

Глава 447

Сича. Человек. Адепт по Очищению Тела (Стиль Смешивания Ядов).

Телесные атрибуты: Сила 12 / Ловкость 8 / Телосложение 14 / Дух 6.

Приемы ближнего боя: Быстрый Удар, Варварский Удар, Раздирающее Прикосновение.

Фландр. Человек. Адепт Элементия (Вода).

Телесные атрибуты: Сила 5 / Ловкость 3 / Телосложение 6 / Дух 17.

Обычно используемые заклинания: Ледяное Копье, Удушающий Водоворот, Эффект Прилива, Волна Водяного Дракона.

Мощная жизненная сила и Дух Адепта обычно объединялись, чтобы сформировать неосязаемое силовое поле, которое помешает зондированию. При нормальных обстоятельствах пассивная способность чипа к зондированию не сможет четко идентифицировать атрибуты противника.

Тем не менее, в пылу битвы Грим определил Дух противника, основываясь на эффекте огненного шара магмы, разбивающегося об их защитные заклинания. Он оценил скорость регенерации Духа противника по промежутку времени между заклинаниями. А силу, ловкость и телосложение противника он определил, основываясь на его скорости и выносливости.

Грим атаковал их, чтобы проверить силу их защиты и получить больше ответов для проверки собранных данных. Это, несомненно, были несущественные сведения. Большинство людей не станут заботиться о таких вещах во время боя. Следовательно, враг не представлял себе человека, собирающего информацию о них, пока они сражались.

Поначалу Грим ничего не знал о Фландре и Сиче. Битва была напряженной, опасность подстерегала на каждом углу. Тем не менее, туман войны, скрывающий всё от глаз Грима, рассеялся в тот момент, когда закончился сбор данных о двух врагах.

Теперь у Грима были их телесные атрибуты. Чип также записал их боевые стили.

Грим узнал Силу и Ловкость Сича, он смог оценить его базовую скорость движений, а также пределы, до которых доходили его атаки. При этом Грим мог устанавливать свои магические защиты и перемещать их наиболее подходящим образом. Он мог постоянно держать Сичу в неудобном положении, чтобы ему было трудно полностью высвободить его силу.

Сича почувствовал сложность ситуации.

Когда он хотел нанести сильный удар Гриму, огненный адепт был в положении, где сила Сича была самой низкой. Если Сича хотел ударить сбоку, приходилось рискнуть быть атакованным заклинаниями Грима.

С другой стороны, если он хотел начать партизанскую войну, Грим не отставал от него и кидал свои огненные шары, не давая Фландру присоединиться.

Важно было отметить, что двенадцать очков силы Сича давали ему пугающую способность к атакам. Если игнорировать эффекты защитных заклинаний, каждый из ударов Сича наносил шокирующие семьдесят очков урона.

Число может показаться не очень большим. В конце концов, это на треть меньше, чем его полномасштабная атака в сто десять очков. Тем не менее, высокая Ловкость Сича позволяла ему связывать свои боевые приемы ближнего боя, поражая врага с неумолимостью бесконечного шторма.

Он мог нанести пять ударов за три секунды, при этом каждая атака несла в себе семьдесят очков урона.

Вот почему большинство Адептов не могли колдовать, если Сича удавалось приблизиться. Они должны были быстро дистанцироваться от него.

Ранее, во время дуэли огня и воды, Сича атаковал сбоку. Он прорвался сквозь защиту ветряного дракона, а затем всего за две секунды приблизился к Гриму, чтобы разбить его лавовый щит.

Если бы Порыв Ветра дракона не изгнал его, все лавовые щиты Грима были бы разрушены.

Конечно, Сича заплатил эквивалентную цену за своё дикое наступление.

Огненная Сфера, которая испепеляла всё вокруг Пламенного Демона, шла вместе с Кольцом Огня. Сича должен был выдержать восемьдесят очков урона от огня за секунду. Урон от самого лавового щита добавил двадцать пять очков урона в секунду.

Его временный уход из ближнего боя был не только для того, чтобы избежать контратаки Грима. Ему также нужно было время, чтобы восстановиться. Четырнадцать очков Телосложения позволяли ему восстанавливать любую поврежденную часть его тела через потребление Духа, если это не отрезанная конечность.

