Перевод на русский: Vzhiiikkk

Abyss Domination (Власть Бездны), глава 80: Двуглавый огр

–––––––

– Отступаем.

Соран и его отряд переглянулись, после чего принялись отступать.

Столько огров в одном месте не шутка. Если монстры их обнаружат, то сбежать, скорее всего, им не удастся. Огры могли бежать по равнинам на огромной скорости, кроме того, многие из них наверняка могли активировать Дикую Жажду Крови, чтобы ещё больше увеличить физические характеристики. Хотя после окончания действия этого навыка они будут ослаблены, пять приключенцев погибнут к этому моменту.

– Боюсь, приближающаяся битва будет суровой, – сказал Ярсе, когда они отступили на значительное расстояние. – Избавиться от стольких огров будет непросто, даже не говоря об их волшебнике. Он и вправду бьёт по нашим шансам на победу.

Приключенец Воин с мультипрофессией Головорез – насколько мог судить Соран – кивнул и ответил, – Тогда самое время испытать силу Вайтрана. Они определённо должны отправить людей с высоким рангом для такой операции. Без высококлассного волшебника шансов победить точно нет.

Просто получение боевой профессии считалось первым рангом, когда эта профессия дорастала до пятого уровня, ранг становился вторым, а на десятом уровне третьим. Обычно высококлассными профессионалами или высоким рангом, люди называли любой класс начиная с пятнадцатого уровня. Таких профессионалов было несколько на город, и все они были не меньше чем высокопоставленными офицерами армии. Большинство приключенцев, которых взяли на миссию, были второго или третьего ранга. Редкий высококлассный профессионал отправлялся на приключения, потому что для них открывалось много более удобных вариантов. Они могли легко войти в административную систему городов или организаций, либо стать влиятельными членами банд. Будь то власть или сила, они достигали её без всяких приключений. Но даже если они и отправлялись на приключение, то это была не какая-то там охота в дикой местности.

Учитывая это, Соран не ответил Ярсе. Его не волновало, закончится операция успехом или провалом; его устроит любой вариант, пока он может добывать Опыт За Убийства, не подвергая себя опасности. Он в любом случае не собирается сильно лезть в главную битву между людьми и оврами, учитывая то, насколько она будет опасна. Последние поражения и так дали чиновникам достаточно информации, чтобы даже големов использовать.

Другие приключенцы доставили информацию о крепости огров раньше отряда Сорана. Неудивительно, учитывая количество ветеранов в операции.

Странно, но никто из приключенцев до сих пор не видел командира армии. Хотя они работали раздельно, несколько странно, что командир так долго остаётся скрытым. Словно он старается не встречаться с приключенцами по какой-то причине, и некоторых из них это уже начинало раздражать. Всё же начинается полномасштабное сражение, главный должен был показать себя хотя бы в качестве жеста вежливости. Не имело значения, был командир генералом или из знати; приключенцев интересовала только его сила. Без могущественного командира с высоким рангом профессии в таком бою будет слишком много смертей. Некоторые из

искателей приключений уже думали о том, чтобы уйти из операции. Никто не желал отдавать свою жизнь за какие-то тридцать золотых диралов, которые они всё равно в таком случае получат только после смерти.

Армия Вайтрана продолжила марш. Получив информацию о строящейся крепости инженеры приступили к подготовке осадных сооружений. Големы появились один за другим, с волшебниками и их учениками, настраивающими големов под свои нужды. Большинство големов были каменными, но было и несколько железных. Создание Големов распространённый навык среди волшебников, но требовались продвинутые алхимические технологии, из-за чего создать их могли только волшебники третьего ранга и выше.

-

К несчастью, скрыть армию в две тысячи человек от огров, особенно посреди равнины, было очень трудно. По факту, ещё когда отряд Сорана только вышёл к крепости, гноллы служащие ограм уже обнаружили армию Вайтрана.

Внутри крепости, двуглавый огр волшебник зарычал, а затем взревел, – Готовьтесь к битве! Тупицы! Все вы, хватайте оружие и закрывайте рабов! – Он взглянул на разведчика гноллов, преклонившегося перед ним, и сказал, – Молодец, мой раб. Я дарую тебе свободу. Если продолжишь служить мне, то я дарую тебе землю на моей территории и сделаю тебя лидером гноллов. Ты сможешь создать собственное племя.

У племён огров, всегда захватывающих рабов, часто были вассалы, поэтому такой обмен не был чем-то необычным.

