

Война между северными ведьмами совершенно отличалась от войн в центральном регионе.

В регионе Жентарим любая война, начатая между двумя кланами, приведет к огромным разрушениям и резне. Полное уничтожение клана было одним из условий для завершения войны.

Побежденный клан будет вырван с корнем.

Тем временем победители поглотят всё, что принадлежало их врагу, захватывая новые территории и ресурсы, заключая в тюрьму и порабощая Адептов и учеников своего врага.

С другой стороны, у северных ведьм были строгие правила ведения войны.

Никаких убийств мирных жителей, никаких разрушений ресурсных участков, и уж тем более, никаких убийств Адептов и учеников противника. При таких жестких условиях войны любая сторона, которая не смогла сдержать размах сражения и нарушила покой гражданского населения, была бы немедленно оценена как проигравшая.

Следовательно, сражения между ведьмами были сдержанными, что было далеко от тьмы и жестокости Жентарим!

Услышав это, Мэри и Биллис разочарованно вздохнули.

Их сила была полностью основана на крови и плоти врагов.

Война ведьм имела слишком много ограничивающих условий. Они потеряли всякий интерес к предстоящей войне ведьм.

По решению совета ведьм Гриму не разрешалось вмешиваться в эту войну. Однако его многочисленные подчиненные не были ограничены и могли свободно присоединиться к ведьмам судьбы в качестве подкрепления.

Однако Алиса очень недвусмысленно предупредила, что третьи классы Багряного клана не годятся для участия в этом деле.

Будь то Громовой Дракон третьего класса Армс, Изумрудный Дракон Иритина или даже Гру второго класса, их появление на поле боя немедленно бы расширило масштаб и уровень войны.

Если ведьмы судьбы могли взять подкрепление, разве ведьмы Холодной Зимы не могут сделать то же?

Лидеру ведьм Моргане достаточно было втянуть в битву ведьму четвертого класса, и война потеряла бы всякий смысл.

Вот почему они не могли потревожить змею и заставить Моргану растратить такую драгоценную услугу. Возможно, это и было ключом к развязке.

До тех пор, пока на поле боя не появится третий класс из Багряного клана, Моргана не захочет использовать козырь.

Более того, хотя Моргана могла заставить ведьму четвертого класса присоединиться к битве, Алиса, как лидер ведьм судьбы, тоже держала в рукаве подобные тузы. Если война дойдет до

этой точки, она истощит скрытые силы обеих фракций.

Ни один лидер ведьм не захотел бы бросить свою скрытую силу в такую бессмысленную битву; только если это был момент жизни и смерти для ветви.

Таким образом, Алиса начала подбирать команду.

На стороне Алисы из Багряного клана будут Адепты второго класса: Мэри и её вампиры, Драконорожденный Зака, Гоблин Тигул, Пожиратель Драконов Оливен и Дух Мора.

Что касается Адепта Биллиса? Алиса лично убедилась, что его нет в списке.

Тут уж ничего не поделать. Средства нападения Биллиса были слишком кровавыми и жестокими. Каждое движение было предназначено для убийства. Это было абсолютным табу на северных землях.

Между тем, Дух Мора, как экипировка души Грима, никогда не показывал свою силу внешнему миру. На этот раз он присоединился к рядам ведьм судьбы и взял на себя роль ужасающего магического духа с таинственной личностью.

Пока он не выпустит на волю ужасные эпидемии и вирусы, у ведьм Холодной Зимы не будет никаких доказательств его личности.

С другой стороны, Адептов первого класса возглавляли ведьма Берсеркер София и Снежный Лотос, поддерживаемые группой кровавых эльфов и большой армией улучшенных Лучников. Такой армии было достаточно, чтобы справиться с провокацией ведьм Холодной Зимы!

.....

Сражение, происходившее в северных землях, с самого начала исключило Грима.

Таким образом, когда большие группы Багряных Адептов спешили в северные земли, человек, о котором шла речь, вернулся в Огненный Трон и начал свою полуотшельническую жизнь.

Вернувшись, Грим сразу же начал изучать заклинание третьего класса, которое он освоил после своего продвижения - Порочный Огненный Шар!

От маленького огненного шара уровня ученика, до магического огненного шара уровня Адепта, до магического огненного шара второго класса, мощь и радиус действия заклинаний огненного шара увеличивались экспоненциально. Теперь, с продолжающейся оптимизацией и улучшением, выполненными чипом, магматический огненный шар второго класса продвинулся до третьего класса.

