

Сяо Юй собирался сначала вызвать Кель'таса. Ему нужен мощный маг, чтобы тот сотрудничал с Антонидамом, поскольку ему не хватало магов. Более того, Кель'тас обладал магией огня, которая была жестокой и эффективной на поле битвы. Магия льда контролировала движение врагов, в то время как магия огня была жестче и порочнее.

Через полчаса над алтарем вспыхнула красная молния. Красивый мужчина подпрыгнул и встал перед Сяо Юй. У эльфа было четыре зеленых огненных шара. На его лице появилась странная улыбка, которая казалась дьявольской, но придавала при этом уникальное очарование. Он был принцем эльфов крови, Кель'тас!

«Кель'тас приветствует хозяина». Кель'тас поклонился Сяо Юй.

Кель'тас был на голову выше Сяо Юй.

«Мне здесь не хватает хороших людей ... Молодой человек, надеюсь, мы с вами хорошо поработаем». Сяо Юй сложил обе руки за собой. Он вел себя как старейшина.

«Подчиненный будет делать все, чтобы избавиться от нарушителей спокойствия», - улыбнулся Кель'тас.

Сяо Юй кивнул: «Хорошо. У меня есть еще один эльф крови. Ты должен встретиться с ней ... Давай проверим твои навыки».

Кель'тас имел доступ к четырем навыкам.

Огненный шар (до уровня 3): маг крови стреляет из огненного шара, чтобы атаковать врага. Огненный шар взорвется при ударе врага.

Пламенный взрыв (до уровня 3): Маг выпускает пламя, которое накрывает врага, нанося огромный урон.

Взрыв Феникса (до уровня 3): Маг крови стреляет огнем, который превращается в феникса и наносит урон группе врагов.

Дождь из пламени (до уровня 3): Кровавый маг вызывает пламя, чтобы убить врагов.

«Удивительные навыки! Сейчас нам не нужен навык с огненным шаром. Хорошо, вы должны научиться навыку Дождь из пламени, чтобы легко сражаться на поле битвы ... »

Теперь пришло время вызвать другие подразделения. Сяо Юй накопил достаточное количество очков после боя с Ба Тяньмин в Империи Западного Облака. Сейчас он может вызвать множество воинов. Во-первых, он хотел вызвать Друидов Когтя. Они могут превратиться в медведей и атаковать врага.

Он может попросить магов превратить врага в овцу, а Друид превратится в медведя и нападет на этих овец. Будет очень смешно. Сяо Юй не хватало командиров, поэтому он планировал полагаться на разные подразделения, чтобы компенсировать разницу в стратегическом и энергетическом уровне. Воины, которых он вызвал, не смогут быть противниками могущественных воинов. Однако все возможно, если их использовать правильно. Сяо Юй не хватает сильных воинов. У него в основном обычные солдаты.

Таким образом, он хотел вызвать наездников Грифона и другие подразделения. У него оставалось 4000 очков.

«Призвать 100 заклинателей, 100 колдунов, 100 священников, 100 грифонов и 100 драконьих ястребов». Он хотел сначала проверить их. Он должен проверить их навыки, прежде чем решиться вызвать остальных.

Сяо Юй ждал целый день вызванных воинов. Затем он отправился на базу эльфов, чтобы вызвать 100 друидов когтя.

Друиды когтя не разочаровали Сяо Юй. Все они могли превращаться в медведя. Более того, их сила была мощнее чем у обычного зверя первого ранга. Сяо Юй не мог себе представить, насколько они будут эффективны, если достигнут уровня 10. Вначале Сяо Юй думал, что друиды когтя не будут такими же гибкими, как бугаи на поле битвы. Но теперь он понял, что ошибся. У каждого типа воина есть свои уникальные навыки, которые можно правильно использовать. Сяо Юй даже хотел вызвать Банши, но, к сожалению, у него не было достаточного количества очков.

Навыки Друидов:

Уровень 3:Исцеление. Друид может исцелять.

Уровень 6: Рев. Увеличивает урон, наносимый атакой подразделений, уменьшая скорость передвижения и атаки противника.

Уровень 10: Обличие медведя. Превращается в мощного медведя с невероятной атакой и защитой.

« Ха-ха-ха! »Сяо Юй был очень взволнован, так как не ожидал, что Друиды Когтя будут такими могущественными. Однако каждый друид был равен 2 единицам. Сяо Юй, не колеблясь, вызвал 200 друидов.

Затем он проверил навыки Волшебников и Грифонов.

Каждый Волшебник был равен 2 единицам. У них не было большой силы, но они имели много навыков. Они могут помочь Друидам Когтя на поле битвы.

Обычным умением, которым обладал Волшебник, была атака пламенем. Сила атаки невелика, но частота и скорость атаки высокая и быстрая. Обычные солдаты не смогут победить волшебника, поскольку их сразу сожгут.

Другие навыки, которые могут изучать Волшебники:

Уровень 3: Медлительность. Волшебник нападает на врага магией пламени. Скорость передвижения противника замедляется.

Уровень 6: Невидимка. Волшебник может превратить подразделение в невидимое. Невидимость будет снята, если подразделение произнесет заклинание.

Уровень 10: Полиморф. Волшебник сможет превратить вражескую единицу в овцу. Воздушные части подразделения превратятся в летающих овец. Эффект этой магии зависит от силы противника.

Не было никаких впечатляющих навыков у грифонов. Рыцари, которые катались на грифонах, были гномами. Они были здоровыми, и каждый использовал молоток.

Всадники грифона могли использовать только один навык - «Штормовой молот». Тем не менее, это умение может улучшиться после достижения уровня 3, 6 и 10. На уровне 3 всадник может бросать молоток 3 раза подряд, а на уровне 6 - 6 раз, а на уровне 10 - 10 раз. Всадники грифона использовались в игре как небольшие команды, чтобы атаковать врага. Однако дело в том, что у противника нет воздушных подразделений. Сяо Юй представлял, что всадники Грифонов достигнут уровня 10. Он отправил 500 всадников-грифонов с всадниками гиппогрифа и всадников Драконьего ястреба, чтобы напасть на врага

Если Батрайдеры были бомбардировщиками, тогда всадники Грифонов пожарниками ...

<http://tl.rulate.ru/book/7175/233794>