

В игре существовало множество видов очаровательных техник.

И два из них были очень распространены.

Первый - это вид волшебной техники, которую мог отбрасывать маг, и которая давала снаряжение с постоянным спецэффектом!

Специальным эффектом могло быть - повышение атакующей силы, обороноспособности, атрибутов или специальных умений.

Другим общим волшебством было встраивание определенных магических предметов в оборудование. Предметами могли быть драгоценные камни, горный хрусталь и чешуя.

Уильям хотел первое очарование.

"Эй, это тебе". Моисей без эмоций бросил оборудование Уильяму.

Уильям улыбнулся и поймал оборудование. Он посмотрел на атрибуты и не мог перестать смеяться от души.

Моисей взглянул на него и прямо сказал: "Ты закончил смотреть? Дорогу, как только закончишь. В очереди есть и другие".

"Эй, я хочу зачаровать еще один набор оборудования. Оно должно усилить атаку, и нет необходимости в защитном бонусе. У волшебства тоже должен быть атрибут грома!" Уильям вытащил еще один комплект золотого снаряжения...

Моисей смотрел в изумлении.

Уильям был всего лишь профессионалом среднего звена, но у него было два комплекта оборудования золотого качества! И он хотел очаровать один комплект для обороны, а другой - для атаки?

Он был настолько состоятельным?

Был ли он настолько богатым?

Его семья, должно быть, очень богата!

Моисей ворчал в своих мыслях. Он взял снаряжение и начал очаровывать.

Менее чем за 30 секунд...

Да, это не было ошибкой, 30 секунд.

Это было так быстро.

Моисей завершил свое очарование!

Он взглянул на Уильяма.

Уильям признал это кивком. "Я понимаю, я понимаю. Я сделаю первый шаг. Пиво завтра, угощаю!"

Уильям уехал, и хижина гадалок осталась полностью заполненной эльфами...

Вильгельм не напрасно тратил свои усилия на поддержание хороших отношений с Моисеем, так как Моисей не отказался от своих просьб о чарах.

Несмотря на то, что это стоило немалых денег, он также дал скучающему Моисею некоторую работу.

"Ооо, мама говорила мне с самого детства, что нельзя тратить время впустую. Мы должны тратить наше ограниченное время на значимые вещи. Такие вещи, как... служение городу Рассвет, чтобы сделать его сильнее." Уильям блуждал.

Он вернулся в хижину и вывез все свое оборудование. Он хотел почувствовать, что они стали сильнее!

Два комплекта оборудования.

Набор доспехов для поля боя.

Другой - для легких стычек в пустыне.

Два комплекта снаряжения были золотого качества. Семья Уильяма была богата, поэтому он мог себе их позволить.

Что касается гвардейцев Эльфинов, то, несмотря на то, что их оборонительное снаряжение было серебряного качества, их оружие было золотого качества!

А оружие Уильяма было из темного золота!

Трудно было получить оружие и снаряжение с теми же атрибутами...

"В настоящее время, несмотря на то, что уровень и навыки моих 500 охранников эльфинов недостаточно высоки, все они достигли профессионального уровня среднего звена". Уильям не смог модернизировать экипировку своих охранников до золотого качества, так как расходы были вне его возможностей.

Он исчерпал запасы в несколько сотен килограммов митроля. Кроме того, он потратил целое состояние в Голубом Лунном Городе, чтобы купить немного золотой пыли, адамантовых кристаллов и других редких материалов.

Адамантин был редким материалом, который мог повысить качество оборудования до золота. Его стоимость была почти на одном уровне с митрилом.

Вильгельм не продавал свою митрил в течение двух месяцев, чтобы произвести достаточное количество комплектов оборудования серебряного качества.

Полный комплект оборудования включал пять компонентов, шлем, нагрудный знак, перчатки, защиту ног и обувь.

Что касается новых зачарованных комплектов снаряжения Уильяма, один из них назывался набором снаряжения Light, а другой - набором снаряжения Thunder.

Атрибуты комплекта Светового оборудования были следующими:

Шлем Света

Качество: Золотой

Уровень: Средний уровень

Создатель: Лотнер и Одом Тяжелый молот.

