

Битва в храме бога-зверя внезапно закончилась.

Армия магических машин оставалась в руинах Макрен в течение двух дней. Они отремонтировали повреждённые машины. Грим воспользовался этой возможностью, чтобы провести тщательное сканирование храма, а также магических узоров и божественных рун.

Как только он закончил, армия магических машин снова отправилась в путь. Конечно, храм бога-зверя был разрушен.

Магические энергетические колесницы двигались к следующему городу орков. Тем временем Грим и Алиса спрятались в колеснице и начали вместе исследовать свои трофеи.

Самой большой добычей после разрушения города Макрен был флаг племени, который установил на поле боя орк-берсеркер третьего класса.

С помощью детального и всестороннего сканирования чипа Грим подтвердил, что этот флаг племени Вархаммер обладает способностью ловить души. К нему были привязаны души всех орков племени, которые погибли в битве. Он превратил их в странных существ, которые были очень похожи на земных духов.

Естественно, духовная сила типичного орка не позволяла им сохранять память и сознание души, покидая свои физические тела. Таким образом, единственными вещами, которыми они обладали, были чистые инстинкты и сильная страсть к битве.

Спустя сотни и тысячи лет в этом флаге собрались души бесчисленных орков, и их объединенное сознание породило несколько странных духовных существ. Эти духи были известны как героические духи.

Такие духи не имели реальной формы. Они могли поддерживать свое существование, только привязываясь к племенным тотемам, и ключом к их дальнейшему существованию была сила веры, а также новая энергия души. Они могли поглощать силу веры и души недавно умерших воинов орков.

Конечно, сила веры, которую они впитали, забиралась богом-зверем Аругером, как только она достигнет определенного уровня. Некоторые из самых исключительных героических духов выбирались, чтобы войти в царство бога-зверя Аругера. Там у них будет новое тело, выкованное с использованием божественной силы, и они будут служить великому богу-зверю в другом мире.

Эти племенные тотемы с героическими духами внутри также могли обеспечить племена орков великими магическими благословениями. Таинственная аура племенных тотемов повышала Телосложение, Силу, Ловкость, Дух, гибкость конечностей и время реакции всех орков.

Между тем, в больших орочьих племенах, живших более десяти тысяч лет, существовали духовные существа, которые превосходили даже героических духов - духи предков. Эти духи не только могли увеличить боевую мощь орков с помощью ауры, но и могли временно покинуть свои племенные тотемы и завладеть телом чемпиона племени.

Это была особая способность, на которую в прошлом были способны только посланники Бога!

Из-за перехвата великих ведьм, бог-зверь Аругер ещё не сбросил ни одного клона или

воплощения в плоскость Стронгвуд. Однако он мог передавать некоторую силу по каналам веры. Если посланник Бога четвертого класса будет использовать такой метод одержимости в битве, то даже несколько ведьм четвертого класса не смогут справиться с ним.

Таким образом, чем больше Грим разбирался в тайнах Стронгвуд, тем осторожнее был.

Его нынешняя сила находилась на очень неудобном уровне, где её было недостаточно для борьбы с более сильными врагами и слишком много для слабых врагов. Когда он превращался в пламенного демона, огненный трон позволял ему сокрушать противников того же класса. Однако, даже если его атаки могли нанести определенное количество урона противникам третьего класса, его собственное тело было несколько хрупким по сравнению с ними.

К счастью, у него был Армс в качестве телохранителя. В противном случае, армия магических машин уже была бы превращена в металлолом.

И всё же больше всего от этой поездки выиграл не Грим. Это была Мэри.

Будь то орк-шаман третьего класса, которого они убили в первом бою, или орк-мастер клинка третьего класса, которого они поймали по пути, или даже орк-берсеркер, которого они убили в городе Макрен; ни одна капля крови не пропала даром. Мэри поглотила всё.

Из-за этого Мэри пребывала в состоянии постоянной сонливости.

Четверо сдавшихся Адептов, которые следовали за этой экспедицией, больше не конфликтовали с Багряным кланом после всех этих дней совместной работы. Не имело значения, была это ежедневная разведка или работа с магическими машинами; они вели себя нормально.

С этими подчиненными, у Грима было гораздо больше свободного времени.

