

-----

Огры – монстры пятого уровня, что делает их существами второго ранга с момента рождения. Если они успешно получают боевую профессию, то её уровень добавится к Уровню Монстра, и они станут ещё сильнее. Как воины они, может, гораздо менее умелые, чем люди, но средняя сила огров всё равно значительно превышает обычные отряды Вайтрана. Врождённая огромная Сила огров делает их практически неостановимыми, когда они врезаются в строи пехоты. Тяжёлая пехота укреплённая заклинанием Сила едва выдержала натиск, но остальной армии, особенно лёгкой пехоте, не так повезло.

Первая линия обороны вошла в хаос. Огры ведущие рывок падали один за другим, пробитые десятками арбалетных болтов, но теперь и у Вайтрана появились потери. Поскольку волшебники не могут вызывать заклинания без ограничений, большинство укреплений легло на тяжёлую пехоту, что оставило лёгкую пехоту простой целью для огров. Большинство невезучих пехотинцев, по которым попали дубины огров, умерли на месте, несколько потеряли одну-две конечности.

- Держать строй! - кричал офицер, держа перед собой меч. - Элитный отряд Вайтрана, в атаку!

Вторая группа тяжёлой пехоты пошла вперёд, все они в тяжёлой латной броне, но ни у кого нет щитов. Все они держали предпочитаемое оружие, некоторые даже использовали экзотику, вроде цепов, моргенштернов и кос. Хотя большинство держали двуручные мечи. Все они воины третьего ранга, им не требовались заклинания укрепления. Солдаты просто выкрикивали боевые кличи, встречая огров.

-Клэнг!-

Оружие ударялось друг о друга, элитная тяжёлая пехота легко парировала удары огров и сражалась с ними в прямом бою. Несколько из них заслуживали особенного внимания. Всё оказалось засыпано трубами огров. Всего за несколько коротких минут десятки огров погибли от их мечей. Они, наверно, единственные здесь не носили броню. С выдающимися скоростью и рефлексам, они оставляли линии за своими клинками, удар за ударом поражая критические точки огров.

‘Святые мечники третьего ранга!’

Самые неистовые среди воинов ближнего боя, святые мечники даже опаснее воинов ярости. Они словно живые мясорубки. Однако в защите они очень хрупкие, поэтому вместе с ними сражались шесть человек тяжёлой пехоты, прикрывая фланги и тыл. Если будет пропущен хотя бы удар, то святой мечник точно умрёт, они всё же никакую броню не носят.

Соран выстрелил в огра. Болт попал точно в глаз и поразил мозг, мгновенно его убив. За убийство простого огра он получил целых восемь сотен Опыта За Убийство. Если удастся убить кого-нибудь из элиты, то опыта он получит как за того змедемона.

- Копьё Шторма!

Офицер огров, похоже, заметил святых мечников и решил начать действовать. Он достал своё копьё, взревел, и бросил его. Железное копьё летело сквозь воздух со свистом и одним ударом

убило пятерых солдат и тяжело ранило в бедро одного из святых мечников, который до последнего момента не замечал его. Прежде чем кто-либо мог помочь ему, огр ухмыльнулся и разбил его голову как арбуз.

Сильные, но одновременно с этим слабые. В такой полномасштабной войне святые мечники слишком цепляли внимание и неизбежно становились основными целями противников.

Каждый огр был экипирован тремя железными копьями, два из которых они метнули на подходе. Офицер огров взревел и совершил рывок вместе с остальной элитой, отличающейся краской на лице. Он нацелился на волшебников, что стояли позади. Если им удастся прорваться через первую линию обороны, то последние копья они бросят в хрупких магов. Их защитных заклинаний недостаточно для защиты против таких сильных метателей.

Активировав Дикую Жажду Крови, огры практически полностью теряли рассудок. За исключением других огров, практически всё становилось целью их атак. Сражаясь с тяжёлой пехотой они сломали собственный строй и распределились в различных направлениях. Хотя некоторые атаковали лёгкую пехоту, другие сделали неожиданный ход: так и не справившись с обороной тяжёлой пехоты, они резко развернулись на приключенцев с флангов.

Приключенцы ругнулись. Раздражённые, они достали оружие и перехватили их.

Легендарная Владыка Шторма больше не могла сдерживаться. Она достала короткое копье и метнула его в огров. Вместе с громогласным взрывом и искрами молнии, огр мгновенно умер.

Затем она нырнула в бой сама, копье её мерцало электрическими дугами. Каждый удар убивал огра, головы падали одна за другой, словно она пожинает пшеницу. Все нанесённые ею раны были обуглено-чёрными из-за молний. В мгновение ока она убила восьмерых огров, чем отчётливо показала разницу между достигшими Реальность Легенд и нет.

Стук барабанов послышался снова. Шаманы огров взревели и достали громадные деревянные дубины, присоединившись к бою. Двуглавый огр, до того просто наблюдавший, тоже сделал свой ход. Обе головы начали читать заклинания, пока тело бежало на Легендарную Владыку Штормов с тяжёлым боевым топором в руках. Свечение магии покрыло его тело, сделав кожу каменной и удвоив скорость. Он махнул топором и разрубил тяжёлого пехотинца, попытавшегося заблокировать атаку, надвое.