Материалы: Митрил, Чистое железо, Адамантин.

Защита головы: 130 ~ 160

Власть: +12

Ловкость: +4

Физическая сила: +12

Очарование: +5

Вес: 0,9 кг

Требование к использованию: 130 пунктов силы

Специальный эффект: Уменьшить критическое повреждение головы на 20%

Специальный эффект: Здоровье +400

Очарование: Базовая защита +40

Комплект оборудования (шлем, нагрудный знак, перчатки, защита ног, обувь) Спецэффект:
Общая оборона и здоровье +20%

Ничего не поделаешь.

Каждая единица автономного золотого оборудования уже была очень мощной.

Бонусы комплекта оборудования были чрезвычайно веселыми. Оборона и очки здоровья были увеличены на 20%...

Но это не должно было быть забыто!

Эти очки защиты не были кумулятивными. Шлем предназначался для защиты только головы, в то время как нагрудник - для защиты только верхней части туловища.

Защита пяти частей экипировки была независимой и не могла быть объединена. Это было верно... это было так реалистично и логично...

Только бонусы от установленного оборудования могут увеличить общую оборону.

Защита Уильяма была поразительно высокой.

Он хотел, чтобы комплект имел самую толстую броню, чтобы он мог выдержать самые тяжелые

повреждения.

Он хотел в полной мере использовать черты легендарного БОССа. Он хотел быть BOSS, который не будет биться веко, даже когда обычный солдат порезал его сто раз.

Атрибуты комплекта снаряжения "Гром" были следующими:

Шлем Грома

Качество: Золотой

Уровень: Средний уровень

Создатель: Лотнер и Одом Тяжелый молот.

Материалы: Митрил, Громобой, Золотая пыль.

Оборона: 130~160

Власть: +12

Ловкость: +6

Физическая сила: +10

Очарование: +5

Вес: 0,9 кг

Требование к использованию: 120 пунктов силы

Специальный эффект: Повреждение от грома +10%

Специальный эффект: Здоровье +300

Очарование: Грозовая атака +30

Полный набор из пяти частей Специальный эффект: Цепная молния

Специальный Эффект Способностей: При использовании энергии громовой битвы вероятность возникновения двух эффектов составляет 30%. Первый - создание цепи молний, поражающей всех врагов в радиусе метра. А другой, вызывающий грозовую атаку X80% с повреждением цепи.

Время перезарядки: 20 секунд.

Потребление умений: Ноль

"Он настолько силен, что я могу стать Богом Грома". Пришло время золотоволосому Одому уйти в отставку." Уильям облизал его губы.

Набор оборудования Thunder был мощным благодаря бонусам атрибута грома и атаки. Это позволило ему наносить сокрушительный урон и снижать обороноспособность и очки здоровья врагов.

Громовая атака пятикомпонентного комплекта экипировки составила 170, а еще 130 совокупных очков громовой атаки из боевой энергии, что в сумме составило 300.

Между тем,

Бонус урона от громовой атаки составил 48%, а также бонус 10% от громовой одаренности. Таким образом, совокупный урон от грома составил 58%!

В начальный игровой период большинство геймеров не обладали сопротивлением против стихии. Для них он был человеческим воплощением Дракона Грома!

Он создавал искры и молнии на своем пути войны, мощные и неудержимые.

"Если я смогу получить свой пример подземелья и зелье для сопротивления Грому, то то, что я смогу сделать, будет невообразимо..." Уильям взглянул на свои три новых, приобретенных оружия темно-золотого качества.

Он не мог не думать. "Должен сказать, что это оружие действительно выглядит потрясающе..."

Меч Рассвета, ставший теперь темно-золотым качественным Мечом Грома, приобрел огромные атрибуты и силу атаки. Теперь у него даже появился еще один дополнительный спецэффект. В целом, однако, изменений не произошло.

Два других его оружия, однако, показали массивные изменения.

Их атрибуты теперь были,

Лук молнии

Качество: Темное золото

Уровень: Средний уровень

Создатель: Лотнер и Одом Тяжелый молот.

