

Непрерывные взрывы здесь, естественно, привлекали внимание рыцарей.

Конечно, среди них были рыцари-чароразрушители и Сияющие Рыцари.

Тем не менее, когда они погнали своих магических жеребцов и помчались на это поле битвы, единственное, что они увидели, было кровавой замлём, все еще горевшей от мерцающих углей. Земля была заполнена кратерами, оставленными взрывами Огненных Шаром Магмы. Кипящая лава уже затвердела в темно-красную магму.

Однако тепло еще не рассеялось.

Единственное, что осталось от тридцати рыцарей-ведьмаков, - это куски конечностей. Все остальное уже было поглощено пламенем и магмой, и ничего не осталось.

Убийца, с другой стороны, уже давно сбежал с места происшествия.

Рыцари остановили своих жеребцов и посмотрели на это апокалипсическое поле боя широко открытыми глазами. Гнев и разочарование в груди болели и горели, как кипящая лава на земле.

«Отправьте мои приказы! Армия должна держаться близко и поддерживать строй. Мы не можем продолжать такие хаотичные стычки! Все рыцари собираются в центральной зоне!» - Сияющий Рыцарь, волосы которого побелели, и у которого было решительное выражение лица, громко кричал своим солдатам. Позади него был большой флаг, изображающий меч и щит и вздымающийся на ветру.

Длинный и глубокий звук горна отразился по всему лесу.

Грим только обогнул одну гору, когда увидел еще одно поле битвы. Десятки ведьмаков лежали вокруг по всей площади. Короткий силуэт прогуливался, словно искал что-то.

Когда он услышал шаги Грима, он выпрямился, а пара тусклых глаз под тенью капюшона посмотрела на Грима.

Марионет!

Пламенный Демон!

Хотя у них не было никакого взаимодействия, они были на одной стороне. Когда они встречались друг с другом на поле битвы, обе стороны обычно кивали друг другу.

Но в этот момент глубокий и длинный звук горна дошёл сюда.

Двое из них, возможно, не поняли смысла, передаваемого горном.

«Враг сокращает свой строй. Что думаешь? Пойдём взглянуть?» - Грим повернулся, чтобы посмотреть в ту сторону, откуда шёл звук.

Как только враг сократит строй, их движения будут намного медленнее, но их безопасность будет гарантирована.

В этот момент, имея товарища на их стороне, чтобы держать номера врагов под контролем,

было бы хорошо!

Марионет был также ветераном-Адептом, чья принадлежность элемента была атрибутом растения. Единственным странным было то, что он решил превратить свою плоть в дерево. Ходили слухи, что у него была уникальная способность использовать нити марионеток, чтобы контролировать тела других.

По правде говоря, это была чрезвычайно странная способность!

Марионет закатил свои деревянные глаза, когда он подумал о предложении Грима, прежде чем, наконец, кивнул и согласился.

Они больше не говорили и повернулись в направлении, откуда раздался звук горна.

Несмотря на то, что они устно согласились стать компаньонами, Грим не пытался приблизиться к Марионету. Марионет тоже. Обе стороны всегда держали расстояние не менее 30 метров между ними.

Это было негласное правило между Адептами!

На поле битвы любое живое существо, которое осмелилось попасть в тридцать метров от Адепта, автоматически считалось бы врагом, даже если оно было «компаньоном» из той же фракции.

Если это был проворный Адепт, как Мэри, даже прогулка в пятидесяти метрах от любого Адепта вызвала бы враждебность со стороны противника. Это не имело ничего общего с мезью или эмоциями. Это был инстинкт самосохранения!

В конце концов, тридцать метров были пределом, в котором большинство Адептов должны были реагировать соответствующим образом на любые опасности. Ещё ближе, и слабым Адептам элемента придется беспокоиться о том, чтобы не быть мгновенно убитым Адептом по Очищению Тела.

Доверие? Да ладно, это слово никогда не существовало среди Адептов!

Адепт, позволяющий вам быть в тридцати метрах от себя, уже возлагал на вас наибольшее доверие. Ближе? Если вы не были слугой, которого они полностью контролировали, или полным слабаком, они нанесут удар, прежде чем вы могли бы что-либо сказать.

Они быстро бросились в лес.

Каждые пять секунд Грим исчезал в результате взрывов из огненного элемента, появившихся из ниоткуда. В следующую секунду он появится в пустом пространстве на расстоянии одного или двух сотен метров.

С другой стороны, Марионет также явно обладал уникальными способностями к движению. Продвинувшись на определенное расстояние, он необъяснимо шагнул в большое древнее дерево. Тогда его тело выходило из высокого дерева на расстоянии одного или двух сотен метров.

Весь процесс был естественным и гладким, полностью лишенным какого-либо потока элемента, который мог быть обнаружен другими. Это создавало сильный контраст с жесткими и неестественными движениями его конечностей.

Конечно, с осторожностью Адептов они никогда не демонстрировали свои истинные способности перед спутником.

