

Не Ян подобрал три части снаряжения для Воина 70 уровня. Один предмет Суб Легендарного ранга и два – ранга Тёмного Золота. Все предметы были под завязку забиты самоцветами на увеличение защиты, сопротивления магии и силы атаки. Каждый из этих самоцветов стоил не меньше тысячи золотых монет. Более того, каждый предмет прошёл успешное улучшение до +9.

Не Ян подсчитал, что каждый из захваченных артефактов стоит десятки тысяч золотых, а предмет Суб Легендарного ранга может и вовсе перевалить за сотню тысяч!

Тот факт, что каждый игрок из организации Лютых Волков может быть облачён в полный набор подобного снаряжения, служит самым наглядным доказательством безграничного богатства Финансовой Группы Век!

Во всём Племени Невероятных Людей наберётся не больше десятка игроков, которые могут позволить себе полный набор такого дорогого снаряжения. Что, в общем, и не удивительно, учитывая, что подобный комплект стоит не меньше 600 000 золотых.

Не Ян решил отдать эти предметы Монохромому или Эджлэссу, в зависимости от того, кому они больше подойдут.

Разобравшись с трофеями, юноша обернулся и осмотрел поле боя. Перед ним раскинулся участок перепаханной земли и не меньше десятка трупов. Ластбой как раз закончил собирать выпавшее снаряжение и сразу поспешил к Не Яну.

«Ты уже закончил с трофеями?»

«Да, набралось чуть больше тридцати предметов. Лёгкие деньги, босс. По моим прикидкам, все трофеи должны стоить не меньше двухсот тысяч», – доложил Ластбой.

Терять три части снаряжения после смерти – крайне суровый и жестокий штраф. Увидев, сколько предметов потеряли вражеские игроки, Ластбой невольно вздрогнул. Для него смерть в этом месте обернётся настоящей катастрофой!

«Идём дальше», – приказал Не Ян.

В этот раз они собрали довольно неплохой урожай.

Разобравшись с трофеями, Не Ян и Ластбой продолжили свой путь на восток, но за следующие десять минут им не встретилось ни одного игрока. Карта Царства Смерти оказалась больше, чем они думали.

Не Ян окинул взглядом горный хребет, лежащий на востоке. На вершине одной из гор возвышался величественный замок. Идеальный ориентир!

Не Ян обозначил горный замок как место сбора своей армии. Вскоре игроки Племени начали стекаться к основанию крепости, ориентируясь по её величественному силуэту.

Что же до Альянса Магов – их точка randevu находилась на западе.

Преодолев почти километровый подъём к вершине горы, Не Ян и Ластбой обернулись, чтобы рассмотреть пейзаж Царства Смерти.

Карта напоминала гигантский бассейн, дно которого покрывали участки с различными ландшафтами: холмы, ручьи, бесплодные пустоши, скальные утёсы, леса и многие другие.

Помимо уже захваченного замка, по всей карте было разбросано ещё девять похожих укреплений. Эти десять замков и были контрольными точками, о которых упоминал Кахрур. Если одна из армий сможет захватить и удержать все замки в течение часа, они одержат победу.

Учитывая, что обе стороны имеют примерно равные силы, определить победителя будет довольно сложно. Вполне возможно, что вся битва пройдёт именно вокруг этих замков.

Царство Смерти представляло собой стандартную карту для гильдейских войн. В прошлой жизни Не Ян неоднократно слышал про эти карты, но будучи сольным игроком он никогда не участвовал в подобных состязаниях. Это был его первый визит на подобную карту.

Именно здесь Племя Невероятных Людей и Альянс Магов разрешат свой давний конфликт!

Постепенно в замке собиралось всё больше и больше игроков Племени, из-за чего твердыня уже не казалась такой заброшенной.

Никто не знал, сколько веков возвышается здесь этот древний замок, но расколотые стены и проросшая в камне трава говорили сами за себя.

Не Ян распахнул массивные двери и вошел в помещения замка. Блейдлайт и остальные элитные игроки последовали за ним.

«Сколько мы потеряли людей?» – спросил Не Ян.

