

Перевод на русский: Vzhiikkk

Abyss Domination (Власть Бездны), глава 83: Владыка Шторма

-----

Атака кавалерии была одной из самых смертоносных в эру холодного оружия. С её помощью рыцари второго ранга могли убить даже воина четвёртого, если удар будет поставлен идеально. Даже воины достигшие Реальности Легенд понесут большой урон; если на них не будет брони Редкого ранга, то дыра в теле неизбежна. Выживет воин после такого попадания или нет, зависит от того, куда этот удар придётся. Вполне очевидно, что выживание практически невозможно, если удар поразил сердце, но никто и не нападал на кавалерию в прямом бою, ведь они даже на драконах оставляли массивные дыры.

Учитывая мощь такой атаки, Кавалерийская Атака одна из труднейших в получении способностей. В качестве компонентов использовалось сразу пять способностей, а качество исполнения зависело от того, насколько хорошо сделано копьё, насколько хороший под всадником боевой конь, и насколько хорошо всадник его контролирует. Всего одна ошибка и всадник сам получит серьёзный урон. Просто слететь с коня удача, учитывая, что можно легко сломать шею или спину.

Кавалерийская Атака Вайтрана, как и ожидалось, была успешной. Стоило отметить, что пять всадников упали с лошадей, и двое из них погибли, а оставшиеся три сбежали, но они нанесли поразительный урон ограм. Каждый поражённый огр либо умер с первого же удара, либо был смертельно ранен и уже не мог продолжать бой. Пять потерь за пятьдесят огров - великий успех.

Треть орды огров умерла к этому моменту, большинство были убиты во время своего первого рывка и затем во время атаки кавалерии. Пока их количество снижалось, снижалось и давление на первую линию обороны. Лёгкая пехота уже потратила практически все снаряды, поэтому они достали мечи и отправились в ближний бой.

Конечно, армия Вайтрана также понесла значительные потери. Не меньше сотни людей уже погибли, многие были ранены. И хотя лёгкая пехота стреляла из арбалетов, пока оставались болты, огры просто доставали их из кожи и продолжали бой, если критическая точка не задета.

Двуглавый огр, тем временем, уничтожил уже троих големов. Он даже послал огненный шар в кавалерию, отправив дюжину всадников в полёт. Один из рыцарей спрятался за своим жеребцом, который вскоре превратился в куски мяса. Сам рыцарь едва спасся, хотя тело коня раздробило ему руку.

Через мгновение в землю вонзилось копьё, следом за которым появился человеческий силуэт. Владыка шторма достала своё копьё и ударила им двуглавого огра, который заблокировал атаку своим боевым топором, тут же надколовшимся под ударом всей мощи копья. Левая голова огра нахмурилась, и он махнул топором своей левой рукой, в то время как правая начала читать заклинание. Всего за секунду заклинание было вызвано, и правая рука тоже схватила топор, махнув им горизонтально.

-Кланг! Клэнг!-

Владыка Шторма танцевала вокруг противника, мощно ударяя по топорам двуглавого огра. С каждым заблокированным ударом ей приходилось отступать на шаг назад, пока её лицо

наполняла ярость. Сила у огра, похоже, была выше, чем у неё.

Обменявшись множеством быстрых ударов, женщина отступила уже на десять шагов. Её руки немного дрожали. Она не в лучшем своём состоянии, но и противник тоже. Дуги молний мерцали на теле огра и его парных топорах, нанося постоянный урон.

Магический свет неожиданно покрыл тело двуглавого огра. Шаман махнул посохом и вызвал поддерживающее заклинание своему главарю, сразу после чего начал вызывать атакующее заклинание. Молния затрещала по телу шамана.

«Вызов Молнии!»

Это было массовое заклинание, поэтому оно задело и других огров, но те только вздрогнули на долю секунды, прежде чем продолжить махать оружием, словно ничего и не произошло. Однако для солдат людей в металлической броне дело обстояло иначе. Они были особенно уязвимы к электрической магии, сразу шестеро упали на землю, парализованные заклинанием.

«Сопротивление Элементам»

Волшебники и жрецы продолжали вызывать заклинания поддержки союзникам и заклинания урона на врагов. Ещё один град элементарных стрел пронзил воздух, устремившись в направлении огров. Из-за опасности нанести урон своим, волшебники редко использовали заклинания массового поражения. Треть слотов заклинаний обычно использовалась для защитных заклинаний, другая треть на заклинания массового контроля и укрепления союзников, а оставшаяся треть на заклинания наносящие урон. Волшебник, который запоминал только заклинания наносящие урон, точно умрёт на поле боя первым; врагов попросту слишком много для одного человека. Стоило только группе огров умереть от огненного шара, как их места тут же заполняли следующие огры.

Заклинания начинали кончаться. Большинство волшебников второго ранга уже потратили больше половины запаса. Хотя они были десятого уровня, их слоты заклинаний третьего уровня и выше довольно сильно ограничены. Их заклинания крайне смертоносны против небольших групп или одиночек, но сейчас поле боя переполняли огры. Кроме того, волшебники должны сохранить пару заклинаний на экстренный случай.

