

Более тысячи человек бросились в густой лес, оставив позади звуки быстрого дыхания и шелестящие звуки наступления на траву.

Атмосфера Гномов сейчас была не очень хороша. Орки атаковали их, когда они загнали их в угол, и почти 100 Воинов Гномов были убиты.

Они оплакивали и вспоминали, потому что не могли похоронить тела своих людей и могли скорбеть только в тишине.

Одом был Принцем Гномов с Эпической Кровью. Он был не настолько молод, но из-за того, что редко ел мясо волшебных зверей и зелья, ему был только 43-й уровень. Столкнувшись с 30 уровнем элитных оркских Воинов и примерно с 40 уровнем оркских вождей, он не мог противостоять им в одиночку.

Неважно, NPC, магические звери или драконы, они могли увеличить свою силу, питаясь и тренируясь. Они не должны были быть зрелого возраста, чтобы достичь пика боевой мощи.

Кровный потенциал NPC был ограничен ростом боевой энергии и магии, которую он узнал. Не было предела этому.

То есть.

NPC, у которого был высокий родовой потенциал, мог прорваться через уровень 100 или даже достичь уровня 200, и их атрибуты увеличивались по мере того, как их уровень увеличивался.

Однако!

Боевая энергия (магия), обученная NPC, достигнет верхнего предела.

Значение боевой энергии, боевая энергия и качество боевой энергии не будут увеличиваться после достижения 100 уровня. В этой жизни никаких изменений не произошло, и NPC мог использовать только боевую энергию высокого уровня.

Из-за лимита родословной, который также был лимитом облечения, NPC не мог прорваться через следующую стадию.

Но до тех пор, пока он не умер, и не вошел в старую и слабую стадию, его сила (атрибут выравнивания) будет продолжать расти.

Одним словом, качество боевой энергии представляет собой ранг.

Рейтинг на самом деле не представляют уровень.

[Как и мастер сражений среднего возраста, с точки зрения физических атрибутов, он должен быть намного выше, чем младший мастер сражений. Тем не менее, Боевой Мастер среднего возраста был одарен потолком и с тех пор мог только повысить свои физические качества, но не мог пробиться, чтобы стать Боевым Императором].

Скорость марша была очень быстрой.

Когда Вильгельм повел 1600 гномов обратно на территорию, большинство мирных жителей вышли и посмотрели на них с удивлением и сомнением.

В конце концов, лес не был тем местом обитания, которое нравилось гномам.

Они предпочитали открытые равнины или пересеченные горы. Трудно было представить, почему они вышли из леса.

В этот момент Уильям решил добраться до сути. "Это моя территория, пограничный город". Ты можешь жить здесь временно, или можешь присоединиться к моей территории!"

Тяжелый молот Одома стоял на возвышенности, глядя на малонаселенный город. Затем он посмотрел на людей под его командованием, которые ожидали в своих взглядах и могли только вздыхать. "Я приведу своих людей в город. Надеюсь, наше прибытие не причинит неприятностей Господу!"

Уильям любезно взял его за руку и сказал: "Будут неприятности, но мы сможем с ними справиться позитивно, не так ли?"

Затем он посмотрел на маленький городок с несколькими пустыми комнатами и смущенно сказал: "Жителей было мало, поэтому домов на деревьях мало, и не так много..."

"Я понимаю, что человеческие дома не подходят для карликов. Мы построим свои собственные дома!" Одом кивнул и оттянул руку. Нищим нельзя выбирать, но он не хотел продавать свое тело.

Он устал...

Его люди тоже устали...

Они слишком долго бегали...

Они не осмеливались искать сильных союзников...

Например, самое могущественное существование в Шварцвальдском лесу - город Шварцвальдских эльфов. Он не осмелился обратиться к ним за помощью.

Потому что Одом знал, что эльфы не помогут ему восстановить его землю. Несмотря на то, что он не посылал их прочь, он не чувствовал, что хорошо зависеть от других людей, чтобы зарабатывать на жизнь.

Они также не осмелились связаться с другими королевствами Гномов.

Потому что он не знал, кто продолжит предавать его, этот падший князь.

А принц эльфов перед ним?

"Какой православный эльфийский князь придет в это отдаленное место, чтобы утвердить территорию и занять территорию некогда могущественного Человека"? Одом Тяжелый Молот не был глуп. Он думал об этом и знал, что парень перед ним, вероятно, был незаконнорожденным сыном Легендарного Человека.

Их статус был похож.

У них могла быть очень хорошая основа для сотрудничества.

По крайней мере, он планировал остаться здесь надолго, если это Королевское Высочество не зайдет слишком далеко.

Одом Тяжелый Молот был очень усталым и отчаянным. Он не собирался восстанавливать свою страну после стольких лет в бегах.

