

Мало того, что навыки сторожа Рассвета, который мог тренироваться и на меч, и на стрелы, умелый и ослепительный, но и его урон был мощным.

Для выравнивания боевой энергии обманщиков требовался опыт.

Выравнивание навыков также требовало опыта.

Особенно боевой энергетический чит-код легендарного уровня, который требовал безумного количества опыта. Он нуждался почти в том же количестве опыта, что и тот, который он использовал для поднятия.

Уильям только что сменил профессию и у него осталось мало очков опыта. Несмотря на то, что он мог получить опыт, поедая медвежье мясо, теперь он не мог съесть слишком много. В конце концов, он не только устанет есть слишком много медвежьего мяса, но и легко задохнется.

Кроме того, как повелитель, он должен научиться наслаждаться жизнью. Как его можно сравнивать с игроками!

Самое главное было завершить миссии. Для него, выравнивание по еде было слишком жестоким.

Но...

Никогда бы не надоело есть драконье мясо...

К счастью, у него было достаточно опыта, чтобы выровнять свои навыки, поэтому он выровнял три из своих навыков на два уровня каждый.

Как лорд, он должен был знать, как быть справедливым...

У него не было много боевой энергии. Если бы он полностью овладел одним навыком, то, скорее всего, вообще не смог бы использовать никаких навыков. Тогда было бы очень неловко, когда он сталкивается с врагами.

Благословение Эльфийского Бога (Пассивный)

Уровень: Lv 2

Атрибут Скилл: Мощность повреждений при атаках на большие расстояния увеличивается на 12%.

Потребление: Нет

Перезагрузка: Нет

.....

Фатальные выстрелы

Уровень: Lv 2

Атрибут Скилл: Потребляет 130 очков боевой энергии и сможет стрелять тремя стрелками подряд. Если все стрелки попадут в противника, то первая стрелка нанесет 130% урона, вторая - 150%, а третья - 170%.

Есть вероятность кровотечения.

Переохлаждение: 9 секунд

.....

Энергия боя Сокращение

Уровень: Lv 2

Атрибут Скилл: Потребляет 40 очков боевой энергии. Выпускает луч энергии меча, если он попадет во врага, то нанесет 150% урона. Есть вероятность кровотечения.

Перезагрузка: 3 секунды

В заключение, он был очень сильным. В будущем будет больше уникальных навыков, особенно Fatal Shots. Несмотря на то, что это было требовательно, это не помешало бы Уильяму сделать точный выстрел...

Что касается неиспользованных 40 атрибутивных точек.

Он добавил по 20 очков в свою силу и ловкость!

Характерным признаком Часовщика эльфов был, главным образом, рост силы и ловкости. На ранних стадиях это были в основном способности Лучника, но на средних и поздних стадиях также было много навыков рукопашного боя. Что касается интеллекта и физической силы?

"Хаха", сила - одно из необходимых средств Легендарного Босса. Несмотря на то, что в моей профессии невозможно иметь слишком много сил, она все же сильнее, чем обычный NPC". Что касается интеллекта? Тренировка как магии, так и боевых искусств вместе принадлежит к разным видам и должна быть убита!" Уильям вдруг забыл о своих мыслях по поводу смены профессии на магию и боевые искусства шалфея меча. Глядя на его собственные атрибуты, он не мог не радоваться.

Лотнер похлопал его по плечу. "Кажется, будто ты зрелый эльф и уже унаследовал это занятие. Но все равно не получится, если у тебя есть сила, но ты не можешь победить людей. Тебе нужно больше практики!"

"Понял." Уильям кивнул. Неважно, игрок или NPC, это не значит, что им будет лучше с большим количеством навыков, не говоря уже о проблеме отсутствия достаточного опыта.

Ключом к этому было полагаться на собственные силы и сочетать все факторы технических навыков, умений, положения и окружающей среды, чтобы создать последовательный урон, или даже продолжать наносить удары противнику, делая его неспособным к контратаке, что было самым главным.

Сама по себе игра не имела замка мастерства!

Независимо от того, какие навыки, она полагалась на прицеливание и менталитет, чтобы поразить другую сторону, поэтому навыки не были самыми важными. Предпосылкой было то, что вы можете поразить слабое место другой стороны, так что даже обычные навыки могут нанести большой ущерб.

"Господи!" Эльфийский рейнджер спешно побежал.

"Говори!" Уильям поднял брови. Если была война или территориальный кризис, никому не нужно было стучаться.