Бой между лидерами обоих лагерей продолжался. Отступив на пятнадцать шагов, владыка шторма неожиданно взревела, её глаза загорелись яростью. Мышцы по всему её телу начали набухать, кости щёлкать и растягиваться. Неожиданно она стала выше и мускулистее, достигнув роста в двести двадцать сантиметров. Поскольку она женщина, её мышцы не казались слишком чудовищными, но её мощь всё равно отчётливо чувствовалась.

«Варвар?»

Голову Сорана даже не посещала мысль, что её профессией перед Владыкой Шторма был Варвар.

Взревев, она заблокировала атаку огра и тут же разрубила ему грудь. Хотя он заранее вызвал защитный барьер и Каменную Кожу, оба заклинания раскололись одной атакой.

Тело Легендарной владыки шторма окружали молнии, чёрное дождевое облако появилось из ниоткуда.

-Бум!-

Грохот встряхнул землю, на секунду заставив вздрогнуть в страхе, как монстров, так и людей.

Глаза владыки шторма были налиты кровью. Адреналин битвы и убийств наполнил её кровь. Шторм Молний, тип хаотичной энергии, ещё дальше ввёл её в состояние берсерка. Каждый человек рядом с ней начал отступать, пока не оказался примерно в пятидесяти метрах от буйствующей владыки шторма. Когда Легендарная владыка шторма входит в режим берсерка и теряет разум, все, включая союзников, могут подвергнуться её разрушительной мощи.

- Я тебе головы отрублю!

Владычица шторма оставляла глубокие следы на земле, когда рванула вперёд с мерцающей вокруг неё молнией. Её тёмный силуэт был словно персонифицированным штормом.

- Твоя голова станет моим трофеем! Я повешу её на стену! - взревел в ответ двуглавый огр и укрепил себя заклинанием. Его глаза тоже налились кровью, а тело разбухло. - Потомок драконоубийцы никого не боится! Я убью тебя, сожру твою плоть, и получу твою силу!

«Дикая Жажда Крови»

Двуглавый огр стал ещё свирепее, когда активировал эту способность. Дикая Жажда Крови была очень похожа на состояние берсерка, и также влияла на разум использующего. Несмотря на значительное усиление в ближнем бою, пока активна это способность, невозможно использовать никакие другие.

Владыка шторма профессионал достигший Реальности Легенд, но и двуглавый огр монстр Легендарного ранга. Несмотря на мощные заклинания в его арсенале, он был ещё и мощным бойцом ближнего боя.

С другой стороны поля боя, големы поддерживали фланги, в то время как лёгкая пехота распределилась по полю и сражалась с ограми. Когда две силы столкнулись, количество смертей не могло не увеличиться, и приключенцы не были исключением.

Рейнджер стоявший рядом с Сораном был расплюснут в ком мяса ударом огра. Соран и Ярсе стояли спина к спине, уклоняясь и контратакуя огров благодаря высокой ловкости. Они уже убили шестерых, благодаря чему Соран получил почти три тысячи Опыта За Убийства.

Вдвоём они бы могли убить и больше, но они точно не хотели показывать свою силу. Если огры заметят, что они опасны, то тут же все ближайшие попытаются убить пару полуэльфов. Они могли легко справляться с ограми, пока нападали вдвоём на одного, но гораздо опаснее будет сражаться в равных условиях. Мёртвый святой мечник отличный пример того, почему нельзя действовать безрассудно.

Победа в бою Сорану не важна. Результат этого сражения должен волновать только командира Вайтрана, а не наёмника вроде него. Ему платят за то что он сражается, и его целью было убить как можно больше огров, но не подставляясь под удар. Некоторые приключенцы помогали лёгкой пехоте, когда это требовалось, но Соран и Ярсе не занимались подобным. Они просто держались на флангах, и Соран сражался с ограми, пока Ярсе поддерживал его мечом и луком.

В основном они оба целились ограм в ноги. Быстро убить огра с их силами практически невозможно, даже с критическим попаданием, учитывая их прочную шкуру и кожаную броню.

Удары по ногам заставляли их спотыкаться, а убить противника, который не может двигаться, гораздо проще.

Однако, насколько бы осторожно они не действовали, их отличная командная работа была очевидна. Офицер огров неожиданно рванул на них с глазами налитыми кровью.

Офицер огров в состоянии берсерка выбрал их своей целью!

---

Имя: Двуглавый Огр Волшебник Грол

Профессия: Двуглавый Огр 8 Ур. / Волшебник 11 Ур. / Воин Ярости 4 Ур.

Атрибуты: Сила 24 (Драконья Сила +6), Ловкость 16 (Изыщество +4), Телосложение 20, Интеллект 21, Мудрость 9, Харизма 14.

<http://tl.rulate.ru/book/747/324519>