

Битва разгоралась.

Взрывные Огненные Шары, Магматические Огненные Шары и Метеоритные Дожди обрушились водопадом. Всюду текла расплавленная лава.

Сорос осторожно пробирался сквозь Метеоритный Дождь, время от времени совершая безумный маневр, чтобы избежать Взрывного Огненного Шара, летящего сверху. Мгновение небрежности могло отбросить его в сторону.

Сорос взмахнул крыльями и сделал круг по небу. В области, вокруг которой он кружил, было ослепительное море огня.

Однако в то время как большинство огня обычно было на земле, это море огня находилось в тридцати метрах в воздухе.

Огненный элементий внутри был слишком плотным и активным. Это сильно влияло на поле зрения и духовные чувства Сороса. Следовательно, Сорос понятия не имел, что происходит внутри огненного моря.

У него было всего две-три секунды, чтобы атаковать. Если он слишком долго задерживался в огне, его крылья горели до дыр. Если это произойдет, он упадет вниз и превратится в кровавого рыцаря.

Только один из двух его товарищей всё ещё летал в воздухе неподалёку. Другой рыцарь был ранен в крыло огненным хлыстом Пламенного Демона и сейчас был на земле.

Это было поле битвы двух могущественных Адептов. Без крыльев участвовать нет смысла. Сорос берёт свои крылья и иногда бросал в демона алые копья.

Грим оставался на спине ветряного дракона. Он изо всех сил старался поддерживать Огненное Кольцо, чтобы наносить Мэри непрерывный урон, стреляя Обжигающими Лучами из глаз. Грим гнался за проворным вампиром.

Тридцать минут битвы нанесли относительно тяжелые раны Гриму и Мэри.

Ловкость Мэри только раздражала. Не было никакого смысла произносить заклинание, которое требовало более трех секунд.

Попытка наложить крупномасштабное заклинание была самоубийственной.

С другой стороны, эти мощные одноцелевые заклинания тоже не были практичными. Шансы, что эти заклинания поразят Мэри, были слишком малы. Даже если Гриму удастся зафиксировать её позицию, используя свой Дух, его заклинание сможет уничтожить только остаточный образ, который она оставит за собой.

Когда было необходимо, Мэри даже использовала свою странную магию крови, чтобы поменяться местами с одним из своих рыцарей. Это временно калечило одного из ее подчиненных, но гарантировало ее личную безопасность и не ставило под угрозу её боевые способности.

Тем не менее, несмотря на все преимущества, Мэри была ранена.

Самым тревожным было то проклятое Огненное Кольцо. Пока она находилась в зоне огня, приходилось выдерживать горение разрушительного пламени.

Мэри это бы не нанесло большого урона, если бы это был обычный огонь. Тем не менее, это было пламя элемента в шестьдесят очков в силе. Более того, само пламя обладало следом эффекта горения души.

Из-за этого Мэри постоянно защищала свои крылья энергией крови. Тем не менее, глубины ее души иногда жгло, независимо от того, насколько крепка была её защита

Это была не очень мощная или калечащая атака, но это её очень бесило.

Крылья Мэри покрылись ожогами и проколами. Признаки ожогов также появились по всему её стройному телу.

Мэри больше не могла позволить себе использовать энергию крови, чтобы постоянно восстанавливаться.

Здесь и не было никаких кровавых угощений для неё. Без питания кровью вампир не мог использовать свой фирменный боевой стиль.

Это существенно ограничивало возможности Мэри.

Конечно, как её верный слуга, старый лис Ванлье уже отправился на охоту. Он привёл с собой козу. К сожалению, он не смог отправить эти трофеи в море огня. В тот момент, когда Ванлье вернулся, взрывной огненный шар выстрелил из поля боя и разнес козла в пух и прах.

Грим прекрасно контролировал сила огненного шара; он не причинил вреда самому Ванлье.

Таким образом, битва зашла в тупик.

По правде говоря, давление, с которым столкнулся Грим, было не меньше, чем у Мэри.