Эльфийский рейнджер перехватил дыхание и сказал: "После разведки отряда разведчиков мы нашли еще одно маленькое племя орков, в 30 милях к юго-востоку от окраины города, спрятанное в пещере. Местоположение скрыто, но мы все равно нашли его. Они подготовили много оружия и снаряжения, и похоже, что они намерены начать войну..."

"Сколько их там?" Лотнер спросил.

"В настоящее время их 500. Но мы внимательно наблюдали некоторое время, и эти 500 - оркские Воины". Есть также много орков-берсеркеров".

"Они хорошо подготовлены. Похоже, что это месть за ту группу орков? Или один из орков сбежал, когда мы уничтожали это племя и рассказывали им о железорудной шахте?" Виллиан

дотронулся до подбородка и помахал рукой. "Вызовите 5 магов и 200 воинов, чтобы подготовиться к экспедиции". Сообщите воинам, охраняющим его, чтобы они были осторожны. Если орки нападут на шахту, они должны немедленно отступить, не сражаясь с ними."

"Да, милорд!"

"На востоке Блэклифского леса много оркских племен. Если они будут приходить постоянно, это создаст проблемы." Уильям был немного подавлен. Может быть, гигантский дракон в восточных горах снова начал терять самообладание, и это привело к переселению племени орков?

Шварцвальдский лес занимал большую территорию.

Он простирался на десятки тысяч километров с востока на запад. За исключением людей, многие расы на этой материковой части страны имели колонии в Шварцвальдском лесу.

Среди них центральный и западный регионы леса контролировались Шварцвальдскими эльфами, покрывавшими более половины леса, что также было лучшим местом расположения Шварцвальдского леса. На территории было много минеральных шахт и различные редкие животные и растения.

Конечно же, было и много дружественных рас. Большинство из них охранялись эльфами или были союзниками друг друга.

Но было много рас, которые принадлежали к Темному Лагерю в Шварцвальдском Лесу.

Тем не менее, демонических рас было немного. Им нравилось создавать город на пустыре без зеленых растений и быть в оппозиции к людям.

Что касается орков, то они могли жить везде. Их размножение было высоким и распространялось по всей земле. Как муравьи, они пришли на место, чтобы построить гнездо и попытаться полностью уничтожить его.

Чтобы выжить, они даже взяли на себя инициативу найти убежище у гигантского дракона и искали защиты.

Им приходилось целый день охотиться, чтобы накормить гигантского дракона, который либо ел, либо спал весь день, таким образом, живя в страхе на территории дракона....

Другого пути не было.

Что касается общей силы, то до тех пор, пока это не была колония орков среднего размера и

выше, их сила была, как правило, мусором, и было трудно производить орков с хорошим кровным потенциалом.

Конечно, когда гигантский дракон был в плохом настроении, он также съедал несколько орков. Что касается того, будут ли орки сопротивляться, то это будет зависеть от того, что думает вождь орков.

И сила Гигантских Драконов была следующей:

До тех пор, пока это чистокровный дракон, будь то Пятицветный Дракон, Металлический Дракон или Дракон Драгоценный Дракон, его кровный потенциал в основном был бы Эпическим уровнем или выше.

Это было за исключением некоторых драконьих щенков, которые обманывали своих матерей...

Они не могли выкрикивать свои настоящие имена после рождения или не знали Шепот Дракона и так далее...

В основном, кроме них, большинство из них были гигантскими драконами эпической крови. Найти авторизованные романы в Webnovel, более быстрые обновления, лучший опыт, пожалуйста, нажмите www.webnovel.com для посещения.

Когда-то раса драконов правила землей богов в первую эру. Их сила была мощной, и их численность не была слишком мала.

Обычно им не бросали вызов другие расы, даже если одна и та же раса имела тот же порядок, уровень и кровь.

Дело не в том, что не было Истребителей Драконов. Большинство из них были в маленьких группах или командах, и лишь немногие из них могли взять Гигантского Истребителя Дракона в одиночку...

Если только он не был очень свирепым!

В конце концов, раса Драконов любила жить в одиночестве, и убить одного из них было не так уж и сложно. Это зависело от того, кто Истребительница Драконов!

Некоторые кланы Драконов подчинялись бы кланам. В основном, до тех пор, пока они не создавали неприятностей, они могли жить хорошо. Но такие Гигантские Драконы все еще были в меньшинстве, особенно злые Элементы Дракона. Их убивали, куда бы они ни пошли...

Что касается Зверя Дракона, Дракона и даже всех волшебных зверей с кровью Дракона, то их

сила не была одинаковой!

<http://tl.rulate.ru/book/34478/827957>