

Свет огней мерцал далеко в лесу. Пожар бушевал.

Везде раздавались чёткие предсмертные крики наемников и разгневанный рев рыцарей-чароразрушителей.

Выражение лица Сияющего Рыцаря внезапно изменилось. У него не было времени на Кровавую Мэри. Он направился на поле битвы вдалеке.

Ак часть армии высшего ранга, он прекрасно знал, что в отряде есть только два рыцаря-чароразрушителя. Столкновение с Пламенным Демоном приведёт к ужасным последствиям.

Если бы кто-то составил анализ, основанный исключительно на классе, как рыцари-чароразрушители, так и Адепты были первого класса и должны были иметь возможность убивать друг друга. Теоретически, два рыцаря-чароразрушителя перед одним Адептом первого класса на поле битвы должны иметь преимущество.

К сожалению, такое сравнение никогда не оправдалось.

С одной стороны, злые Адепты, пришедшие с мощной плоскости, а с другой - рыцари ближнего боя из слабой плоскости. Если удалять препятствующий эффект подавления плоскости, можно сказать, что Адепт первого класса обладает абсолютным преимуществом против рыцаря-чароразрушителя того же класса.

Слабые Адепты могут опасаться неуловимых убийц, но, столкнувшись с этими мясистыми и стойкими рыцарями, у них было четкое преимущество сражения благодаря их классу. Стойкий? Ну, если одно заклинание не сможет отбросить тебя, я метну два! Если двух недостаточно, я метну три!

Что касается битвы в ближнем бою? Хехех, ни один Адепт не был настолько идиотом, чтобы участвовать в рукопашной схватке с рыцарями. Было мечтой для рыцарей-чароразрушителей догнать проворных Адептов в густых лесах, особенно учитывая их ужасающую скорость.

Будь то Телепортация Огня, или Подкрадывание в Тени, или крылья ветряного элемента, у Адептов было много средств, чтобы сохранять безопасное расстояние между собой и рыцарями. Очень редко рыцари могли поймать и окружить Адептов.

Конечно, не все Адепты обладали такими мобильными способностями. Только за последние пятнадцать дней на поле битвы погибло уже три Адепта. Остальные Адепты имели мощные способности передвижения, а также смертельные заклинания.

Имея только эти две черты, пока они не натолкнулись на Сияющих Рыцарей, у Адептов было более семидесяти процентов шансов на победу в борьбе с рыцарями-чароразрушителями. Вот почему рыцарский лагерь потерял двадцать рыцарей-чароразрушителей, в то время как Адепты потеряли только трех своих.

Из-за этого Сияющий Рыцарь впал в ярость, когда увидел страшного пламенного демона, убивающего их элиту расстояний. Он как можно скорее бросился на поле битвы, опасаясь любых нападений Кровавой Мэри.

Однако не все получилось так, как он задумал.

Сияющий Рыцарь думал, что Кровавая Мэри замедлит его, чтобы выиграть время для Демона. Но кто знал, что Мэри совершенно не беспокоит его уход? Вместо этого она развернула свои крылья и прыгнула к молодому рыцарю-чароразрушителю.

Лицо Сияющего Рыцаря помрачнело.

Наконец он понял, почему Кровавая Мэри появилась здесь.

Если бы он пошёл спасать двух рыцарей-чароразрушителей, то рыцарь, которого он оставит здесь, не сможет избежать клыков Кровавой Мэри. Но если он не спасёт двух рыцарей ...

Треск огня вдали стал интенсивнее. Ярко-красная пламенная колонна взорвалась в небе и окутала деревья в радиусе ста метров. Это был мир пламени. В то же время из ниоткуда появился куполообразный пламенный барьер. Это был почерк Пламенного Демона, Кольцо Огня!

Сияющий Рыцарь покачал головой и вздохнул, прежде чем обернуться и броситься к женщине-вампиру, которая все еще кружала вокруг молодого рыцаря-чароразрушителя. Теперь, когда Демон активировал свое Кольцо Огня, было очевидно, каковы судьбы двух рыцарей.

Вместо того чтобы спасти двух подчиненных, которые, скорее всего, были мертвы, было более важно защитить компаньона рядом с ним.

Мэри прокляла, когда увидела, что Сияющий Рыцарь спешит назад. Не имея выбора она могла лишь уйти из радиуса атаки противника. Она может убить рыцаря-чароразрушителя, но против Сияющего Рыцаря на класс выше ей придётся отступить.

Рыцари-чароразрушители могли совмещать внешние рунические энергии с жизненной силой в своих телах, чтобы создать мощную технику, подобную невидимой силе, которую можно было выпустить наружу. Это позволяло их атакам выйти за пределы их оружия и давало способности дальнего боя.

Более того, поскольку концентрация энергии была намного выше, чем концентрация элементных заклинаний, эти виды рыцарских техник не только обладали мощными противозащитными свойствами, они даже могли уничтожить заклинание на полпути. Вот откуда взялось имя Рыцарей-чароразрушителей!

А Сияющие Рыцари, несомненно, были еще сильнее.