Материалы: Митрил, Хофорнбим, Гром-камень, кристалл Адамантина.

Мощность атаки: 350 ~ 510

Власть: +12

Ловкость: +16

Очарование: +6

Длина: 120 см

Вес: 2,8 кг

Требование к использованию: не менее 170 точек питания.

Специальный эффект: Критическое повреждение головы увеличено на 30%.

Специальный эффект: Каждая стрелка имеет бонус 20% для создания урона от грома.

Способность к спецэффекту: Дождь из громовых стрел!

Расходящая боевую энергию и стреляя в небо стрелами с боевой энергией грома, образуется "Дождь из громовых стрел", наносящий врагам урон по области.

Эффект: конфликт 350+ (X180% громовой атаки) урон от грома.

Время перезарядки: 20 секунд

Потребление: 200 очков боевой энергии.

Одной из самых важных вещей было...

С многочисленными стрелками в Дожде Громовых Стрел высока вероятность того, что стрелки смогут вызвать цепную молнию комплектного оборудования. Это был хороший способ убить большое количество монстров.

Ядовитый Короткий Меч

Качество: Темное золото

Уровень: Средний уровень

Создатель: Лотнер и Одом Тяжелый молот.

Материалы: Митрил, Чистое железо, кристалл адамантина.

Мощность атаки: 270~460

Власть: +14

Ловкость: +16

Очарование: +5

Длина: 33 см

Вес: 1,8 кг

Требование к использованию: По крайней мере 150 точек питания.

Специальный эффект: При атаке со спины основная атака увеличивается на 30%.

Спецэффект: При атаке со спины вероятность нанесения противнику урона от кровотечения составляет 30%. Каждая секунда наносит 100 очков здоровья. Она будет продолжаться 15 секунд. (Это не кумулятивный эффект)

Специальный эффект: Раненый противник будет получать ядовитый урон в 200 очков здоровья

в секунду, а также будет уменьшаться на 10% по общим атрибутам тела, что будет продолжаться в течение 10 секунд. (Это не кумулятивный эффект)

"Спецэффекты не являются кумулятивными. Предыдущие спецэффекты должны быть сначала изношены, прежде чем короткий меч может нанести новые повреждения спецэффектами". Уильям прищурился. Его общее мастерство было поразительным.

Уильям хотел ядовитый короткий меч, чтобы ослабить своих врагов. Ядовитое оружие может нанести ограниченный по времени урон и одновременно ослабить врага.

Со всеми этими обновлениями оборудования, Уильям стал мощным БОССом среди профессионалов среднего звена.

Со своим мощным снаряжением он мог противостоять профессионалам высокого уровня и убивать профессионалов среднего звена.

"Самый приятный сюрприз - это обновление эпической внутренней брони". Уильям смеялся над собой.

Благословение Любви

Качество: Epic

Уровень: Средний уровень

Тип: Оборудование оборонного назначения, которое может быть модернизировано.

Состав: Митрил, Листок Мирового Древа и Золотая Пыль.

Производитель: Алиса Блэкклиф

Здоровье: +1000

выносливость: +400

Власть: +18

Физическая сила: +16

Ловкость: +12

Разведка: +10

Долговечность: 1300/1300

Вес: 1,3 кг

Защита: Для районов, защищенных внутренней броней, не будет нанесен вред ни ей, ни пользователю, если сила атаки менее 350 очков. При превышении верхнего предела будет нанесен ущерб как пользователю, так и бронестойкости.

Элементарная защита: Все элементарные атаки снижены на 15%.

Благословение Любви (Пассивное): Как только очки здоровья пользователя будут ниже 10%, пользователь получит Благословение Любви и немедленно восстановит 60% очков здоровья. Время охлаждения - 20 минут.

Требование к использованию: Уильям Блэкклиф

Использование Требования: 90 пунктов питания

Критерии апгрейда: Внутренняя броня будет автоматически обновлена, как только пользователь станет профессионалом высокого уровня и разместит на броне 1 килограмм митрила, 1 килограмм золотой пыли и 1 килограмм Орихалкума.

