

Уильям Блэклиф думал о будущем и мечтал достичь вершины социальной пирамиды...

Внезапно за ним прозвучали шаги.

Он обернулся и увидел длинные красивые ноги, стройную талию и хорошо сложенную грудь...

Это была чрезвычайно красивая и достойная чистокровная самка эльфа.

Легко было отличить чистокровных и нечистокровных эльфов от их цвета волос и зрачков.

С тех пор, как Боги сражались в этом мире, он был разделен на девять различных континентов. Теперь он был на Легендарном континенте. Среди чистокровных эльфов на Легендарном континенте было несколько эльфийских племен, но цвет волос у них был один и тот же. Как и цвет их глаз и волос.

Что касается полукровных эльфов, то они были немного неловки...

Весьма вероятно, что на их волосах было больше одного цвета. Зрачки могли быть одного желтого и одного зеленого. Это было одной из многих причин, почему чистокровные эльфы не могли принять полукровных эльфов.

В конце концов, в соответствии с тем, что сказали игроки, полукровка Эльфов стянула вниз общую красоту чистокровных Эльфов, и это было чем-то, что не могло быть прощено.

Что было удачным, так это то, что кровная линия Легендарного Отца Уильяма была могущественной. Это было сравнимо с кровью его матери, в результате чего он ничем не отличался от других чистокровных эльфов.

"Господи, я слышал, что ты проснулся, и пришел навестить тебя!" Мягкий, душевный голос. Уильям действовал терпеливо: "Сия, ты не должна называть меня "Господи". Я в порядке, просто у меня до сих пор немного болит голова, и я уже не могу вспомнить многого."

"Хорошо, если мой лорд в порядке. Однако, тебе все равно стоит это выпить." Высокая Сия говорила с ним с покерным лицом, так как она просто передала ему маленькую зеленую бутылочку джад-зеленого цвета.

Уильям взял ее, и информация о предмете появилась немедленно. Потребовалось много сил, чтобы скрыть его волнение, как он в замешательстве сказал: "Что это?".

"Жизненное зелье". С тех пор, как я узнал, что ты упал в обморок, когда падал с дерева..." В этот момент Сиа не могла не сделать глубокий вдох.

В конце концов, независимо от того, были ли они полнокровными или полукровными эльфами, было чрезвычайно унижительно упасть с дерева, и он был без сознания в течение многих дней подряд...

Однако она не могла не сказать: "С тех пор, как ты упал, у нас есть маг, чтобы проверить, как ты. Похоже, ваше сознание испортилось.

"Лотнер поспешил в город темной ночи и забрал святую вещь у твоей матери". Он только что вернулся, и хотя ты сейчас не спишь, ты все равно должен выпить эту святую вещь, так как она у нас есть".

Уильям немного колебался, прежде чем крепко кивнуть. "Помоги мне поблагодарить Лотнера. Я лично навещу его."

"Хорошо, я ухожу. В последнее время на территории тихо, так что милорд может отдохнуть еще несколько дней!"

"Спасибо!" Уильям сказал, когда смотрел на Жизненное Зелье, которое он держал в руках.

Однако...

Высокомерная Сия уже повернула и ушла, игнорируя свою половину лорда эльфов.

Предположительно, после того, как он очнулся, такие редкие святые вещи не должны были быть переданы ему. Тем не менее, Сия все же отдала его. Это, по крайней мере, означало, что эти люди были верны ему.

Несмотря на то, что она не уважала его снаружи, она все равно была верна ему.

Уильям знал, что эти чистокровные эльфийские стражи продолжали сопровождать своего глупого Господа до смерти в его прежней жизни.

"Это проблема лидерства. Давай уладим это позже. Это не то, что можно решить с помощью моего облечения!" Уильям Блэкклиф вздохнул, подняв руку, чтобы посмотреть на маленькую бутылочку.

Спасительное зелье.

Уровень: Легендарный

Сумма: 10 Капли

Использование: 1 падение может немедленно восстановить все отрицательные Buffs. 2 капли могут немедленно восстановить все точки здоровья. 3 капли могут привести к восстановлению сломанных конечностей.

Чем больше использовалось зелье "Жизнь", тем больше его эффект. Оно даже могло привести к определенному шансу вернуться к жизни, хотя его предел составлял 10 капель.

Специальный эффект: 1 капля зелья Лайф может продлить жизнь на 100 лет.

Специальный эффект: 1 капля Жизненного Зелья может увеличить на 5 пунктов все атрибуты, максимум на 10 капель.

Специальный эффект: 1 капля зелья Лайф может увеличить количество очков здоровья на 100 очков, максимум на 10 капель.

Ограничение: После использования 10 капель больше никаких спецэффектов не будет.

Это был хороший пункт.