Добираясь сюда со всей карты, армия наверняка понесла некоторые потери.

«Убито двадцать три наших игрока», – ответил Блейдлайт, получив доклад от Паладина Элегии.

«Альянс потерял больше. Мы убили тридцать семь игроков противника», – добавил Смоук Стаб.

Совсем недавно он лично прикончил двоих из этого списка.

Пока основные силы Племени отдыхали и перегруппировывались, множество небольших команд продолжали стекаться к замку.

Не Ян поднялся на смотровую башню замка, высота которой достигала двадцати метров – довольно грандиозное сооружение. На верхней площадке они обнаружили огромное количество разбитого оружия, которое усеяло весь пол. Много веков назад здесь явно произошла яростная битва.

По периметру башни были установлены потрёпанные подзорные трубы, но их работоспособность оставалась под вопросом.

Не Ян подошёл к одной из труб и посмотрел в окуляр. Направив объектив на противоположную сторону карты, он увидел игроков из Магов. Крошечные, словно муравьи, они стекались к трём замкам и собирались в один могучий кулак. Видимо Крейзи Мэджик очень спешил собрать свои войска.

С помощью этой подзорной трубы можно было осмотреть всю карту.

Не Ян невольно вспомнил о прошлой жизни. В то время история Conviction писалась лидерами сильнейших гильдий, но теперь её будет писать именно он!

Когда Альянс Магов падёт к их ногам, Божественные Защитники окажутся совершенно беспомощными. Вся Империя Виридиан станет владением Племени Невероятных Людей!

«Что нам делать дальше?» – спросил Блейдлайт.

Он заметил, что Не Ян погрузился в очень глубокие мысли.

«Прикажите войскам расставить ловушки в радиусе километра вокруг замка и сформировать линию обороны внутри этого круга. Мы будем удерживать замок до последнего человека! Гу Хуай уже выдвинул свои силы?» – спросил Не Ян.

Перед отправлением в Царство Смерти, он приказал Гу Хуаю купить огромное количество разнообразных ловушек и активаторов тотемного типа.

Если Племя Невероятных Людей сосредоточит все силы на обороне одного замка, игроки Альянса Магов могут даже не мечтать о прорыве, если не увеличат свои силы как минимум вдвое.

«Двести тысяч наших игроков сопровождают пятнадцать Ледяных Катапульта в Город Лунного

Света», – сообщил Блейдлайт.

Пришла очередь Племени начать полномасштабную войну против Альянса Магов!

«Отлично. Мы должны затянуть эту битву хотя-бы на несколько дней. В такой ситуации Крейзи Мэджик должен нервничать куда сильнее, чем мы!» – с усмешкой ответил Не Ян.

Он отказывался верить, что Крейзи Мэджик сможет сохранять спокойствие, зная, что к его штаб-квартире приближаются 15 Ледяных Катапульта.

«Я слышал, что Ангельский Корпус завяз в собственной войне. Если они не станут вмешиваться, наши Ледяные Катаapultы без труда сметут крепости Альянса!» – добавил Блейдлайт.

Он тоже ощущал нешуточное волнение, ведь до сих пор Племя Невероятных Людей сражалось исключительно в обороне. Несколько раз они попадали во вражеские засады практически на пороге собственных крепостей, и теперь они наконец-то смогут отомстить!

«Соберите всех Воров. У меня есть для них задание», – приказал Не Ян.

Блейдлайт и Смоук Стаб передали приказы Не Яна дальше и уже через несколько минут в замке собрались все воры армии, всего пятьсот человек.

Не Ян разделил Воров на пять отдельных отрядов, по сто игроков в каждом.

Один отряд состоял из сильнейших Воров гильдии и включал в себя таких игроков как Сан, Король Мира, Тиранникал и другую элиту. Этому отряду Не Ян приказал выйти на карту и убивать всех вражеских игроков, до которых они смогут дотянуться. Также, в случае опасности, они должны немедленно отступить. У Племя Невероятных Людей не было причин вступить в открытое противостояние.

Что же до остальных Воров, они должны установить ловушки, мины и тотемы по периметру замка.