Ему больше не нужно лично разбираться с мелкими нападениями орков по пути. Всё это оставалось на других. И только когда появлялись какие-нибудь чересчур сильные орки второго или третьего класса, Грим звал с собой Армса, чтобы быстро расправиться с врагом.

Все остальное время Грим изучал флаг племени под руководством Алисы. Работа по расшифровке шла очень гладко.

Причина того, что работа по расшифровке чипа продвигалась так быстро, была связана с ростом Духа Грима, а также глупостью и прямолинейностью орков.

Важно было знать, что даже в Море Адептов реальное значение имели только шестьдесят-семьдесят процентов рун. Остальные помещались в массив только для того, чтобы обмануть и запутать врага. Многие массивы намеренно использовали сложные и изящные руны-приманки, чтобы скрыть истинное назначение массива.

Однако новые массивы и божественные руны, которые Грим отсканировал в храме бога-зверя, не подверглись никакому искажению или фальсификации.

Это косвенно снизило нагрузку на чип.

Орочьи руны покрывали почти тридцать процентов тайн плоскости Стронгвуд. Если бы Грим смог получить полное понимание этих рун, это продвинуло бы его рунические исследования на следующий уровень. По крайней мере, усиление, обеспечиваемое трансформацией огненного

демона Грима, может быть выше.

Следующим городом был Андорал, в четырехстах километрах отсюда.

Армия магических машин прибыла в Андорал всего за два дня.

Высокие стены были сложены из каменных плит. В стену было вбито несколько заостренных деревянных кольев, к которым были приколоты скелеты. Судя по одежде скелетов и их размерам, это были представители других рас, потерпевших поражение в битве.

Бастионы были низкими и имели крошечные входы. Маленькие щели позволяли низкорослым воинам мышелюдей колоть копьями изнутри.

Все здания в городе были исключительно высокими и великолепными.

Однако их поверхность не подвергалась тщательной полировке.

Похоже, что орки Андорал знали о прибытии армии магических машин. Всего один взгляд издалека, и можно увидеть множество орков в городе.

«Как будем сражаться?» - несколько Багряных Адептов собрались возле Мэри и молча ждали её указаний.

Мэри стояла на вершине магической энергетической колесницы. Она начала смеяться.

«Юди, ты возьмешь с собой сотню Лучников, тридцать Защитников Щитов, пять магических энергетических колесниц и вы построитесь слева; наездники волков, прячущиеся в двух с половиной километрах отсюда, могут попытаться атаковать наши ряды оттуда. Их может быть десятки тысяч»

«Понял!»

«О'Нил. Ты поведешь пятьдесят Лучников, двадцать Защитников Щитов, пять магических энергетических колесниц и встанешь на левом фланге. По данным разведки примерно семь тысяч воинов-орков прячутся в лесу в полутора километрах оттуда. Держите их внутри этого леса»

«Понял!»

«Дезерра, я оставляю тебе линию фронта. У тебя будет сотня Лучников, тридцать Защитников Щитов и десять магических энергетических колесниц. Взорви этот город, разнесите всё в пух и прах»

«Да, леди Мэри!»

«Все остальные остаются со мной. Подождем и нанесём удар по врагу, как только покажутся главные силы»

«Поняли!»

Медуза Дана и ведьма София приняли приказ, как и два других новых Адепта. Тем временем отколовшийся мозг Гру и гоблин Тигул слонялись рядом с ней.

Все трое были второго класса, каждый со своей фракцией и происхождением. У этих двоих не

было никаких обязательств или необходимости слушать Мэри.

Как лидер этой группы, Грим ещё не проявил себя. Вместо этого он выпустил Дух Мора и Сшитого Голема Призрака. Враги, с которыми они столкнулись за последние несколько дней, были слишком сильны, без шансов для двух марионеток первого класса.

Это была возможность.

Когда гигантские огненные шары из магических энергетических пушек влетели в город Андорал, началась новая битва!

Помня о болезненном уроке города Макрен, командир орков Андорал не стал держать все свои силы в тесноте внутри города. Вместо этого они выстроились вдоль стен. Как только враг начал атаковать город, орки, скрывающиеся в отдалении, бросились на армию магических машин с левого и правого флангов.

В небо из города поднялась большая армия крылатых людей. Они намеревались прорваться к центру армии магических машин и втянуть эту ведьму в изнурительный ближний бой.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/699089>