

Ожидаемого столкновения не произошло.

Грим не был настолько глуп, чтобы сражаться глиняными големами против рыцарей в стальной броне напрямую.

Конечно, если бы это были каменные големы, Грим не прочь оценить столкновение между сталью и камнем! Однако, наверное, лучше было забыть об этом, так как они из глины.

Глиняные големы погрузились в грязь, прежде чем вступили в контакт с ведьмаками. Многочисленные грязевые столбы поднимались с земли на пути рыцарей.

Ведь рыцари были самой мощной силой на этой плоскости. У каждого из них были исключительные навыки верховой езды и ловкость. Они приказали жеребцам прыгать и нырять вниз, иногда даже прыгать на высокое дерево и отскакивать от него, чтобы избежать препятствий в виде столбов.

Более того, сияющие рыцари и рыцари-чароразрушители, стоящие впереди, использовали всю свою силу, выпуская клинки пламени и льда на препятствия на пути. Глиняные големы, ответственные за то, чтобы препятствовать продвижению армии, могли лишь изменить свой боевой план, столкнувшись с такими могущественными врагами. Они начали создавать болота, которые покрывали большие площади.

Несмотря на то, что глиняные големы не убили ни одного ведьмака, они замедлили их.

Пока ведьмаки погрузились в небольшой хаос, несколько глиняных големоы вышли из леса и атаковали врага, используя Копье Грязи, а также Земляные Шипы. Небольшие стычки между глиняными големами и рыцарями были тут и там.

Яростные атаки глиняных големов нарушили аккуратный строй рыцарей.

К сожалению, атаки глиняных големов все еще были слабыми. Копья Грязи не смогли пробить слой золотой брони, сформированный золотым сиянием, которое собралось вокруг рыцарей. Некоторые глиняные големы, которые не смогли сбежать в землю вовремя, даже взорваны на куски грязи и камней бешеными рыцарями.

Почти сто глиняных големов исчезали со скоростью, которая была видна даже невооруженным глазом!

Единственные, кому удалось нанести урон, были пять каменных змей. Каждый раз, когда они вырывались из-под земли, скалы и песок, которые они разбрасывали, а также их укусы, смогли разрушить отряды рыцарей. Независимо от того, насколько мощными были доспехи веры, их недостаточно, чтобы выдерживать двенадцать тонн веса каменных змей. Все ведьмаки, на которых нацелились каменные змеи, были раздавлены в кровавую пасту.

Тем не менее, каждый раз, когда каменные змеи вырывались на поле битвы, их массивные тела атаковали многочисленными жестокими методами борьбы рыцарей. Если им нанесли слишком большой урон, каменные змеи зарывались в землю и ждали, пока их тела восстановятся.

Большую часть времени эта группа каменных змей могла лишь вносить беспорядок в строй врага. Нецелесообразно рассчитывать на то, что они будут массово убивать крыцарей.

Грим передал команду големами чипу. Благодаря детальным и динамичным командам превосходной вычислительной мощности чипа, а также полному пониманию общей ситуации на этом поле битвы, группа големов может постоянно страдать от потерь, но также эффективно удержит импульс армии рыцарей.

С помощью чипа Гриму больше не нужно было прилагать собственные усилия, чтобы командовать сотнями индивидуальных боев. Все, что ему нужно было сделать, это сосредоточиться на себе и соответствовать своему званию мастера пиромантии.

Грим свободно бродил по полю битвы.

Он превратился в ужасающего Пламенного Демона три метра в высоту, с огненным элементом вокруг. Грязь превращалась в полурасплавленную кипящую лаву всюду, куда он шел.

Грим схватил Скипетр Огненного Лорда и держал Свиток Вуду. Страницы древнего тома беспрестанно переворачивались сами по себе, добавляя Гриму таинственное чувство.

Грим не хотел использовать шесть мгновенных заклинаний, хранящихся в Свитке Вуду. Чтобы максимизировать свою боевую мощь, он заменил заклинания на огненные заклинания огромной площади воздействия, такими как разрушительный взрыв Огненного Ядра и Огненный Шторм.

Грим медленно прохаживался вперед, слегка размахивая скипетром Огненного Лорда в руке, подбросив несколько Магматических Огненных Шаров в те области, где рыцарей было больше всего. Между тем, Грим взорвал дураков, которые посмели броситься на него Цепями Огненных Шаров.

Броня веры могла помочь им вынести простые заклинания, но, столкнувшись с непрерывной бомбардировкой огненных шаров, даже самые толстые доспехи в мире не смогли бы их спасти.

