существа хлынули с поверхности горы одной ошеломляющей и пугающей волной, словно цунами, пытающееся потопить прибрежные здания.

Их противниками, с другой стороны, были кучкой людей. Хотя и было сказано кучка, но в ней насчитывалось по меньшей мере 800 человек. Хотя по сравнению со своим противником они действительно были "кучкой". Человеческая армия состояла как из игроков, так и из NPC, и в отличие от своих собратьев-гоблинов, которые просто атаковали по прямой линии, они атаковали с 3-х разных направлений: слева, справа и в центре. Если бы случайные заклинания и стрелы, выпущенные сзади, были подсчитаны, то это было бы с 4 разных направлений.

Когда 2 войска вот вот должны были столкнуться, одно специальное подразделение из примерно 10 человек атаковал первыми. Все это подразделение было облачено в полностью черную металлическую броню с красными узорами на броне лидера. Все они испускали свирепую кровавую ауру, которая приказывала отказаться от сопротивления и съежиться в страхе, как будто столкнулся с палачами, посланниками смерти. Это подразделение было гвардейским подразделением, специально возглавляемым лордом Миделем, генералом Городской стражи.

Они атаковали намного быстрее остальных и легко приблизились к отряду гоблинов. Несмотря на это, их инерция не угасла, а скорее усилилась еще больше. Они прорвались сквозь армию гоблинов, как горячий нож сквозь масло. Подобно быку, врывающемуся в деревянные ворота, они метались и безжалостно убивали своих врагов. Куда бы они ни пошли, они оставляли за собой только кровавый след и проклятые крики гоблинов.

“Кажется, Мидель, наслаждается жизнью.” - Арман улыбнулся, паря в небе. Его секретарши Алисы Жастрис нигде не было видно.

Через несколько секунд после того, как отряд Миделя открыл занавес для шоу, армия игрока + NPC столкнулась с армией гоблинов. Повсюду летали тела, повсюду были разбросаны конечности. Казалось, весь ад вырвался на свободу. Игроки твердо стояли на своем, убивая гоблинов за гоблинами.

“Умри!”

"Агррх!"

“Мерзкие черви, умрите!”

“Сегодня я стану легендой.”

"Моя мама будет мной гордиться."

"За Нарнию."

"За Камелота." 2

"К черту Камелот. Для моей вайфу, Рем. Ты заслуживаешь лучшего!"

"Отряд Эмили, докажи этому мудаку, что он не прав".

Когда игроки сталкивались с гоблинами, все они издавали разные боевые кличи, которые подходили, а некоторые были просто идиотскими. Несмотря на то, что они знали, что это была серьезная битва, некоторые из них не могли не хотеть иногда пошутить.

Фланги атаковали с боков, эффективно заставляя орду гоблинов разделиться на 3 части и ослабляя давление на центральную линию. Вокруг летали заклинания, мечи и кинжалы. Взмахом клинка и взмахом топора он издавал крик боли, а конечности и части тела взлетали в небо, как конфетти в воздухе.

Несмотря на их малочисленность, благодаря силам NPC игроки смогли одержать верх в битве. Это было потому, что NPC были гораздо более высокого уровня, чем гоблины, которые были примерно того же уровня, что и игроки.

лязг *лязг*

Лязг мечей и топоров был единственным, что можно было услышать, если не обращать внимания на непрерывные крики боли с обеих сторон. Несмотря на то, что человеческая сторона была выше по качеству, армия гоблинов была достаточно большой, чтобы заполнить недостатки в их строю.

Одерживая верх и продвигаясь вперед с огромной решительностью, люди неуклонно перемалывались бесконечными волнами зеленых шкур. Хотя и не проигрывали, но их сила и решительность значительно снизились, и стали продвигаться намного медленнее, чем с их первоначальной атакой.

Тем не менее, NPC и игроки все еще держали свои линии с непоколебимой решимостью и храбростью, даже когда они смотрели, как их друзья падают.

"Держите линию. Ради Ривердейла." - С передовой закричал NPC в железных доспехах.

"1-й отряд, помогите NPC в центре. Остальные, держите оборону. Заклинатели, приготовьте АОЕ. Нам нужна передышка." - Дайци постоянно кричал на игроков, держась против 4 воинов-гоблинов.