Сиче нужно было только набрать расстояние от двадцати до тридцати метров. Он был абсолютно уверен в своих боевых навыках.

Его жертва того стоила!

Всего за несколько секунд, что ему удалось привлечь к себе внимание Грима, Фландр закончил направлять очередную Волну Водяного Дракона. Она хлынула на Грима, как буря. Гриму было сложно выдержать эту волну без травм теперь, когда он потерял несколько лавовых щитов.

Если бы его поймали несколькими минутами ранее, ему пришлось бы использовать силу ветряного дракона. Дракон воздвиг бы массивный барьер из ветра и позволить ему уйти от заклинания Фландра невредимым.

Что еще хуже, так это возможность того, что Сича снова вступит в драку и устроит засаду, пока он будет убежать.

Тем не менее, Грим теперь имел представление о ситуации. Он сменил тактику и начал сражаться.

Три Огненных Шара Магмы выстрелили в сторону Волны Водяного Дракона Фландра. Он не воспользовался шансом сбежать. Вместо этого он развернулся и бросился к Сиче, который отчаянно пытался убежать.

Сича был сбит с толку. Однако это удивление быстро переросло в радость, когда он начал шагать влево и вправо. Он нанес ответный удар. Властная сила породила порыв ветра, который

врезался в огненные щиты Грима. Огненные щиты даже задрожали от удара.

Сича был уверен, что на таком расстоянии сможет увернуться от всех атак. Затем он воспользуется возможностью, когда Грим произнесёт следующее заклинание, чтобы броситься вперед и нанести еще один шквал ударов. Не говоря уже о том, что волна водяного дракона Фландра ещё преследовала грима. Эти три огненных шара не смогут остановить эту волну. Если Сича замедлит противника, Фландр достанет демона, который потерял почти все щиты.

Он быстро сообразил и решил броситься лоб в лоб.

Грим уже предсказал выбор Сича.

На самом деле, можно сказать, что Грим повлиял на выбор Сича.

Он не починил свои недостающие лавовые щиты, не преследовал Сича и не использовал средства, которые могли бы мгновенно покалечить Сича. С самого начала боя, Грим запутывал Сича. Все эти подсказки заставили самоуверенного Сича сделать неправильный выбор.

Три Огненных Шара Магмы, которые взорвались позади них, вызвали ударную волну пламени, которая на пару секунд задержала Волну Водяного Дракона.

И в этот промежуток Грим поднял обе руки, над ним появилось облако огня, наполненное пламенем и пузырями лавы.

Сича не собирался уходить. Он был похож на акулу, которая учуяла кровь. Силуэт Сича вспыхнул. Всего за одну секунду ему удалось оказаться перед Гримом.

По мнению Сича, ему нужна была всего секунда, чтобы прорваться сквозь ветровой барьер дракона. Затем он доберется до демона, где сможет использовать свой Варварский Удар, чтобы прервать заклинание противника. Когда это случится, Гриму придется пролить немного крови, чтобы сбежать.

К его сожалению, дракон уже разинул пасть. Раздался оглушительный рёв.

И вместе с ним пришла аура мощи этого величественного и неудержимого дракона.

Аура мощи дракона?

Сича дрогнул. Его мозг был поражен аурой. Он впал в состояние Психологического Запугивания.

Сердце Сича наполнилось страхом, несмотря на то, что совсем недавно на его лице была уверенная улыбка.

Черт возьми, почему аура мощи дракона?

Разве её не использует настоящий дракон? Может быть... может быть, этот сопляк сделал голема из настоящего кристалла дракона?

Сича почти сразу понял причину явления перед ним. К сожалению, было слишком поздно.

Грим взмахом руки разогнал пульсирующее облако огня. Судя по тому, как быстро он отменил заклинание, это был всего лишь ложный выпад. В противном случае, даже Грим, со всем его талантом и способностями, пострадал бы от огромной реакции от рассеивания заклинания

такого размера.

Пока Сича вышел из строя, Пламенный Демон раскрыл свои массивные ладони. Над ним появился сияющий красный том.

Толстый пергамент быстро переворачивался. На каждой странице поднимались руны.

Несколько мощных заклинаний одной цели рванули вперед, одно за другим.

Сича поглотили свирепые волны пламени.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/433241>