

Ритм битвы всегда был в руках Адептов.

Будь то отравление или радиационная бомба, стратегии Адептов успешно ослабили силу драконорожденных. Одна треть драконьих воинов была уничтожена ещё до того, как они смогли вступить в бой. Оставшиеся драконорожденные бросились в бой, не заботясь о собственной жизни.

Их встретило дальнбойное огнестрельное оружие магических машин Лучников.

Чешуя дракона, загрязненная радиацией, больше не могла нейтрализовать пули. Воины-драконорожденные теснились на узкой грязной дороге, размахивая массивными боевыми топорами и сражаясь с Лесорубами.

Неважно, кто погиб в бою. Их останки сбрасывались в бассейн рядом с ними, чтобы создать необходимое пространство для продолжения борьбы.

Пронзительный грохот бензопил, яростный рёв драконьих воинов, глухой стук плоти о сталь - все эти звуки сливались в раздражающий шум, который эхом разносился по небу мрачного болота скорби.

Грязная дорога, отгороженная металлической стеной, наконец-то снова. Когда драконорожденные избавились от последнего ряда Лесорубов, у армии магических машин не было выбора, кроме как отступить. Они образовали линию обороны вокруг выхода. Все магические машины по периметру были моделями Лучников.

Оставшиеся две или три дюжины Лесорубов выстроились у выхода с грязной дороги. Они использовали свои сильные тела, чтобы разделить драконорожденных.

Адепты, скрытые в армии, воспользовались возможностью, чтобы выйти на поле боя. Они быстро начали убивать отставших воинов-драконорожденных.

Все члены Багряного клана, кроме Мэри и Зака, уже вступили в бой. Даже три экспериментальные магические машины типа воинов были в бою.

Гоблин Тинкер был всего три метра ростом. Снаружи он выглядел как смесь различных алхимических частей. Можно было видеть вращающиеся шестерни на его теле. У него не было куполообразного металлического тела. Его хрупкие внутренние конструкции были открыты врагу.

У него вообще не было боевых способностей. Вероятно, он развалится в тот момент, когда топор драконорожденного ударит по нему. Тем не менее, выступление Гоблина Тинкера было захватывающим.

Он медленно передвигался на своих двух роботизированных ногах, выпуская дым. Однако в тот момент, когда драконорожденный бросится на него с топором в руке, из Тинкера вылетали роботизированные когти. Коготь цеплялся в далекую мишень и оттаскивал Тинкера от опасности.

Именно эта странная способность придавала ему исключительную подвижность и ловкость. Врагам не удавалось догнать его.

Наступательная сила Тинкера в основном исходила от миниатюрной магической энергетической пушки и усиленных ракет.

Миниатюрная магическая энергетическая пушка, установленная внутри, стреляла Энергетическим Лазером в сто тридцать очков. Однако из-за ограниченности источника энергии Тинкер мог ею стрелять только раз в сто пятьдесят секунд.

Его ракеты были усовершенствованными версиями обычных ракет. Взрыв ракеты теперь зависел от мощной пространственной энергии, содержащейся в ней. Несколько техников оценили основную наступательную мощь усовершенствованной ракеты. Она составляла от восьмидесяти до ста десяти очков.

Не так много, но рассмотреть массу ракетных установок вокруг Тинкера, вырисовывался предвидеть страшный исход битвы.

Однако Тинкер мог одновременно управлять только двумя из этих усовершенствованных ракет. Направление других ракет зависело от удачи.

Гоблин Шреддер был пятиметровым гигантом. У него было крепкое металлическое тело, похожее на корпус Лесорубов. Нижняя часть его тела состояла из четырех паукообразных роботизированных конечностей, в то время как туловище имело две мощные роботизированные руки. Концы рук были двумя вращающимися дисками, издающими пронзительный скрежет.

Два гигантских диска имели один метр в диаметре и разрезали всё на пути.

Он бился без всякого сопротивления. Дико вращающиеся диски резали драконорожденных, которые кидались на него. Даже их металлическая броня толщиной в три пальца не могла полностью остановить вращающиеся клинки, не говоря уже о чешуе самих драконорожденных.