И наконец, Не Ян приказал нескольким игрокам зафиксировать точное расположение всех заготовленных ловушек: Огненных Капканов, Ядовитых Тотемов, Скрытых Стрел и многих других. Эти ловушки будут установлены по всему периметру замка, будь то лес, камни или ручьи. Если игрок активирует хотя-бы одну, он, скорее всего, лишится жизни.

Таким образом, местоположение всех ловушек должно быть хорошо изучено, чтобы в них не угодили собственные войска; даже страшно вообразить, какие потери они могут понести, попавшись в собственный капкан.

Не Ян указывал каждому Вору, где именно нужно устанавливать ловушки, но между собой эти Воры не пересекались и приказами не обменивались. Таким образом, он пытался предотвратить утечку информации.

Не Ян знал, что в рядах его армии скрываются кроты Альянса Магов. Собственно, у него тоже были свои шпионы. Между гильдиями шла битва не только мускулов, но и умов.

...

В западной части Царства Смерти, в таком же древнем и ветхом замке, все лидеры Альянса Магов собрались на совещание в большом зале.

«Босс, Племя Невероятных Людей захватило один замок на востоке и явно не собирается оттуда уходить. Видимо, они планируют защищать контрольную точку. Они установили множество оборонительных сооружений и укрепили оборону замка», – доложил Мапл Скай.

Шпионы, которых он внедрил в Племя, уже сообщили о передвижениях гильдии.

Получив эту информацию, Мапл Скай слегка растерялся. Обычно, битва в Царстве Смерти длится не более суток. Так почему же всё выглядит так, словно Племя Невероятных Людей готовится к затяжному сражению, которое продлится не меньше недели?

Крейзи Мэджик тоже пытался понять, что именно задумал Нирвана Флэйм, но в этот момент он внезапно получил сообщение от своего подчинённого:

«Босс, мы только что получили информацию из нашей штаб-квартиры. Армия Племени направляется в Город Лунного Света и у них не меньше десяти катапульта!»

Услышав этот доклад, Крейзи Мэджик моментально побледнел. Вымани тигра подальше от горы и нападай, пока его нет! С самого начала целью противника был именно Город Лунного Света!

Племя Невероятных Людей будет добираться до Города Лунного Света не меньше трёх дней, но как только они прибудут, город будет втянут в беспорядочное сражение. Больше десяти катапульта, это не то над чем можно смеяться. Если Альянс Магов потеряет свою главную крепость, даже победа в Царстве Смерти не спасёт их от полного разгрома!

«Что нам делать, босс?» – спросил Мапл Скай. – «Штаб-квартира сообщает, что катапульти Племени, скорее всего, на порядок мощнее, чем наши».

Крейзи Мэджик нахмурился. Он не сможет управлять битвой, если не попадёт в штаб гильдии. В этом вопросе он полностью отличается от Не Яна, который почти всегда делегирует свой полномочия другим людям. На самом деле, у Племени Невероятных Людей есть специальная

группа игроков, которые занимаются непосредственным управлением гильдии. Именно поэтому у них не возникает никаких проблем, пока Не Ян отсутствует.

С другой стороны, Альянс Магов контролируется исключительно Крейзи Мэджиком. Он совершенно не доверяет своим подчинённым, потому что не раз сталкивался с попытками внутренних переворотов. Таким образом, все операции гильдии, так или иначе, проходили напрямую через него. Слово Крейзи Мэджика было законом для всей гильдии. Если в штаб-квартире случится беда, пока его нет на месте... Он боялся даже думать об этом.

Несколько секунд мучительных раздумий и Крейзи Мэджик отдал свой приказ:

«Всем войскам, общий сбор. Мы пойдём вперёд и достанем Нирвану Флейма!»

В такой тяжёлой ситуации Альянсу Магов остаётся лишь бросить все силы в атаку и навязать Племени Невероятных Людей решающее сражение! Рано или поздно им всё равно придётся устроить решающее сражение, так почему бы не сделать это сразу!?

<http://tl.rulate.ru/book/4003/602473>