Заклинание огненного шара уровня ученика требовало от трех до семи секунд. Оно имело тринадцатисекундную перезарядку, исчерпывало два очка Духа и имело тридцать пять очков силы. Заклинания огненного шара обладали радиусом всплеска от одного до двух метров, что делало его относительно экономичным атакующим заклинанием.

Магический огненный шар первого класса требовал от одной до пяти секунд, имел одиннадцатисекундную перезарядку, истощал два очка Духа, носил от девяноста до ста пятнадцати очков силы и имел радиус всплеска от трех до пяти метров.

Огненный шар магмы второго класса требовал от одной до трех секунд, имел семисекундную

перезарядку, истощал два очка Духа, носил от двухсот двадцати до двухсот сорока очков силы и имел радиус всплеска от пяти до десяти метров.

Огненный шар магмы третьего класса требовал от одной до двух секунд, имел пятисекундную перезарядку, истощал два очка Духа и имел от трехсот десяти до трехсот тридцати очков силы. Имел радиус всплеска от двадцати до тридцати метров, а также обладал двумя спецэффектами - огненным ядом и холодным пламенем.

Это основная наступательная сила Порочного Огненного Шара.

Если учесть тридцатипроцентное увеличение мощности от огненной специализации Грима и эффекты его профессии, уменьшающие потребление Духа, время перезарядки и время повторения заклинаний, обычный огненный шар третьего класса, брошенный Гримом, нанесет шокирующие четыреста-четыреста тридцать очков урона.

С помощью одного этого заклинания он может быстро уничтожить Адептов второго класса с посредственным сопротивлением магии.

Более того, это мгновенное заклинание.

С его нынешними тридцатью шестью очками Духа ему нужно лишь одно очко, чтобы запустить Порочный Огненный Шар; одновременно он может выстрелить тридцатью шестью Порочными Огненными Шарами.

Кроме могущественных существ, среди третьих классов почти не было Адептов, способных выдержать бомбардировку тридцатью шестью такими шарами. Даже Адепт третьего класса Саназар из клана Сарубо может быть уничтожена, если она не превратится в дракона.

Однако, если Саназар всё же сумеет превратиться в Летающего Ядовитого Дракона, её исключительное сопротивление магии и ядовитость сделают заклинания Грима неэффективными. В конце концов, огненный яд в Порочных Огненных Шарах был бы совершенно бесполезен. Даже эффект холодного пламени будет значительно снижен.

В тотальной битве шанс Грима на поражение и смерть превысил бы семьдесят процентов. Однако, если бы Грим мог поддерживать дистанцию от ста до двухсот метров и атаковать Саназар дальнебойными заклинаниями, его шансы на победу были бы восемьдесят процентов.

Конечно, такие проценты устанавливались исходя из предположения, что противник не убежит.

С теперешним мастерством Грима над его магическими силами, у него нет способа помешать врагу уйти.

Таким образом, второй задачей, которую Грим дал чипу после Порочного Огненного Шара, был Лавовый Щит.

Порочный Огненный Шар был в основном для атак. Тем временем Гриму требовалась соответствующая защита. Подумав, он решил, что лавовый щит обладает двумя важнейшими чертами - защитой элемента и физической защитой, и был прочнее по сравнению с Щитом Инферно.

Важно было отметить, что даже Адепт третьего класса Саназар обладала средней способностью плевать ядом после превращения в летающего ядовитого дракона. Без

подходящего защитного заклинания третьего класса Грим превратится в стеклянную пушку, разлетающуюся на куски от одного прикосновения.

Даже с его нынешними двадцатью двумя очками Телосложения он недостаточно хорошо защищен. Этот уровень Телосложения должен был сочетаться с сильным защитным заклинанием, чтобы максимизировать защиту.

\*Бииип\* Получено задание на улучшение заклинаний. Оригинальная модель заклинания - Лавовый Щит второго класса. Предварительные условия знания удовлетворены. Требуемое время: 48 дней, 22 часа, 37 минут, 54 секунды]

Услышав ответ чипа, Грим невольно испустил долгий вздох.

Сложность знаний магической системы достигла нового уровня с тех пор, как он стал третьим классом.

Теперь даже улучшение заклинания второго класса занимало больше месяца времени. Гриму понадобится минимум десять лет, чтобы превратить все известные ему заклинания второго класса в заклинания третьего класса.

Для Адептов высокого класса время уже не было столь насущным, как для Адептов низкого класса.

С продолжительностью жизни Адепта третьего класса у Грима были сотни лет. Некоторые Адепты с меньшей силой воли, скорее всего, предали бы жизни удовольствий, в конечном счете забыв о своем происхождении как Адептов.

Однако Грим явно не был таким.

После всего лишь нескольких дней отдыха, он пустился в новые магические эксперименты.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/722352>