

Два парня вздохнули. Учитывая это, давление на них было не таким сильным.

Как будто он мог читать их мысли, Ю Лун сказал с серьёзным взглядом:

- Не будьте небрежными. Даже если мы можем послать других, чтобы прикончить лидера, это нужно сделать быстро. Усиленные монстры... они будут, по крайней мере, на уровень или два сильнее. Это штраф за поражение в дуэли. Полагаю, мы должны убить босса в течение трёх минут после того, как дуэль будет проиграна. Это, конечно, только предположение, но лучше не рисковать. Три минуты - это максимум, что мы можем себе позволить. Трёх минут достаточно, чтобы усиленная армия монстров снова слилась с нашей армией. Когда это произойдёт, наша линия защиты окажется в опасности.

В мгновение ока едва расслабившиеся игроки услышали ещё одно объявление.

[Вторая волна начнется через две минуты.]

Ю Лун и остальные с серьёзным видом затаили дыхание в ожидании.

Последние две минуты игроки готовились, используя опыт, полученный в ходе первой волны. Бойцы ближнего боя стояли на страже за пределами города, в то время как игроки дальнего боя выстроились в линию перед входом. Большинство игроков, которые были слабее и не играли активной роли в первой волне, также присоединились к ним после того, как стали свидетелями такой вдохновляющей битвы.

Сюда входила большая группа Клириков. Многие из них теперь стояли за городом, но держались у стен. Под защитой игроков дальнего боя Клирики были бы в относительной безопасности. Большинство игроков, которым система присвоила класс Клирика, были девушками, и многие из них были робкими, когда дело доходило до кровавых драк. Однако мужчины-игроки заверили девушек, что не подпустят врагов близко.

- Они здесь... - пробормотал Ю Лун, глядя вдаль. На мгновение вспыхнул яркий свет, возродивший армию монстров, после этого свечение исчезло.

Впереди стояли знакомые враги - зверолюди. По обеим сторонам стояли волки, обнажающие клыки, а из уголков их пасти стекала слюна. Зрелище было устрашающим.

В тот момент, когда игроки были потрясены, Зефирный Волк стоял на вершине бойницы на городских стенах и закричал:

- Эти проклятые монстры хотят разрушить наш город! Мы надрали им задницы один раз, нет

причин, по которым мы не сможем сделать это второй, третий и четвертый раз!

- Йода никогда не падёт!

- Мы никогда не падём!

Зефирный Волк обнажил Ночного Охотника:

- Убьём их всех!

При его вдохновляющих словах игроки взревели и бросились вперёд, чтобы сразиться с монстрами.

Как ни странно, игроков перехватила только армия зверолодей. Волки стояли по бокам и просто выли. После первой волны игроки стали другими. Воины взяли на себя инициативу, громко крича, и несколько игроков пятнадцатого уровня вместе прыгнули вперёд и один за другим использовали Ударные Волны. Зверолоуди, которые атаковали с самого начала, приняли на себя основной удар этих атак и были поражены ударными волнами.

- Сейчас! - несколько десятков игроков, каждый из которых держал в руках щит и меч, вышли на передовую и образовали стену из щитов. Затем они собрались и вместе ударили щитами по атакующим зверолоудям.

[Навык Клирика 15 уровня, Удар Щитом. Вызывает отбрасывание.]

Дважды подряд нанеся удар по зверолоудям, более слабые игроки, которые ещё не достигли пятнадцатого уровня, воспользовались моментом и углубились в тыл врага, чтобы вступить в рукопашный бой.

Тем временем три командира молча стояли на городских стенах. Зефирный Волк был единственным, кто проявлял лёгкое волнение. После первой волны игроки начали привыкать к войне. Действительно, это была не просто битва, а война.

На войне сотрудничество было гораздо важнее индивидуального мастерства. Комбинация Ударной Волны и Удара Щитом была планом, сформулированным Зефирным Волком. Насильственно остановив атаку зверолоудей, игроки нижнего уровня должны были прорваться сквозь врагов и устроить хаос в их рядах.

Однако...

Ю Лун и Аид нахмурились.

Аид был ветераном игр, который пережил бесчисленные войны и битвы гильдий. С другой стороны, Ю Лун был иным. Его наблюдения и анализ проводились с точки зрения разработчика игры. Для него игроки и монстры были просто данными, которые можно перемещать, поэтому он мог ломать и анализировать множество систем, которые существовали в игре.

Но сейчас...

Аид нахмурился и сказал:

- Эй, сумасшедший ублюдок, что-то не так.

Ю Лун, которого называли "сумасшедшим ублюдком", просто держал рот на замке и окидывал взглядом поле битвы.

- Это кажется... слишком глубоко...? - запнулся от колебаний Аид. Ю Лун расширил глаза и сказал:

- Мы слишком глубоко зашли в их ряды! Нет... армия монстров спланировала это! Среди них есть и стратеги!

Сразу после того, как Ю Лун закончил свою реплику, зверолюди, которые вели себя как трусы, показали свою истинную природу и обнажили свои острые как бритва зубы.

\* \* \*

- Хм... - где-то на роскошном стуле сидел человек, и на его лице не было ничего, кроме праздности. Если быть точнее, у него был силуэт человека и четыре конечности, как у людей, но с головы до ног он был ярко-лиловым. Несмотря на его внешне хрупкое тело, не требовалось быть гением, чтобы понять, что в его плоти заключена огромная сила.

Позади него находились два существа. Один из них был главой клана зверолюдей Хиллер, а другой его младший брат Хеллер. У этих двух зверолюдей всегда были ужасающие ауры, окружавшие их. Если бы игрок проверил их уровни, он бы обнаружил, что невозможно распознать информацию.

Уровень сорок? Уровень пятьдесят? Никто не знал.

Тем не менее двое зверолюдей даже не осмеливались взглянуть на тощего, хрупкого человека перед ними. Они просто стояли, опустив головы, а их тела дрожали.

- Я просто собирался пошалить с маленьким городом, но всё интереснее, чем я думал. Племя Демонов-Волков... На сколько лет они пропали без вести? - лиловый монстр говорил сам с собой. Он говорил, что это "интересно", но ленивое выражение его лица говорило об обратном.  
- Пора начать действовать.

\* \* \*

Как раз когда лиловый монстр, сидевший в тысячах километров от Йоды, закончил говорить, отступающие зверолюди остановились и хлынули на игроков, словно бушующий поток.

Пора было и волкам, которые всё время находились по бокам, вступить в бой.

Построения как монстров, так и игроков изначально имели прямоугольную форму. Под интенсивной атакой игроков строй зверолюдей вогнулся внутрь, образуя форму скорее скобы, чем прямоугольника. Тысячи игроков сейчас сражались в пределах вогнутости.

Взводы волков бросились с флангов, но не на игроков, которые уже были в строю зверолюдей. Вместо этого волки пробежали мимо них и атаковали игроков поддержки, которые стояли в тылу.

Большинство игроков, находившихся впереди, были теми, кто был уверен в своих уровнях и способностях, оставляя позади игроков более низкого уровня. Внезапно столкнувшись с армией волков, строй более слабых игроков тут же рассыпался, и всё в мгновение ока превратилось в хаос. Волки нападали на игроков, превращая их в столбы белого света и отправляя их обратно к алтарю воскрешения за считанные секунды.

У тысячи игроков, которые были в вогнутом строю зверолюдей, дела были ещё хуже. Куда бы они ни посмотрели, там были только монстры. Зверолюди закрыли их с флангов и спереди, а волки окружили их сзади.

<http://tl.rulate.ru/book/60412/1674101>