

Для нынешних игроков эпические предметы уже были богоподобными, что были недостижимы, какие ещё фрагментированные легендарные предметы?

Даже до сих пор не было никаких известий о какой-либо гильдии или игроке, которым удалось заполучить в свои руки фрагментированный легендарный предмет. Хотя существовала вероятность, что те, кто сделал это, держали это в секрете, как Нулевое Крыло, шансы на то, что это произойдёт, были очень малы. В конце концов, помимо того, что фрагментированные легендарные предметы были чрезвычайно редки, сложность их приобретения также была чрезвычайно высока.

В прошлом Тень, которая была второклассной гильдией, никогда не получала ни одного фрагментированного легендарного предмета. Из этого можно было понять, насколько редкими фрагментированные легендарные предметы были.

Между тем, тот факт, что Король Мороза сбросил фрагментированный легендарный посох, определённо можно было считать исключительной удачей.

По сравнению с экипировкой и аксессуарами, оружие было основой для повышения боевой мощи игрока.

"Как и ожидалось от фрагментированного легендарного оружия, его атрибуты действительно ужасающе сильны".

Описание предмета

[Гнев ледяного пламени] (двуручный посох, фрагментированный легендарный)

Требования к снаряжению: Сила 600, Интеллект 1500

Сила атаки (220% интеллекта)

Все атрибуты (увеличивается в зависимости от уровня пользователя)

При экипировке:

Увеличение силы на 30%, увеличение ловкости на 50%, увеличение интеллекта на 60%, увеличение выносливости на 50%, увеличение Жизнеспособность на 50%

Скорость каста: +30%

Диапазон каста: +20

Магический урон: +30%

Эффективность всех заклинаний: +30%

Коэффициент критического попадания заклинания: +30%

Стоимость заклинаний: +10%

Коэффициент завершения всех заклинаний и навыков типа льда и огня: +5%

Игнорирование уровней: +20

Дополнительный пассивный навык 1:

Исток ледяного пламени: увеличивает силу заклинаний типа льда и огня, произносимых пользователем, на 1 порядок (может быть увеличено до 5-го порядка).

Дополнительный пассивный навык 2:

Элементальный щит: уменьшает весь полученный магический урон на 50% и физический урон на 30%.

Дополнительный активный навык 1:

Огненно-ледяной ад: наносит ледяной и огненный урон всем врагам в радиусе 50 метров в течение 10 секунд. Эффективность заклинаний будет на один порядок выше, чем текущий порядок пользователя (может быть увеличено до 5-го порядка).

Время перезарядки: 10 минут

Дополнительный активный навык 2:

Огненно-ледяное пространство: с пользователем в центре уменьшает атрибуты всех врагов в радиусе 100 метров на 30%. Увеличивает атрибуты пользователя на 80% и телосложение на 50%. Также создаёт двойника ледяного типа и двойника огненного типа. Двойники будут иметь 100% основных атрибутов пользователя, но могут использовать только соответствующий им тип заклинаний. Находясь внутри Огненно-ледяного пространства, пока жив хоть один двойник пользователя, пользователь не умрёт. Когда продолжительность Огненно-ледяного пространства закончится, пользователь восстановится обратно до пикового состояния.

Время действия: 1 минута

Время восстановления: 3 часа

Дополнительный активный навык 3:

Призыв маунта: призывает Гепарда ледяного пламени, который имеет скорость передвижения 300% и находится на один порядок выше пользователя (порядок маунта не может превышать 5-й порядок).

Время действия: 3 часа

Время перезарядки: 3 часа

Этот посох когда-то принадлежал Ирен Жак. Однако основные руны были повреждены.

Для восстановления посоху требуется поглотить десять Кристаллов Бога.

Текущее количество поглощённых Кристаллов Бога (0/10).

Для элементалистов Гнев ледяного пламени был просто божественным оружием. Более того, получение этого посоха было равносильно получению темно-золотого маунта. Вызванный маунт также мог служить МТ, компенсируя недостатки элементалиста. Только требования к снаряжению посоха были несколько завышены.

Обычно игроки магического класса редко вкладывали свои свободные очки атрибутов в силу. Более того, снаряжение магического класса редко давало бонусы к силе. Игроку магического класса сорок пятого уровня повезло бы иметь даже триста очков силы.

Требуемое количество интеллекта в полторы тысячи очков также было труднодостижимой целью для нынешних игроков. На этой стадии игры игроки магического класса, которые имели тысячу интеллекта, уже могли занять почти первое место среди своего класса.

Однако если он сможет вооружить одного из экспертов-элементалистов гильдии Гневом ледяного пламени, тот немедленно взлетит, становясь пиковым экспертом.

После чего Ши Фэн убрал Гнев ледяного пламени и начал перебирать другие упавшие предметы.

"А? Это..." - очень быстро Ши Фэн обнаружил в своей сумке хрустальный жетон. Между тем на жетоне было вырезано слово "Город". Его глаза тут же загорелись.