«Огненный Шар!»

«Взрыв Пламени!»

«Драконья Сила!»

«Спешка!»

Двуглавый огр читал заклинания гораздо быстрее волшебников людей. Он бросил огненный шар в лёгкую пехоту людей, начав хаос в строю. Хотя они начали разбегаться, как только заметили приближающийся огненный шар, десяток солдат им зацепило, из-за чего они попадали на землю. Половина умерла сразу, другая осталась в полумёртвом состоянии. Под укреплением Драконьей Силы, двуглавый огр мог гнуть и раскалывать даже стальные щиты тяжёлой пехоты.

Только когда двуглавый огр закончил вызывать серию своих заклинаний, волшебники людей смогли что-то с этим сделать. Вместе они сотворили Контрзаклинание, которое силой развеяло

Великую Спешку вызываемую огром. Однако трое волшебников людей побледнели и их вырвало кровью; признак неудачи Контрзаклинания. Для горделивых волшебников было тем ещё сюрпризом узнать, что огр оказался умнее них, даже если это редкий двуглавый вид.

С того момента как двуглавый пришёл в движение, сотня солдат была ранена или убита.

– У него уже должны заканчиваться слоты заклинаний!

Соран достал меч и разрезал бок ближайшему огру.

Волшебники могли вызывать только определённое количество заклинаний из-за ограничений слотов заклинаний; двуглавый огр тому не исключение. Две головы только означали, что арсенал и скорость вызова у него больше.

Воины огров, тем временем получившие укрепляющие заклинания от своего лидера, прорвались через первую линию обороны людей и рванули на волшебников.

«Полёт»

Один за одним, магические торнадо окружили тела волшебников и подняли их в воздух. Полёт длится не очень долго, с каждым очком счёта сотворения заклинания добавлялась всего минута, но если у мага есть способности увеличивающие этот счёт, то, несмотря на сниженную в воздухе мобильность, такой маг сможет долго летать. Им постоянно приходится делать сложные вычисления в голове, чтобы поддерживать полёт.

– Кавалерия, в атаку!

На поле боя возможности приходят и уходят быстро. Огры заметили взлетающих волшебников и начали метать копья. Волшебники, в свою очередь, пытались уклоняться всевозможными манёврами или множественными слоями защитных заклинаний, хотя некоторые даже телепортировались. Всего двум не повезло погибнуть от града копий. Один не сумел уклониться, а второй материализовался прямо перед копьём, пронзившим его грудь.

«Удержание Монстра!»

«Очарование Монстра!»

«Невидимость!»

«Пламенная Стрела!»

«Кислотная Стрела!»

«Ледяное Копьё!»

«Смена Облика!»

Волшебники наконец-то начали атаковать. Каждый вызывал соответствующие заклинания и атаковал ближайших огров. Под заградительным огнём заклинаний все ближайшие огры были убиты. Те, которых только задело, продолжили рывок, несмотря на ожоги и обугленную кожу. Даже получив значительный урон, они продолжали прорываться вперёд бездумно, махая дубинами с шипами с огромной силой.

Неожиданно послышался галоп лошадей и лязг брони. Отряд кавалерии Вайтрана опустил

копья и наступал с флангов. Тяжёлая пехота изменила свою тактику соответствующим образом, пытаясь разделить огров, чтобы они стали лёгкой целью для кавалерии.

Всадники вонзали свои копья в ничего не подозревающих огров. С силой и скоростью кавалерии, копья пронзали прочную шкуру огров и глубоко заседали в их торсах. Копья были созданы так, чтобы сломаться пополам, оставив переднюю половину в теле противника, чтобы она постоянно наносила урон. Кроме того, такой дизайн помогал всадникам не свалиться с лошади, когда их оружие неожиданно оказывалось в препятствиях весом в пару центнеров. Если бы в копьях не было этих деревянных частей, то всадникам приходилось бы выдерживать удар такой же силы, как и их целям, а это определённо послало бы некоторых в полёт вместе с тяжёлой бронёй. Так что копья всадников были разовым оружием.

После начального прорыва, кавалерия выбежала на фланг с другой стороны и затем развернулась на второй заход. Они бросили копья и достали мечи, после чего погнали коней обратно на огров. Монстры махнули дубинами, но многие из них беспомощно отпустили своё оружие раньше, чем могли закончить удар; груди оказались вскрыты, жизнь покинула тела. Боевые лошади быстрые, а всадники привыкли наносить за счёт этой скорости мощные удары раньше, чем монстры могли ответить.

Но некоторым ограм всё же удалось ударить боевых лошадей. Даже лёгкого касания такого тяжёлого оружия достаточно, чтобы конь спотыкнулся, отправив своего всадника в полёт. Тренированная кавалерия оставалась непоколебима, а всадники, приземлившись на землю, уже приготовили щиты и мечи. Время третьего раунда.

<http://tl.rulate.ru/book/747/324518>