Потому что он знал, как безнадежно это будет и только хотел защитить своих последователей. Если бы он мог закрепиться в одном месте, было бы лучше.

Предпосылкой было не допустить, чтобы его последователи были унижены!

У его семьи была славная история на протяжении целых двух эпох. Они победили Балрогов и уничтожили вторжение темных существ. Поэтому, когда Уильям спросил его, не заинтересован ли он в том, чтобы стать заместителем мэра, Одом выглядел удивленным и держал Уильяма за руку. "Правда? Могу ли я быть заместителем мэра со своими способностями?"

"Конечно. Я верю в тебя!" Уильям улыбнулся и похлопал Одома по плечу, затем сгладил его

светлые волосы.

Это был просто титул заместителя мэра, и Уильяма это не сильно волновало, потому что он все еще был главным. Предоставление Одому титула заместителя мэра было просто для того, чтобы дать ему возможность высказать свое мнение и усилить чувство принадлежности к территории.

В конце концов, Одом был заместителем мэра, что означало, что город был его домом. Разве он не мог хорошо приказать своим гномам построить город?

...

"Господь действительно искусен. Глядя на испуганные появления этих Гномов, я не знаю, как долго их выслеживали. Если есть место, где можно укорениться, они приложат все усилия, чтобы построить оборону". Теперь Лотнер очень восхищался Уильямом.

В конце концов, простым лордам было трудно разделить свою власть.

Уильям сидел на стуле с Медвежонком Три на руках. Очаровательные Медведь Один и Медведь Два держались за его ноги. Услышав, как Лотнер подлизывался к нему, Уильям покачал головой. "Это не разделение власти, а передача моей миссии наиболее подходящему человеку".

Лотнер некоторое время думал и кивнул, когда понял смысл Уильяма. Затем он коснулся маленькой волей Медвежонка Три, игнорируя когти Медвежонка Три, а затем ушел.

Тем временем.

Уильям, у которого, наконец, появилось свободное время, выровнялся до 15-го уровня и набрал 6 атрибутивных очков. Все его атрибуты увеличились на 1, включая очарование его скрытого атрибута.

Он добавил по три очка за ловкость и силу.

Что касается другого опыта, то я вложу его в обман боевой энергии и навыки боевой энергии. Уильям подумал об этом и начал повышать свои навыки.

Разница между его личным уровнем и навыком боевой энергии составила 10 уровней.

Теперь, когда ему исполнилось 15 лет, его метод выращивания боевой энергии был повышен до 5-го уровня.

Но его навык боевой энергии был всего лишь 2-м уровнем. Ему пришлось бы использовать весь свой опыт, если бы он поднял его до 6-го уровня.

Панель атрибутов.

В это время Уильям был на 15-м уровне.

Название: Лорд Пограничного Города (без атрибута бонус)

Гонка: Half-Elfin Найти авторизованные романы в Webnovel, быстрее обновления, лучший опыт, пожалуйста, нажмите www.webnovel.com для посещения.

Потенциал крови: Легендарный (Базовый атрибут 15 уровня +15%).

Фонд: Красавчик (Пассивный)

Кроме людей в лагере Dark, все остальные, животные и флора (кроме врагов), будут иметь хорошее впечатление о вас, равное вашему уровню очарования. Когда вы заключаете сделку с другими умными существами, вы также можете получить скидку.

Дарение: Жизнь на начальном уровне, 1 выносливость = 20 очков здоровья.

Потенциал крови: Легендарный (Базовый атрибут +15%).

Уровень: 15

Опыт: (2333/15500)

Возраст: 16

Здоровье: 1200 (+300+450)

Выносливость: 780 (+100+200)

Основные атрибуты следующие:

Питание: 64+8 (+6)

Физическая прочность: 42+8 (+10)

ловкость: 69+8 (+8)

Разведка: 40+5 (+5)

Специальные атрибуты следующие:

Шарм: 58

Удача: 3

Энергия битвы на рассве

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 5

Атрибут Скилл: Мощность повреждений при длительной атаке увеличивается на 17%, нет потребления, нет переохлаждения.

Специальное влияние Lv 3: Увеличьте истинное повреждение на 100 пунктов

...

Фатальные выстрелы

Уровень: Lv 5

Атрибут Скилл: Потребляет 150 очков боевой энергии и может стрелять тремя стрелками подряд. Если все стрелки попадут в противника, то первая стрелка нанесет x150% урона, вторая x170% урона и третья x190%.

Есть вероятность кровотечения.

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

Перезагрузка: 5 секунд

...

Энергия боя Сокращение

Уровень: Lv 5

Атрибут Скилл: Потреблять 70 очков боевой энергии. Размахивая мечом вперед, если он попадет во врага, то нанесет $\times 180\%$ урона. Есть вероятность кровотечения.

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

Перезагрузка: 3 секунды

<http://tl.rulate.ru/book/34478/855693>