Без сомнения, это было сокровище, принадлежавшее эльфам. Оно было еще более ценным, чем легендарное снаряжение.

"Вильгельм тогда, вероятно, использовал это, чтобы проснуться!" Уильям Блэклиф внезапно бороздил брови. "Однако, после того, как я родился заново, у меня осталось так мало воспоминаний об этом теле. Этот идиот мог заставить кого-нибудь убить его душу заранее. Если нет, то падение с дерева не соответствовало его статусу наполовину Эльфина.

"Это была обычная поговорка, что новорожденные обезьяны знали, как лазать по деревьям, а трехлетние эльфы умели ловить птиц".

"Полукровные эльфы были лишь немного слабее, чем чистокровные. С нашим уровнем ловкости мы бы не смогли упасть с дерева. Кто-то пытался убить меня?"

Он встал немедленно, его выражение немного бледновато, как он не мог не бормотать: "Так как Уильям из предыдущей жизни чуть не погиб, нам удалось избежать катастрофы в конце концов, и убийства, казалось, остановились, так что я не буду в слишком большой опасности на данный момент". Теперь, самое главное, что я должен сделать, чтобы укрепить свои возможности. Заставить себя быстро вырасти является ключевым фактором"!

Что касается того, кто убивал его...

Как этот человек убил его, Уильям не смог разобраться в этом сейчас. Легко было спокойно

говорить об убийстве души, но это было чрезвычайно трудно сделать.

Этот человек был, по крайней мере, среднего уровня, или это мог сделать лично высокопоставленный NPC...

Сфера действия была слишком широка сейчас, поэтому он не мог точно определить, кто это был. Возможно, это были те таинственные сильные ведьмы и маги, или, если бы другие профессии обладали особыми навыками, они тоже могли бы это сделать.

Кто мог убить его?

Почему этот человек убил его?

Была ли польза от его убийства?

"Полукровка Эльфина, королевская семья Чернолистых Эльфов или враги моего отца?" Уильям Блэкклиф покачал головой. Прицел все еще был слишком большим.

Возможно, королевская семья Чёрнолистых эльфов этого не делала.

Во-первых, эта группа высокомерных эльфов редко останавливалась на убийствах.

Во-вторых, если они действительно хотели убить его, чтобы доказать чистоту своей королевской крови, им не пришлось ждать до сих пор. В конце концов, он вырос в Городе Тёмной Ночью. У него было много шансов попасть в "несчастный случай".

В-третьих, еще меньше было необходимости в том, чтобы они дали ему 10 капель Жизненного Зелья и дали шанс вернуться к жизни. Тем более, что его мать была не в состоянии сама владеть 10 каплями Жизненного Зелья. С тех пор, как было поражено Мировое Древо, у членов семьи Эльфина Рояля осталось всего лишь немного Животворящего зелья. Они боролись, чтобы спрятать его, так почему же они так легко давали его другим?

"Я не знаю, сколько моя мать, чьё имя я забыл, пожертвовала, чтобы получить Зелье Жизни..." Голова Уильяма немного болит.

Может быть, из-за этого Чернолистые Эльфы никогда не помогали ему, даже если он погиб в стольких грязных войнах.

Может быть, 10 капель чрезвычайно драгоценного Жизненного Зелья, которые смогли заставить кого-то вернуться к жизни, были последним подарком его матери.

"Я слишком много думаю. Самое главное, что я воспользуюсь шансом, чтобы выровняться сейчас. Я - Господь, верно? Тогда, согласно путям Господним, помимо борьбы с монстрами и выполнения миссий, я могу и наравне с Господом выполнить миссии?" При такой мысли Уильям не мог не хихикать.

Боги немного отличались от других обычных игр.

Для игроков было нормально хотеть завоевать мир.

Однако...

Маленькие народы на Легендарном континенте были чрезвычайно сложны. Даже если бы это были только основные миссии, которые были у каждой маленькой нации, нормальные игроки не могли легко с ними соприкоснуться.

Когда все только начиналось, игроки были всего лишь маленькими зубами в игре, и они редко могли что-то изменить в лучшую сторону. Это было причиной того, что они могли лишь медленно набираться опыта со стороны. Они бы точно погибли от власти обеих сторон, если бы пошли в политику!

К счастью, были очень удачливые игроки, которые могли работать на главных героев некоторых версий. Однако такие игроки были крайне редки, и им все равно было трудно что-то изменить к лучшему.

Если бы игрокам был дан контроль над нацией, без многолетнего развития, они были бы уничтожены различными беззакониями NPC. NPC могли бы даже забрать все свои богатства одновременно.