Тем не менее, отсутствие подвижности было самым большим недостатком Гоблина Шреддера.

Капитан драконорожденных схватил толстый ствол дерева и использовал его, чтобы отразить удары Шреддера. Двое его подчиненных били его в спину. Наконец, они смогли оттащить его, прежде чем он успел задеть их капитана.

Экспериментальный Шреддер был уничтожен менее чем за семь минут с начала битвы.

Оставшийся Гоблин Бомбермен был самым презираемым.

Он унаследовал трусливую и в то же время зловещую натуру гоблинов, принесшую большие неприятности драконорожденным в самом начале битвы.

Он был очень маленьким, размером всего около метра.

Он выглядел как круглый металлический сферический торс с такой же круглой сферой вместо головы. Он катался по земле с удивительной скоростью.

Его единственным оружием были алхимические бомбы.

Из его тела круглого тела торчали две руки. Он использовал свою миниатюрную фигуру и скорость, чтобы проскакивать под драконорожденными воинами.

Им приходилось нагибаться, чтобы ударить его.

Всё бы ничего, если бы он был просто быстр, но... этот придурок вставлял алхимические бомбы туда, куда драконорожденные не могли дотянуться. Например, промежность или пятки.

Драконорожденные подверглись адскому кошмару, когда эти бомбы взорвались. Их нижние части тела кровоточили, и их мучительные крики были настолько трагичны, что любой прохожий, услышав их, заплакал бы.

Разделенная армия драконорожденных впала в хаос. Адепты, спрятавшиеся в толпе, были похожи на аллигаторов, время от времени появляющихся из-под воды, чтобы утащить добычу.

Самыми слабыми бойцами на сегодняшнем поле боя были три кровавых рыцаря Мэри.

С продвижением Мэри во второй класс могущество трёх рыцарей возросло. Теперь они могли высвободить больше силы, чем раньше. Однако их ограниченная первичная сила ослабляла их атаки. Их единственной силой были регенеративные способности и превосходная подвижность.

Но здесь это было бесполезно.

Все они были людьми. Даже при том, что Мэри Подчинила их и превратила в вампиров, их показатели Силы не могли сравниться с драконорожденными воинами первого класса.

С другой стороны, причудливые рунические доспехи кровавого рыцаря были непобедимы против обычных людей, но не против чудовищных металлических топоров в руках драконорожденных. Эти топоры весили семьдесят два килограмма, а длина одних только лезвий составляла метр.

Рыцари были в опасности.

Любая регенерация была бы шуткой, если в них попадут этими топорами. Даже кровавым рыцарям будет трудно полностью восстановиться, после превращения в фарш. Более того, где они найдут пищу на этом поле боя?

Они кружили по полю боя в форме летучих мышей и обступали драконьего воина, который отделялся от своей группы.

Они были похожи на кучку уличных головорезов, ловящих врага в невыгодном положении и избивающих его до смерти. И кто бы мог подумать? Эта тактика очень им подошла. Она позволила им уничтожить шесть драконьих воинов и одного капитана за пятнадцать минут.

Тем не менее, если говорить о доминировании на поле боя, нужно вспомнить Адептов.

Будучи Адептом ветра первого класса, атаки Дезерры не могли быстро убить этих могучих драконорожденных. Однако это не помешало ему доминировать на поле боя с помощью магии.

Дезерра взлетел высоко в воздух и избежал кровавой битвы на земле.

Вихри Торнадо окружили его, делая его похожим на великое божество, с презрением наблюдающее за муравьями под ним.

Дезерра издали смотрел на поле боя.

Всякий раз, когда драконорожденные оттесняли его союзников, он запускал свой торнадо и спускался на битву.

Дезерра просто махал рукой, и сверху появлялся огромный вихрь, окутывающий драконьих воинов. Ветер не мог поднять драконорожденных в воздух, но разрушительные ветры смогли внести беспорядок и заставить их терять чувство направления.

Эта короткая пауза в конфликте позволяла магическим машинам либо сбежать, либо вернуться в строй. К тому времени, когда драконорожденные вырывались из шторма, ситуация в битве кардинально менялась.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/528200>