

"Согласно детали и размеру, это должна быть шкала дракона". Это не от гигантского дракона, а от шкалы дракона в человеческом обличье. Я не знаю, принадлежит ли эта шкала дракона спикеру дракона или последователю дракона!". Глаза Лотнера были полны сомнений и осторожности.

Был ли это "Громкоговоритель драконов" или "Последователь драконов", у него была кровь расы драконов, и его нельзя было спровоцировать.

Вильгельм потянулся за шкалой драконов.

Появилась материальная информация.

Шкала дракона: Масштаб упал на Громкоговоритель Дракона.

Серебро

Уильям нахмурился. Спикеры и последователи Дракона были людьми с кровью Дракона, и их родовой потенциал был равен эльфам, или даже сильнее.

В основном, у них потенциал родословной выше уровня гроссмейстера.

Особенно, когда у них были навыки трансформации. После трансформации их тела покрывались чешуей. Это не только может значительно увеличить их защиту и восстановление, но и может увеличить их атаковую силу и скорость передвижения. Короче говоря, это было всестороннее улучшение атрибутов.

Разница между "Громкоговорителями драконов" и "Последователями драконов" заключалась в том, что "Громкоговорители драконов" были NPC, на которых был наложен "Шепот дракона", что делало их обладателями части способности "Кровь гигантского дракона". Они принадлежали слуге расы Драконов.

Что касается последователей Дракона, то они сами купались в крови Дракона, но была половина шанса на смерть.

Однако, независимо от того, какая именно, тех, у кого есть кровь Дракона, нельзя недооценивать.

Но был один момент.

Число Громкоговорителей Дракона было редким. Элементарные драконы, металлические драконы или драгоценные драконы были очень скудными и редко давали кровь слугам и

родственникам и шёпотом дракона превращали их в Говорящих Драконов.

Это также привело к редкости Говорящих Драконов, но они, безусловно, были сильнее Последователей Дракона, кроме того, что они могли преобразовываться, также имели мощный Шепот Дракона.

Что касается "Последователей Дракона"?

В принципе, они могли полагаться только на убийство Драконов!

Было очень трудно спариваться между людьми и драконами. Выбора не было, ты должен был умереть из-за взрыва ануса.

Последователи Драконов были разделены на несколько уровней. Наиболее распространенными были те, кто купался в нормальной крови Дракона, и те, кто купался в крови из сердца Дракона.

"Это всё, что может улучшить атрибуты". Мне попробовать в будущем?" Уильям дотронулся до подбородка. После того, как игроки вошли в игру, было много рас на выбор. Но на среднем и более поздних этапах игры не было слишком много способов изменить расу.

Но были и преимущества, и недостатки смены расы.

Выбор в качестве спикера дракона в основном означал предательство человеческого лагеря, потому что, если вы не покорите гигантского дракона, он наложит на вас Шепот своего дракона, чтобы вы стали спикером дракона.

В противном случае, единственным выбором было стать слугой.

После того, как вы решили стать Говорителем Драконов, нужно будет сменить лагерь. После смены лагеря, репутация и добрая воля, которые были в предыдущем лагере, будут очищены, а вещей, с которыми они соприкасались, станет меньше.

Эта миссия, сюжет, магистраль и так далее, скорее всего, не будут иметь никакой связи с большой силой игроков.

Но преимущества были очевидны.

Это было равносильно вступлению в долгосрочную скрытую миссию. Если один хорошо перемешать, он может быть лучшим игроком.

Конечно, те, кто не хотел менять лагеря, могли подчинить себе Гигантского Дракона и стать Рыцарем Дракона. Но такое высокое название казалось бы, как топовая миссия, которая может быть завершена только на более поздних этапах игры....

Требования к Последователям Дракона были не столь высоки. Ведь Истребители Дракона любили купаться в крови Дракона и пить кровь, чтобы укрепить себя, но на ранних и средних этапах игры, сколько игроков имели бы шанс купаться в крови Дракона? Кто сказал, что те, кто купается в крови Дракона, наверняка станут последователями Дракона? Все дело в шансах!

Даже новорожденный дракон не был тем, с чем игроки могли бы соперничать на ранних стадиях.