- Что?! Продвинутый Ордер гарнизона?!

Причина, по которой NPC из Города Вечной Ночи упомянули, что гильдии могут расположить свой гарнизон в Городе Вечной Ночи, если они убьют Короля Мороза, заключалась в Ордере гарнизона, который Король Мороза сбросит.

С Ордером гарнизона гильдия могла расположить в городе гарнизон и пользоваться различными преимуществами.

Каждый город NPC обладал различными уровнями власти. Между тем, продвинутый Ордер гарнизона позволял гильдии сразу же получить продвинутую власть.

"Мог ли базовый Ордер гарнизона превратиться в продвинутой из-за превращения Короля Мороза в мутанта?" - основываясь на воспоминаниях Ши Фэна, гильдия, которая убила Короля Мороза в прошлом, получила только базовый Ордер гарнизона.

Описание предмета

[Продвинутой Ордер гарнизона]

Владелец этого Ордера может позволить одной гильдии разместить гарнизон в Городе Вечной Ночи на постоянной основе и пользоваться продвинутым авторитетом в городе.

Базовый Ордер гарнизона темного города позволял соединять городок гильдии с упомянутым темным городом. По мере того, как репутация гильдии в тёмном городе увеличивалась, увеличивалась и её власть в городе. Большая власть позволяла гильдии соединять несколько городков с городом. Между тем, если гильдия обладала продвинутой властью в тёмном городе, она не только могла соединить несколько городков гильдии с городом, но и могла купить землю в центральной части города.

В Божественном Доме тёмные города были гораздо более популярны среди игроков по сравнению с обычными городами NPC. Однако игрокам нужно было выполнить определённые квесты, прежде чем они смогут войти в тёмный город. Либо так, либо стать красным или тёмным игроком. Несмотря на то, что различные виды оружия и снаряжения, доступные для обмена внутри тёмных городов, были ограничены красными и тёмными игроками, это не мешало обычным игрокам, ищущим подходящие для себя предметы, выменивать эти предметы. Обычные игроки просто должны были поручить красному или тёмному игроку действовать в качестве доверенного лица в обмен на компенсацию.

Поэтому торговля в тёмных городах была очень активной. В частности, после того, как игроки достигнут пятидесятого уровня и высококачественное оружие и снаряжение станут все более

редкими, такие обмены в темных городах станут ещё более популярными в Божественном Домене. В прошлом население тёмных городов в какой-то момент даже превысило население столиц королевств. Можно было только представить, сколько игроков вели торговлю в тёмных городах.

Конечно, красные и тёмные игроки не могли свободно обменивать высококачественное оружие и снаряжение в тёмных городах. Им требовалось не только достаточное количество репутации, но и трата очков вклада соответствующего тёмного города при обмене на предметы. Без достаточного количества очков вклада красные и тёмные игроки также не могли обменивать предметы.

Тем временем, осматривая продвинутый Ордер гарнизона, Ши Фэн услышал звук системного оповещения.

Системное сообщение

Система: Вы хотите привязать Ордер?

Без колебаний Ши Фэн решил привязать ордер к себе. В конце концов, одной из целей его прихода в Морозный Шрам на этот раз был Ордер гарнизона.

Системное сообщение

Система: Вы привязали Ордер к себе. Пожалуйста, посетите магистрата Магренса в мэрии Города Вечной Ночи.

Привязав продвинутый Ордер гарнизона, Ши Фэн продолжил просматривать оставшуюся добычу. Это были оружие и экипировка пятидесятого уровня ранга тёмного золота. Если их продать, каждый из этих предметов может легко принести более тысячи золотых. В целом, выпало оружия и экипировки ранга тёмного золота пятидесятого уровня на сумму более десяти тысяч золотых.

После того, как он организовал добычу, молодой человек не делился с командой никакими подробностями. Он просто дал всем участникам очки вклада гильдии, которых они заслуживали, чтобы они могли обменять на оружие и снаряжение, которое хотели, как только они вернутся в гильдию.

В конце концов, команда из тысячи человек отличалась от команды из ста человек. Снаряжения, чтобы поделиться им со всеми, просто не хватало. Если бы был проведён командный аукцион, это определённо потребовало бы много времени. Следовательно, он мог бы просто поместить всё сброшенное оружие и снаряжение ранга тёмного золота на склад гильдии и позволить каждому сделать свой выбор.

Что касается эпических предметов и выше, то они были секретами гильдии и не должны быть продемонстрированы или выставлены на обмен случайно.

"Я должен съездить в Город Вечной Ночи и открыть путь для перемещения".

Затем Ши Фэн отменил Ордер войны гильдии и достал свиток Возвращения, чтобы оставить Морозный Шрам.

Тем временем новость об успешном налёте Нулевого Крыла на Короля Мороза распространилась по всему Королевству Звёзд и Луны.

<http://tl.rulate.ru/book/8682/2284791>