Уильям не смог удержаться от высокомерного смеха, когда надел комплект снаряжения Thunder. "С таким мощным снаряжением я заставлю моих врагов плакать в отчаянии!"

"У меня 12 140 очков здоровья, которые намного превышают 10 000, и это без учета бонусов моей легендарной родословной". Это более чем в три раза выше, чем у геймеров того же уровня. С моей разрушительной атакой и удивительной защитой..." Уильям не мог устоять перед смехом самодовольно.

"Бей, бей!"

"Входите!"

Сия услышала зловеющий смех Господа. Она толкнула дверь, но не вошла.

Конечно.

Она подглядывала, показывая свою грудь.

Уильям быстро взглянул на нее и любопытно спросил: "Что случилось?"

"Здесь эмиссары Храма света, Дворца тьмы и гильдии наемников, - мягко сказала Сия, стоя у двери.

"О! Почему они здесь?" Уильям встал и вышел из комнаты.

"Они сказали, что адреса зданий филиалов слишком пустынно. Они хотели обсудить, можно ли изменить адреса!" Сие тоже было любопытно. Эти три мощные нейтральные силы имели право голоса почти в любом городе.

Она не ожидала, что Господь построит их ветви на границе города. Это было довольно далеко от торговой зоны, а потому не хватало людей.

Уильям прервал ее. "Невозможно! Если они не готовы заплатить, я не позволю изменить место. Я дал им землю на границе города, чтобы они построили свои филиалы бесплатно. Если они недовольны, они могут уйти.

Скажи им, что каждый квадратный метр земли в центре города стоит как минимум 1000 золотых монет".

Сия считала пальцами и широко открывала глаза в шоке. Она смотрела на Господа в неверии.

"Тогда 100 квадратных метров земли будут стоить... 100 000 золотых монет. Милорд, если земля так ценна, мы не сможем извлечь какую-то выгоду. Милорд, не могли бы вы предоставить нам материалы для волшебных исследований?" Сиа моргнула глазами, которые излучали золотые лучи. Как будто эти глаза были полны блестящих золотых монет.

Уильям легко кашлянул и ответил: "Ты слишком много думаешь. Никто не покупает!"

"..." На лбу Сии появилась черная линия, и она спросила: "Милорд, почему вы тогда продаете по такой непомерной цене?"

"Вы поймете мою причину в будущем."

"В будущем... О!" Сиа кивнула. Затем она ушла, чтобы передать послание эмиссарам.

Уильям смотрел, как Сия качала ягодицами, когда уходила. Несмотря на то, что он чувствовал, что она - бимбо, ее волшебный талант был на высоте. Она была очень сосредоточена на исследовании магии.

Магов в Городе Рассвета было мало.

Было 10 эльфийских магов, которые сопровождали Уильяма. Потом к нему присоединились еще 50 магов. Двадцать три магов были среднего уровня, а остальные - новичками.

В общем,

Безработные маги обычно присоединяются к влиятельным организациям.

Это было либо Волшебное Убежище, либо Волшебная Гильдия.

Иначе они могли бы быть похожими на этих магов, которые присоединились к Городу Рассвета и служили под командованием Вильгельма.

Вильгельм предоставил им деньги на исследование магии.

Иначе, если маг хотел заработать деньги, он должен был пожертвовать своим телом...

"С более чем 60 магов, ежемесячные расходы на исследования составляют более 600 золотых монет". Как кто-то может позволить себе такие огромные расходы?" Уильям хотел ворчать, но для того, чтобы маг NPC выровнялся, им потребовалось исследование волшебных материалов, медитация и потребление плоти волшебных зверей.

Сражение не очень помогло в выравнивании магов.

Так что...

Могущественных магов обучали с помощью золотых монет.

Время пролетело очень быстро.

Уильям очень усердно работал на строительстве города, пока однажды не произошел инцидент.

[Динь-донг]

[Началось 12-дневное внутреннее тестирование "Богов"]

<http://tl.rulate.ru/book/34478/901407>