Когда эти симпатичные юные драконы использовали свои Дыхания Дракона, это вызывало определенный эффект.

Сколько бы игроки не кричали, трупы падали на куски, а запах жареного мяса был настолько ароматным, что орки по соседству чесались от него.

Что касается повреждений игроков?

Не было никакого перерыва в защите!

Конечно, были бы игроки с большим везением, которым повезло. Например, встретить умирающего Гигантского Дракона или получить кровь Дракона от некоторых NPC.

"Говорят, что на Снежной горе Восточного моря всегда был Гигантский Дракон. Эта чешуя дракона, должно быть, пришла оттуда!" Лотнер переключил свой взгляд на Восток.

Снежная гора Восточного моря также находилась в Шварцвальдском лесу, недалеко от юго-восточного уголка моря.

Самая высокая гора находилась на высоте 13000 метров над уровнем моря, а территория выше 6000 метров была бесплодной, полной снега и странных камней. Это был также действующий вулкан.

Но Лотнер не знал, какой дракон находится на вершине этой горы.

Уильям сузил глаза и покачал головой, сказав: "Давайте не будем об этом беспокоиться". Снежная гора Восточного моря находится в 300 километрах от нашей территории. Неважно, откуда взялась эта чешуя дракона, это не имеет значения". Найти авторизованные романы в Webnovel, более быстрые обновления, лучший опыт, пожалуйста, нажмите www.webnovel.com для посещения.

Но когда он повернулся, чтобы уйти, он не мог не чувствовать себя раздраженным. Версия 1.0 игры была историей борьбы двух герцогов за гегемонию. Это также было главной миссией, в которой могли участвовать игроки.

Но это не означало, что в Шварцвальдском лесу ничего не происходило, или что в других странах на континенте Легендарных не было войн.

Он вспомнил, что после оккупации окраинной территории Железное княжество часто вступало в конфликты с гонками в Шварцвальдском лесу.

Во время войн появляется множество рас. Это не ограничивалось орками, вулами, троллями и так далее.

Если бы Железное княжество не победило княжество Чёрная Скала и не привлекло большое количество войск для охраны пограничного города, то оно было бы полностью занято другими расами.

Причина, по которой эти ребята неоднократно занимали территорию княжества Чёрная Скала, заключалась в том, что у них были мощные силы, поддерживающие их сзади.

Среди них много раз появлялись "Спикеры Дракона", которые делали Железное Княжество тяжело раненым и приводили к гибели людей, что заставляло Железное Княжество посылать больше эпопейских уровней для охраны города.

Но между ними, казалось, была глубокая ненависть. Никто не был готов сделать шаг назад, они просто развязывали одну войну за другой. Десятки тысяч игроков принимали участие в войнах на протяжении долгого времени, с глубокими наградами.

Некоторые игроки понимали это только тогда, когда они копали глубоко в миссии.

Оказалось, что Гигантский Дракон в Снежной горе Восточного моря был атакован Железным княжеством. В результате этой войны обе стороны были ранены, и хотя Гигантский Дракон восстанавливался в течение шести месяцев, он так и не оправился полностью. Но он был достаточно сознательным, чтобы повелевать кланам и слугам вести войну.

"Таким образом, я в серьезной опасности?" Уильям думал об этом и не мог не проклинать. Его город был как раз на границе между ними и принадлежал месту, за которое сражались стратеги. Кто бы ни занял это место первым, он получит преимущество.

В своей предыдущей жизни, даже если бы Вильгельм смог избежать нападения Железного герцогства, он не смог бы защитить этот город.

Потому что, если бы Гигантский Дракон Снежной Горы захотел атаковать Железное

Княжество, ему пришлось бы сначала занять город, так как он обладал наибольшей ценностью.

Железное княжество, вероятно, знало, что Гигантский Дракон нанесет ответный удар, поэтому он воспользовался источником мифической шахты, чтобы уничтожить Уильяма из его предыдущей жизни...

"Тогда отныне еще полтора года, чтобы развиваться. Только тогда, когда мы будем сильны и могущественны, мы сможем полностью встать на ноги в городе. Иначе, кто бы ни напал, мне придется покинуть эту территорию, если я хочу выжить"! Уильям сжал кулак. Он не хотел убегать, когда все началось.