Их сила в основном исходила из их способности использовать рунические энергии, чтобы укрепить себя, несколько сродни Адепту по Очищению Тела. Однако, хотя эти Адепты использовали различные яды или сильную боль, чтобы истощить потенциал своих тел и укрепить свое тело, Сияющие Рыцари использовали руническую энергию, чтобы временно предоставлять себе огромную физическую силу.

Несмотря на то, что их пути немного отличались, оба обладали одинаково мощными физическими боевыми способностями.

Таким образом, Мэри могла использовать свою ловкость против чароразрушителя, но когда она встретила Сияющего Рыцаря, отступление было ее единственным вариантом. Борьба? С нынешней способностью Мэри, даже пробив защиту сочетания энергий и жизненной силы рыцаря, было чрезвычайно сложной задачей.

И наоборот, если бы расстояние между ними было сокращено, Мэри была бы убита Сияющим Рыцарем.

Броня Мэри, наполненная магической энергией, могла выдержать до 110 очков стихийного урона. Между тем, Сияющие Рыцари могли выпускать удары комбинированной энергии в 150 очков с каждым ударом.

Глядя на хитрую Кровавую Мэри, сердце Сияющего Рыцаря наполнилось огромным унижением, которое нельзя было выразить словами.

Это был слабый Адепт, который был классом ниже его, но она могла обдурить рыцаря второго класса с ее исключительной ловкостью. Атаки сияющего рыцаря были поистине мощными, но важно ли это, если он не мог ударить врага?!

Битва вдали уже дошла до конца.

Когда пугающий лесной пожар начал распространяться, звуки взрывающихся огненных шаров начали уменьшаться, прежде чем исчезнуть.

Бесчисленные пары глаз на соседних холмах и скалах смотрели в сторону поля боя. В этот момент в глубине леса было много скорбных вздохов.

Грим был совершенно невозмутим зрителями.

С семьёю или восемью ветряными тварями, плавающими над лесом неподалеку, и дюжиной глиняных големов, плавающих под землей, даже самые незначительные движения в радиусе пяти километров не смогут избежать чувств Грима. Он поддерживал давление на врагов.

Помимо местных наемников, отряды всегда состояли из одного рыцаря-чароразрушителя, ведущего двух ведьмаков, или же двух рыцарей-чароразрушителей, путешествующих в паре. Иногда Сияющие Рыцари смешивались с остальными, чтобы нападать на Адептов.

Такое расположение и численность состава была идеальной формой сражения, которая была реализована через полмесяца кровопролитной битвы.

Было около дюжины злых Адептов, бродящих по лесу и обычно сражающихся в одиночку, за исключением слуг и призываемых. Адепты очень редко сражались вместе. Это было связано с недоверием среди Адептов, которые препятствовали любому сотрудничеству.

Однако, как только рыцарские отряды собрались в армию, против которой один Адепт не устоит, Адептам пришлось сплотиться. После нескольких битв, которые закончились кровавыми убийствами, у руководителей армий рыцарей не было выбора, кроме как разбить армию на более мелкие отряды и начать игру в кошки-мышки с Адептами в лесу.

Большую часть времени Адепты были кошками, а рыцари - мышками.

Каждый раз, когда на них нападали Адепты, первыми жертвами всегда были наемники. Рыцари, с другой стороны, могли отступить, используя свою силу для борьбы, если их противники не были более могущественными и ужасающими Адептами. Помимо небольшого покраснения, большую часть времени не было никакой угрозы для их жизни.

Однако если атакующий Адепт имел неудачу попасть в отряд с Сияющим Рыцарем, положение кошки-мышки сразу же менялось. Так пало три Адепта.

Адепты, которые продолжали перехватывать врагов, либо быстро убегали, либо осторожно наблюдали, прежде чем совершали какие-либо шаги.

Между тем, у Грима была своя армия разведчиков. Наряду с его уникальной способностью к Огненной Телепортации, идеальной для такого поля битвы, он убивал на право и налево.

Большинство других Адептов должны быть осторожными и неоднократно исследовать врагов, даже если они нашли отряд, чтобы не попасть в руки Сияющих Рыцарей. Однако такая осторожность очень легко заставляла мишень осознавать существование врага, создавая бессмысленную погоню.

Рыцари в лесу призывали к помощи. Отряды приходили на помощь. Когда это происходило, наставала очередь Адептов бежать.

У Грима было достаточно глаз в небе, чтобы одновременно отслеживать два или три разных отряда. Независимо от того, насколько хорошо маскировались Сияющие Рыцари, Грим их раскрывал.

Таким образом, у Грима было достаточно времени, чтобы выбрать добычу, которую он мог поглотить за один укус, а также заранее настроить ловушки. Поскольку ненужное исследование было устранено, Гриму удалось получить отличные результаты.

У его избранной жертвы никогда не было шанса убежать.

Если бы не Свиток Вуду, который ограничивал шквал заклинаний, и если бы Грим не оставил почти половину своей силы для непредвиденной ситуации, его скорость разрушения могла бы даже увеличиться.

Тем не менее, ужасное имя Пламенного Демона быстро распространялось среди рыцарей.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/287442>