Храбрые рыцари неоднократно бежали вперед, выкрикивая девиз рыцарей, но были атакованы взрывающимися огненными шарами. Прежде чем они могли встать, прилетали новые огненные шары и наносили урон, пробивая броню веры и взрывая броню на их телах, а после поглощая их пламенем.

Ведьмаки были людьми из крови и плоти. Без щитов и благословения их веры даже самое исключительное магическое сопротивление было не более чем шуткой перед дикими огненными шарами.

Огненные шары взрывались повсюду, посылая брызги плоти во всех направлениях.

Ведьмаки, атакованные Цепью Огненных Шаров, не имели возможности скрыться. Их тела вместе с телами жеребцов под ними разрыло за считанные секунды.

Более того, рунические стрелы, которыми они стреляли в ответ, были заблокированы Магматическими Щитами, постоянно вращающимися вокруг Грима. С тех пор, как защитное заклинание Грима было обновлено от Огненного Щита, до Щита Инферно, и до нынешнего Магматического Щита, его оборонительная сила выросла экспоненциально.

Теперь любая атака с менее чем 150 очками урона не имела шанса уничтожить его щит одним выстрелом. Атаки, нанесшие менее 150 очков урона, могут навредить щитам. Тем не менее, щиты быстро возрождались, так как Грим постоянно использовал свой Дух для их

восстановления.

Даже случайные стрелы, которые его пробивали, не смогли пробить броню из магмы на теле Грима. По мере того, как из тела Грима выливались интенсивные волны пламени, эти стрелы сгорали и таяли, как воск.

С другой стороны, были ведьмаки, которые пытались вступить с Гримом в ближний бой. Грим ответил ударами его пламенного хлыста. Пламенный хлыст, состоящий из чистого и концентрированного пламени, может вызвать сильные ожоги. Если ему удастся обернуться вокруг рыцарского тела, Грим немедленно подожжёт его.

Грем мог быть элементарным Адептом, но когда он трансформировался в пугающего Пламенного Демона, у него была поразительная боевая мощь, которая соперничала с настоящими Огненными Демонами Бездны. Огненные Шары были его средством атаки на расстоянии. Пламенный хлыст был его ответом для глупцов, которые пытались приблизиться. Еще ближе, и Грим использовал свой огненный меч.

Пламенное человекоподобное существо три метра высотой размахивало огромным клинком, этого было достаточно, чтобы уничтожить врагов без использования каких-либо боевых приемов.

Это было доминирующее оружие, которое заставляло чувствовать угнетение, а также жжение. Более того, Кольцо Огня простиралось на тридцать метров вокруг него. Любые живые существа, которые подойдут на тридцать метров потерпят урон до 13 очков в секунду.

Это также означало, что если мужчина с пустыми руками войдёт в Кольцо Огня, он умрет до того, как пройдут две секунды. Ведьмак немного лучше, но даже они смогли выдержать всего двадцать семь секунд. И это с помощью доспехов веры. В противном случае эта продолжительность была бы сокращена наполовину.

Куда бы он не шёл, Грим оставлял борющихся рыцарей. И везде, где он шел, он оставлял позади обугленные останки отряда за отрядом.

Конечно, бессовестное и кровавое убийство Грима вызвало гнев сияющих рыцарей. Они шлепали своих коней и поднимали свои рунические длинные мечи высоко над их головами и ревели.

Грим не собирался противостоять сияющим рыцарям.

Каждый раз, когда это случалось, он останавливался на мгновение, и его массивное пылающее тело исчезало. В следующую секунду страшный Пламенный Демон появлялся в другой области, находящейся в сотне метров.

Беспорядочное, хаотичное поле битвы было как открытая книга в разуме Грима, с ветряными тварями, смотрящими сверху, и глиняными големами внизу. Ни одно изменение на поле боя в полутора километрах от Грима не могло избежать его восприятия.

Каждую секунду бесчисленные потоки смутной информации вливались в многочисленные точки сознания, которые Грим установил на своих големах. И с фильтрацией и анализом огромного количества данных чипом, Грим смог четко понять, что происходит вокруг. Это позволяло ему идти туда, где было выгодно.

На поле битвы, в которое он входил, не было сияющих рыцарей. Путь, по которому он шел,

никогда не содержал большую группу рыцарей-чароразрушителей. Что касается ведьмаков, - пока они не объединились в большое количество, они не могли причинить никакого реального вреда Гриму.

На поле битвы пробивались Адепты, чтобы начать бойню вместе с полчищами глиняных големов и зверей вуду. Даже сияющие рыцари, которые хотели преследовать Грима, могли лишь недолго гнаться за ним, прежде чем отвлечься на другого врага.

Благодаря жертвам большого количества глиняных големов и зверей вуду, Грим превратился в бесстрашного хищника на поле битвы.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/317531>