Длительный период поддержания Огненного Кольца истощал огненную энергию Грима. Если бы не случайные всплески огненной энергии, исходящие из сердца Пламенного Демона, Гриму, вероятно, пришлось бы сократить свою оборонительную линию и полностью посвятить себя защите.

Он прятался глубоко в море огня и полагался на ветряные барьеры дракона. В настоящее время остался только один разрушенный Лавовый Щит и энергетический барьер.

На массивном теле Грима виднелись три раны. Внутри энергия огня сражалась с энергией крови. Они не заживут до того, если энергия крови не будет нейтрализована.

Несмотря на трудности битвы, Грим не заставил ветряного дракона высвободить свою ауру. Он также не завершил вторую фазу Трансформации.

У него было ощущение, что Мэри скрывает свои козыри, ища шанс. Чтобы не быть застигнутым врасплох, Грим должен был держать и свои козыри. Он молча ждал, когда она нанесет удар.

Двое из трех рыцарей были на земле. Они не погибли, но потеряли способность участвовать в схватке. Единственный оставшийся рыцарь был достаточно умен. В результате каждый раз, когда Грим пытался покалечить его, Грим терпел неудачу.

Более того, этот кровавый рыцарь знал точное время его атак. Было несколько случаев, когда его рыцарские боевые техники не соединялись, а создавали прекрасную возможность для атаки Мэри. Однажды Гриму даже пришлось исчерпать половину своего Свитка Вуду, чтобы заставить Мэри отойти.

Мощные заклинания по области действия бессмысленны против гибкого убийцы. С другой стороны, заклинания одной цели было легко избежать. Следовательно, Грим не мог навредить Мэри, не считая огненного кольца и множества заклинаний мгновенного броска.

Не говоря уже о том, что ещё был рыцарь, ожидающий шанса для удара. Если бы Грим проявил слабость, этот бесстрашный человек, несомненно, ценой бы своей жизни проложил путь для атаки Мэри.

Вот почему Грим не мог сосредоточить весь свой Дух на Мэри.

Тем не менее, шансы на победу Грима по-прежнему неуклонно возрастали.

Основной причиной стал чип, завершивший сбор данных о Кровавой Мэри. Она больше не была облаком кровавого тумана, чьи действия он не мог предсказать. Её истинная форма и способности были раскрыты.

Мэри.

Вампир. Адепт первого класса.

Телесные атрибуты: сила 7 | ловкость 16 | телосложение 11 | дух 7.

Боевая магия: Кровавая Стрела, Быстрое Наступление, Кровавые Кандалы, Истощение Жизни, Прикосновение Вампира, Кровавый Туман, Безумство Крови, Раздирающий Коготь, Переливание, Багровый Пакт.

Голова Грима заболела, когда он увидел эти данные. Мэри уже произносила десятки заклинаний. Это была наглядная демонстрация боевого таланта Мэри. Это было так впечатляюще, что Грим потерял дар речи.

Адепты ближнего боя не были такими же, как Адепты Элементия.

Адепты Элементия часто функционировали как пушки, стреляющие мощными заклинаниями и стоящими на том же месте. У них были заклинания мобильности, но большая часть их боя состояла из дальних атак. Хотя Адепты ближнего боя обладали множеством заклинаний, большинство из них были вспомогательными и улучшающими, предназначенными для повышения их силы на близком расстоянии.

Поэтому Грим должен был использовать быстрые и последовательные мгновенные заклинания, чтобы отбить проворного убийцу, который наносил удары со всех сторон. Особенно после того, как он потерял Лавовые Щиты, которые обеспечивали физическую защиту.

Когда битва зашла в тупик Мэри отказалась от стратегии преследования и уклонения. Наконец, она открыла свой туз, Кровавые Кандалы.

Она издала странный визг, и несколько оков связали ее с четырьмя кровавыми слугами. Затем она набросилась на Грима.

Несмотря на то, что Грим приготовился к этому, он был шокирован свирепостью и решимостью Мэри.

В следующую секунду на Мэри обрушился шквал огненных заклинаний. Ветряной Дракон бросил в Мэри торнадо.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/435963>