Заметив замедление движения основных сил, некоторые игроки с флангов нырнули к центру и атаковали гоблинов. Даже отряд Миделя повернул назад к основным силам, уничтожая зеленых коротышек, с которыми они столкнулись.

"Отряд Оппай идет вам на помощь." - забавно крикнул игрок, плавно двигаясь по полю боя, время от времени нанося критические удары, чтобы вовремя помочь другим игрокам.

Но он был не единственным. Некоторые другие игроки пробирались по полю боя в меру своих возможностей, оказывая помощь своим коллегам. Это была одна из стратегий, обсуждавшихся

союзом игроков. Поскольку их количество было недостаточным по сравнению с гоблинами, игроки согласились помогать друг другу, если они не будут заняты. Учитывая, что они все еще могли убивать гоблинов и помогать поддерживать их численность, в этом не было никакой потери. Но это не означало, что все согласилось. Некоторые игроки чувствовали, что по мере того, как гибнет больше их сородичей, их шансы получить больше убийств увеличиваются, и поэтому они игнорировали игроков, нуждающихся в помощи, и сосредоточились на своих битвах. Однако никто не будет их винить, поскольку вы не можете заставить всех быть благородными или альтруистичными.

Даже со всеми самоотверженными голевыми передачами игроки не смогли получить огромное преимущество над армией гоблинов.

"Думаю, мне пора сделать свой ход. Интересно, ты все еще будешь сидеть и смотреть?" - Арман улыбнулся, глядя на гору. Через несколько секунд он посмотрел на орду гоблинов, которая все еще приближалась к людям без заминок и пронеслась прямо над ними. Затем он поднял руки в сторону гоблинов и медленно произнес;

"[Столкновение с пустотой]"

Внезапно, беззвучно, тело гоблина в самом центре волны начало разрушаться. Вместо того, чтобы рухнуть, он больше походил на пикселизацию, так как его тело распалось на мелкие фрагменты без единого пролития крови. Даже кровь идеально смешалась с различными частями тела, что привело к жуткой и жуткой сцене. Точно так же, все гоблины, близкие к первой жертве в радиусе 50 метров, начали пикселизироваться, странно умирая, не будучи в состоянии блокировать или уклоняться от атаки.

"Крав!"

Они кричали от ужаса и страха, пытаясь убежать от атаки, но как только их тело проявляло признаки пикселизации, и тогда даже если они убегут за 50-метров, они все равно умрут.

"Так вот в чем сила главы города." - Сато с благоговейным трепетом смотрел на поле боя.

"Хорошо, что я не сильно действовал ему на нервы." - Фудо слегка поежился, вспомнив, как он дразнил "мальчика" за его невысокий рост.

"Кто это?"

"Он с нами?"

Другие игроки, с другой стороны, задавались вопросом, кто такой Арман, поскольку они не видели его во время выступления.

"Люди, с нами сам, глава города. Мы не можем проиграть, ибо нам суждено победить. В атаку!" - Лорд Мидел воспользовался тем, что глава города нанес сокрушительный удар, чтобы еще раз поднять боевой дух и мужество народа, показав, почему он стал генералом.

Большинство игроков были удивлены открытием, что глава города Ривердейл был маленьким "мальчиком", тем не менее, это не помешало им продолжать битву и не уменьшило оценку его личности, особенно после его выступления.

Когда они ринулись вперед с большей скоростью, чем раньше, некоторые из магов вскоре почувствовали огромное количество темной маны, неуклонно поднимающейся под ними.

“БОСС идет!”

“Господин Гоку спасет нас.”

Многие игроки начали безрассудно кричать, хотя большинство из них начали устанавливать барьеры, надеясь, что это может спасти их.

“Значит, ты наконец не можешь сидеть сложа руки, а?” - Арман ухмыльнулся.

“Ты провоцируешь меня, Дитя Пустоты.”

Факты Infinite Realm:

Арман Лагус имеет скрытый класс Мастер пустоты, отсюда и прозвище Дитя Пустоты.

<http://tl.rulate.ru/book/50353/1303031>