Собрались мускулистые огры, все они пришли на зов лидера. Трудно было определить их пол, потому что выглядели они практически одинаково. Огры с рождения могли есть мясо, а весили их новорождённые по десять килограмм. Поскольку больше всего они ценили силу, то слабых детей бросали, а иногда даже ели. У большинства интеллект был на уровне шести очков, что даже ниже, чем у волков, но боевые способности у огров всегда выдающиеся. Очень редко среди этих тупых монстров рождался волшебник или колдун.

Рабы-гоблины передавали ограм металлические дубины с шипами и помогали надеть броню. Грубая на вид броня была сделана кобольдами с навыком кузнечного дела в районе пятидесяти и ограми, которые унаследовали техники кузнечества. В основном эта броня состояла из раздельных частей, таких как наплечники с шипами, нагрудники, и рукавицы, и именно их масса была основным защитным механизмом. Таких грубых навыков недостаточно для массового производства полноценной латной брони.

– Костоломы, собраться!

Больше огров собралось, но эти стояли отрядами. В отличие от остальных, эти огры прошли суровую тренировку.

Ударил хлыст.

Появился огр в полном латном доспехе, ударяющий хлыстом других. Атака способная оставить гнолла полумёртвым, на ограх оставляла жалкие царапины. Военный лидер огров крикнул, – Собирайтесь быстрее, остолопы! Храбрецы племени Костоломов, подходите и берите своё оружие.

Тяжёлые боевые топоры, броня с шипами, броня из кожи монстров, и двухметровые железные

копья были распределены между натренированными ограми. Эти выглядели больше и выше других огров, у каждого был десятисантиметровый рог и серая краска на лице в форме крестов. На их телах красовались жуткие татуировки, нанесённые во время древнего ритуала. Шаманы вскрывали ограм руки, наносили особый краситель и средства на раны, после чего передавали им определённые целебные травы. Огры, которые переживали этот ритуал, становились сильнее, прочнее, и могли активировать врождённую способность состояния берсерка, похожего на Дикую Жажду Крови, не используя никакие навыки.

Другой огр с хлыстом открыл клетку и вывел кабанов Железных Вершин. Эти звери весили по полтонны, а на их спинах были прочные острые шипы. Это был один из нескольких видов зверей, которых огры приручали и разводили. В основном их растили на забой, но в случае необходимости посылали в бой. Поскольку они звери, то могли только пронестись через отряды противников, но этого было достаточно, учитывая массу и шипы.

На равнинах противников можно заметить за километры, не говоря о том, что крепость огров находилась на холме. Они увидели армию Вайтрана, как только те вышли на равнину.

Двуглавый огр повёл свою армию вниз по холму. Нечасто огры оставались в своих крепостях, потому что они входили в режим берсерка, как только начинался бой. Позади огры с хлыстами вели в бой гноллов; гоблинов и кобольдов оставили в покое, потому что они не имеют даже права быть пушечным мясом.

–Бом! Бом! Бом!–

Шаман огров начал стучать в свой боевой барабан, сделанный из шкуры мамонта, и закричал, – Люди! – Слова двуглавого огра пронеслись по всей равнине, потому что он использовал заклинание проецирующее голос. Он встал впереди армии огров, посмотрел на армию Вайтрана, и взревел, – Я двуглавый вождь огров Грол, потомок полубога Хагера, Астрального Ходка Гросальдо, Драконоубийцы Грондо! Это место станет территорией племени Костоломов! Отправьте своего лидера и говорите со мной!

По армии прошло небольшое волнение, когда с ними настолько свободно заговорил огр на Общем Языке. Никто не ожидал встретить настолько умного огра.

– Стоять! – прозвучал острый женский голос.

Сильная на вид женщина, излучающая героический дух, вышла из армии. На её щеке был шрам, она была в деликатной кожаной броне с рунами, и держала копьё. Её длинные чёрные волосы были связаны шёлковой ленточкой. Тот факт, что женщина командовала армией, уже шокировал, но больше поразили её шрамы, среди которых больше всех выделялась отсутствующая правая грудь.

Теперь пришёл черёд перешёптываться приключенцам.

– Воин из тропических джунглей!

– Какого чёрта? С какого перепуга Вайтран отправил женщину командовать армией?!

Командир медленно вышла вперёд, пока не оказалась перед армией Вайтрана. Она вонзила копьё в землю, и когда молния затрещала между её пальцами и копьём, воительница выглядела словно валькирия из мифов. В одно мгновение боевой дух армии подскочил.

«Легенда?! Владыка Шторма?!»

Соран прищурился, а остальные приключенцы были шокированы. Только теперь они узнали, что женщина перед ними Легендарная владыка шторма, эта продвинутая профессия была эксклюзивна для жрецов, воинов, друидов и варваров.

http://tl.rulate.ru/book/747/324516