Вот почему некоторые из амбициозных гильдий, клубов и профессиональных игроков были побеждены, и когда они, наконец, поднялись в строй. В конце концов, они вынуждены были следовать за NPC, чтобы жить. Если бы не было никаких признаков силы NPC на них, это не было бы сюрпризом, если бы они были взломаны до смерти во время поездки из.

Желание развить характер само по себе было настоящей печалью. Они должны хотя бы присоединиться к команде наемников во главе с NPC, верно?

Если нет, то независимо от того, насколько сильным был игрок, готовы ли они стать щитом других игроков?

Это было очень очевидно.

Это было невозможно.

NPC были настоящими боссами...

Несмотря на то, что игроки могли выравниваться без ограничений, и даже иметь странные пожертвования, они все равно не смогут владеть никакими дополнениями Bloodline, независимо от того, какой у них уровень. Их наработки часто были слабее, чем у NPC, что также было причиной, по которой игроки не могли быть слишком высокомерными даже в более поздних частях игры.

Кроме того, уровни NPC также не менялись вместе с уровнями игроков. У них были свои индивидуальные уровни, поэтому их возможности росли по мере выхода новых версий игры.

Что касается того, как обеспечить, чтобы игроки не встречались с NPC, уровни которых были слишком высокими....

Естественно, это было достигнуто, бросив их на территорию князя или лорда.

Потому что власть и уровень следовали за этим рангом: Империя, Царство, Великое Княжество и Княжество.

Пограничные лорды, как Уильям, принадлежали к нейтральному лагерю. Некоторые из таких территорий были большими, а некоторые - маленькими.

Сильные лорды могли даже владеть властью, которая была эквивалентна власти королевств, в то время как более слабые были как приграничные города...

Человеческие народы были яркими лагерями!

Были ли люди, которые выбирали орков?

Игра не позволяла игрокам выбирать уникальных нечеловеческих персонажей, потому что это могло повлиять на ум игрока и легко вызвать социальные волнения. Это было потому, что орки ели что угодно. Они ели бы счастливо, даже если бы ели умных существ.

Кто-то однажды использовал навыки маскировки, чтобы спрятаться среди орков. В конце концов, он видел, как они едят живых людей, и с отвращением раскрывал свою личность. Прежде чем он смог покончить с собой, несколько орков укусили его несколько раз. Он умер ужасной смертью, и его игровой опыт был чрезвычайно плохим, так как он чуть не бросил игру!

В любом случае, для игроков, ранние части игры быстро закончились бы...

Было много рас, которые игроки могли выбрать... Найти авторизованные романы в Webnovel,

более быстрые обновления, лучший опыт, пожалуйста, нажмите [www.webnovel.com](http://www.webnovel.com) для посещения.

Были люди, эльфы, полукровные эльфы, крылатые люди, гномы и гномы!

Люди, эльфы, полукровные эльфы и крылатые люди были самым популярным выбором.

Гномы и Гномы были маленькими персонажами...

Гении, которые выбирали эти две расы, в основном игнорировали внешность и имели чрезвычайно сильные сердца. У них также было хорошее предчувствие научных исследований и исследовательских амбиций. Они были опорой нации, образцом для подражания для игроков и были настолько редки, что их можно было сравнить с количеством присутствующего Легендарного снаряжения.

В конце концов, в Богах каждая эмоция и чувство были такими же, как и в реальном мире. Редко кто-нибудь был настолько безумен, чтобы быть таким...

Для богов на старте было всего несколько гонок. Однако, было много различных профессий.

Боевая ветвь: Воин, Рыцарь, Рейнджер, Охотник, Убийца, Снайпер и многие другие. Это исключало эти различные скрытые профессии.

Волшебная ветвь: Волшебник, маг, священник, колдун, летобоец, друидов и многих других.

Каждая профессия имела свою небольшую специализацию, например, у воинов были доспехи, ножи, двойные мечи, клинки ведьм и многое другое....

Каждая раса также имела свое особое занятие.

Одним из примеров были Рыцари Храма. Это было исключительно для людей, и игрок должен был быть частью Светлых Храмов...

Святые Ангелы, очевидно, были чем-то только для крылатых.

Однако...

Хотя считалось, что у крылатых людей длинная жизнь, пара игроков с маленькими крыльями поначалу не позволяла им оставаться на высоте трех сантиметров над землей, даже если они ломали крылья. Как только крылатые игроки научились летать, у игроков других рас тоже были свои способы летать, просто их маневренность и скорость были несравненны с людьми из

Крылатых.

Во время более поздних частей игры, после того, как игроки испытали слишком много вещей, если бы у них был шанс, они могли бы не остаться как человек-образованное существо.

"Легендарные чувства..." Уильям не мог не дрогнуть, как озноб по позвоночнику, когда подумал об этом, торопливо покачивая головой.

<http://tl.rulate.ru/book/34478/799666>