Его легендарный отец оставил ему территорию с превосходными географическими преимуществами, и он не стал бы так легко от нее отказываться.

"Но если Железное Княжество хочет напасть на Гигантского Дракона, почему я не могу извлечь из этого выгоду? Сначала я не знал, но теперь, когда я это понял, я должен что-то спланировать.

"Если Железное Княжество все еще так бесстыдно и продолжает идти через мою голову, чтобы тайно убить дракона, то они действительно не приняли меня, этого дикого короля, всерьез!" Вильгельм сузил глаза, посмотрел на солдат, которые собрали материалы и оборудование, и помахал рукой.

"Положи этих 300 орков на работу в железорудный рудник, остальные возвращаются со мной!"

"Да, милорд!" Звучные и сильные голоса звучали всю ночь. Оставшиеся Воины Эльфина последовали за храбрым и интригующим Господом обратно на территорию и по пути Вильгельм поднял свою боевую энергию Святой Рассветы до уровня 5.

Остальные три умения были подняты на 3 уровень.

А затем он использовал оставшийся опыт для себя.

В это время Вильгельм находился на 14 уровне.

Он набрал 24 атрибутивных очка, которые добавил к ловкости и силе соответственно.

Также произошло значительное увеличение здоровья.

...

Боевая энергия Святого рассвета

Уровень: Легендарный

Уровень: Lv 5 (опыт 0/1600)

Боевые энергетические точки: 550/550 баллов

Скорость восстановления: 15 пунктов в секунду

Активируются следующие спецэффекты и навыки:

Специальный эффект: Любой боевой энергетический навык будет увеличен на 5%.

Специальный Эффект: Сила +8, физическая сила +8, ловкость +8, интеллект +5.

Специальный эффект: Здоровье +450

Специальный эффект: выносливость +200

Боевой энергетический щит: Поверхность тела может генерировать боевой энергетический щит с эквивалентной боевой энергией. Он потребляет 40 боевых энергетических очков в секунду, а базовая защита - 150. Если мощность атаки превышает верхний предел защиты, он может потреблять боевую энергию и даже сломать щит.

После того, как щит исчезнет, его можно снова активировать через 5 секунд.

Свет Рассвета: При некоторых навыках боевой энергии, он может увеличить 50% боевой энергии и увеличить силу атаки до 210%. Но перезарядка будет длиться 26 минут.

(Каждые 5 уровней, атрибуты повышения уровня, спецэффекты, навыки и так далее).

(Атрибут, который приходит с боевой энергией, будет иметь дополнительный кровавый эффект)

.....

Благословение Эльфийского Бога (Пассивное)

Уровень: Lv 3

Атрибут Скилл: Мощность повреждений при атаках на большие расстояния увеличивается на 15%.

Потребление: Нет

Перезагрузка: Нет

Специальное влияние Lv 3: Увеличьте истинное повреждение на 3%

...

Роковые выстрелы

Уровень: Lv 3

Атрибут Скилл: Потребляет 130 очков боевой энергии и сможет стрелять тремя стрелками подряд. Если все стрелки попадут в противника, то первая стрелка нанесет 140% урона, вторая - 160%, а третья - 180%.

Есть вероятность кровотечения.

Lv 3 Специальный эффект: Когда все 3 стрелки попадают в голову, третья стрелка наносит 150% критического урона противнику. (Специальный эффект "Переохлаждение": 30 секунд).

Перезагрузка: 7 секунд

...

Энергия боя Сокращение

Уровень: Lv 3

Атрибут Скилл: Потребляет 50 очков боевой энергии. Замахнитесь лучами энергии меча, и если он попадет во врага, то нанесет 160% урона.

Есть вероятность кровотечения.

Lv 3 Специальный Эффект: Меч может отталкиваться и разрываться в зависимости от ситуации.

Перезагрузка: 3 секунды

"Преимущество легендарного боевого энергетического жульничества в том. Пока вы повышаете свои навыки до 3-го уровня, вы можете получать спецэффекты заранее!". Уильям усмехнулся. Он должен был сказать, что более уверен в своем будущем выживании.

<http://tl.rulate.ru/book/34478/842432>