Например, у Грима был фиксированный пятисекундный период между каждой Телепортацией Огня. Фактическое время не было известно никому. Если бы кто-то попытался устроить заговоры против него, используя этот аспект телепортации, они, вероятно, получили бы огромный сюрприз, когда дело дойдет до битвы на смерть.

Несмотря на то, что двое тихонько мчались к полю битвы, они также скрытно наблюдали друг за другом, собирая информацию. Это не означало, что они хотели что-то сделать друг другу. Это был только инстинкт, вызванный осторожностью Адептов.

Сбор дополнительной информации может спасти их жизни в один прекрасный день!

Очевидно, Грим был смущен тем, как Марионет смог завершить телепортацию с близкого расстояния без какого-либо звука, волнения или потока элемента. Однако, с помощью мощной способности анализа чипа, он быстро нашел секрет Марионета.

Грим, под мощным видением элемента чипа, с удивлением обнаружил, что телепортация Марионета не была случайной. В каждом древнем дереве, в которое он вошел и выходил, Гриму удалось увидеть магическое клеймо, установленное Марионетом.

Это клеймо функционировало как узлы местоположения, указывая и отмечая местоположение в пространстве, позволяя Марионету сохранять свои координаты и положение, когда он телепортировался.

Неудивительно, что Марионет ходил по лесу так естественно и небрежно, не выпуская ни одного потока элемента. Он уже установил свою собственную ауру элемента в бесчисленных деревьях. Это была достойная идея!

Теперь, когда Гриму удалось увидеть тайну противника, замешательство, которое он чувствовал ранее, полностью исчезло.

Грим улыбнулся и продолжил путь.

Между тем, поскольку он тайно наблюдал за Марионетом, Марионет, несомненно, также тайно наблюдал за каждым его действием.

Огненная Телепортация. Простое заклинание атрибута огня, но фактические условия его использования были понятны только тем, кто был знаком с ним.

Сильные и слабые стороны Огненной Телепортации были настолько очевидны, что делало её и фаворитом, и головной болью Адептов огненных атрибутов.

Её сила заключалась в быстрой телепортации. Если это не область, покрытая элементным барьером, можно было бы телепортироваться где угодно в пределах своего видения. Более того, задержка в действии была крайне короткой.

Его слабость была очевидной. Заклинатель должен был призвать большое пламя элемента прежде самой телепортации. Только тогда тело заклинателя распадется на пламя элемента. После телепортации взрывалось кольцо огня, которое было точно определено заклинателем. Затем тело заклинателя снова собиралось в горящем пламени.

Очень простое заклинание огня, но оно сопровождалось большим пламенем и ослепляющим кольцом огня. Врагам Адепта даже не нужно было смотреть на пламя, чтобы найти Адепта. Все, что им нужно было, это слушать звук взрывающегося пламени, чтобы отследить его. Честно говоря, большое взрывающееся кольцо огня было бы очень трудно пропустить!

Таким образом, невидимый фактор Огненной Телепортации был слишком ужасен, и она, несомненно, была самой яркой среди всех заклинаний дальней телепортации.

Для Адепта, яркость означала разоблачение.

Именно этого активно избегали все Адепты.

Что действительно путало Марионета, так это то, как Грим так быстро овладел Огненной Телепортацией.

Важно отметить, что в то время как Огненная Телепортация была простым заклинанием, перед тем, как её можно было использовать, существовала очень важная предпосылка. Это превращение тела в элементий!

Это было необходимым условием. Никакие другие средства не могли обойти это.

Без тела элемента было трудно разложить и собрать тело внутри пламенного элемента. И без разложения и повторной сборки тела, как выполнить Телепортацию Огня, которая могла пересекать расстояния более сотни метров?

Именно поэтому Огненная Телепортация была в целом исключительной способностью Адептов огня.

Но сколько времени прошло с тех пор, как Грим достиг уровня Адепта? Согласно информации из семьи, меньше шести месяцев. Как он сумел полностью превратить свое тело в элементий за такое короткое время? Может он превращал свое тело в элементий, прежде чем перешёл к Адепту?

Способности каждого Адепта были их самым секретным сокровищем, которое никогда не показывалось посторонним. Таким образом, Марионет мог только задаваться вопросами.

На пути встречались другие «спутники». После простого приветствия они присоединялись к группе и продолжали путь.

Очень скоро эта небольшая группа из пяти Адептов прибыла в целевую зону.

Это была широкая плоская долина. В то время как деревья здесь были одинаково древними, а листья столь же плотными, в этой части леса было не так много кустов или лоз. Поэтому это место стало временным местом для сплочения рыцарской армии.

Отряды ведьмаков прибыли со всех концов леса. Шум говорящих людей и ржущих лошадей можно было услышать с нескольких километров.

Большой флаг с мечом и щитом вздымался на ветру. Семь особенно мускулистых и могучих рыцарей стояли под флагом. Около семи рыцарей стояли тридцать чароразрушителей с сияющими доспехами и аурой могущества.

Когда Адепты и рыцари пересеклись взглядами, мощная аура вырвалась из тел обеих сторон,

столкнувшись издалека.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/293942>