

Глава вторая сотня и пятьдесят восемь: Альянс огненных лезвий War Beamon и Священный Дракон те же древние расы мудрости, древние расы мудрости не так многочисленны, как высшие расы мудрости, но может быть мощным символом.

Замочите *книгу* (www...) Если Святой Дракон олицетворяет магическую силу, уничтожающую небо и землю, то Боевой Луч олицетворяет несравненную силу рукопашного боя, они в основном живут в звездной степи в северной части континента, у них мощное телосложение, неуязвимое для мечей и копьев, яростная сила, способная уничтожить все, а сила физического нападения - первая на хаотичном континенте.

Можно сказать, что потенциал Ромо стать воином четвертого порядка орков в юном возрасте чрезвычайно прост, и если он получил расширенные волшебные клетки Бимбо, его телосложение, безусловно, пойдет вверх по ступеням, заложив важный фундамент для его будущего бегства на трон короля орков.

Раса орков была одной из самых важных продвинутых рас мудрости на Континенте Хаоса, и если бы кто-то действительно поднял короля орков, влияние Сяо Юя среди рас мудрости континента было бы огромным.

Ромо был несколько приятно удивлен этим даром, так как сложный процесс укрепления волшебных клеток был дорогостоящим, а высокие гоблины редко продавались внешнему миру, и даже если цена продажи была не ниже премиум-класса, бедные племена Fireblade никогда не могли себе этого позволить.

После того, как Сяо Юй успешно завоевал добрую волю и первоначальное доверие орков, в последующие несколько дней Ду Тао часто углублялся в Племя Огненных Лезвцов и общался с двумя верховными орками, чтобы совместно составить общий план развития, который принес бы пользу как Племени Огненных Лезвцов, так и Спросите Небесного Города.

Общее население племени Fireblade составляло тридцать пять тысяч человек, у орков четвертого порядка были только вождь Луо Ром и шаманский священник Кару, и было семь-восемь орков, которые собирались перейти в четвертый порядок на пике третьего порядка, но это было не так просто перейти из третьего в четвертый порядок, из-за особого узкого места, некоторые люди могли прорваться в одно мгновение, в то время как другие не могли сделать никакого прогресса в своей жизни.

Дуэ Тао - опытный дипломат, и по мере того, как его знания о Племени огненных лезвий продолжают расти, он вступает в контакт с некоторыми из основных секретов Племени огненных лезвий.

Первый - "Алтарь бога войны", второй - "Дом укротителей зверей", а третий - "Испытательный полигон бога войны".

Четвертый - "Место Души", а "Алтарь Бога войны" эквивалентен храму. Племя Огненных лезвий не может построить более мощный храм без священника пятого ранга, поэтому они могут построить только относительно низкоуровневый алтарь.

Алтарь может дать власть оркам, исцелять раненых и не так функционален, как храм, что неплохо для небольшого племени.

"Это таинственное место для Племени Огненных Лезвцов, и как Храм Богов, это уникальное здание для орков, которое могут построить только оркские шаманы.

Всякий раз, когда орк попадает в плен в дикой природе, он без исключения будет заключен в тюрьму в Центре укрощения зверей, где его можно будет укротить с помощью соответствующих ритуалов.

Богом военного испытательного полигона" был эквивалент Пустоты тайного царства орков.

В Огненной Орде есть три тайных царства: Испытания Рыцаря Волка, Испытания Рыцаря Ветра и Испытания Рыцаря Земного Дракона.

Это секретное царство наследования, которое откроет любое племя орков, орки в секретном царстве могут получить заклинание специально для приручения монстра, когда они найдут дикого гигантского волка, двуногих драконов и земного дракона, у них будет определенный шанс приручить его к горе, эффект от заклинания может сделать гору, а владелец сможет общаться с умом.

Спросите на ферме Тяньченг может разводить гигантских волков, но человека второго порядка, даже если гигантские волки, в крайнем случае гигантские волки в качестве инструмента мобильности, даже после обучения не может быть столь же сильным, как орк кавалерии волков, основным фактором является то, что орк кавалерия волк имеет возможность общаться с горой гигантских волков, реальный человек-волк единства, когда бежать, когда останавливаться, когда кусать, когда заряжать, когда использовать навыки и так далее, все может быть очень точным контролем, пусть кавалерия волк имеет эту способность является магическое заклинание, полученное в испытании.

Земля Души" - четвертое тайное место Огненной Орды, где души орков покоятся с миром после смерти.

Шаманские жрецы, использующие духов предков, могут укрепить обычных орков и сделать их более могущественными.

По-настоящему рожденные сильные воины не обходятся без них, Ромо - пример, но талантливые все-таки находятся в меньшинстве.

Большинство элитных капитанов и элитных орков были обычными орками, которые были укреплены духами своих предков и значительно увеличили свою силу, скорость и реакцию, прежде чем стать элитными воинами.

Племя Огненных лезвий - маленькое племя с очень ограниченными способностями.

Душевный дом крупного племени орков - это не только место для превращения воинов, мощные жертвоприношения могут также вливать силу души в заранее изготовленные марионеточные тела, а в критические моменты могут вызывать большое количество воскресших воинов для обеспечения боя, эта практика поглощения душ воскресшими воинами несколько похожа по своей природе на чудовищную систему вербовки в Спрос Небесном Городе.

На самом деле, эти четыре места не приносят прямой пользы человечеству, а "Алтарь Бога войны" не является храмом, в котором невозможно научиться никаким навыкам.

Укротитель монстров" также довольно небезопасен, есть фермы для обеспечения монстров, так зачем же рисковать поймать монстров живыми? Испытательный полигон "Бог войны" был хорошим местом, но, к сожалению, как секретное царство, исключаящее расу, люди не могли

бросить ему вызов.

Заклинания, которые специально превращали гигантских волков, всадников и земляных драконов в горы, можно было приобрести, но, к сожалению, их было не так много, а самих орков было недостаточно.

Не говоря уже о "месте, куда души идут домой", человек не может быть использован для усиления души зверя.

Однако, поскольку Калу смог позволить Ду Тао и Сяо Юю посетить четыре основных объекта племени Огненных лезвий в свою очередь, это также стало знаком первоначального доверия к человечеству.

Сяо Юй также пригласил Луо Рома и Кару в "Город небесных вопросов" и кратко представил некоторые функции "Эпической башни", ядра "Города небесных вопросов".

В частности, несколько пустотных тайных царств Эпической башни, как полностью открытые тайные царства, не имели расовых ограничений.

Сяо Юй собирался открыть оркам все тайные сферы ресурсов. Население Небесного Города было немногочисленным, и орков не было недостатка в людях, поэтому бросать вызов тайным сферам было опасно.

Кроме того, большинство предметов, полученных в Царстве Секретности Ресурсов, были предметами, которые орки не использовали, и приобретение их у орков в Городе Неба стоило лишь небольшой суммы денег.

Множество дешевой рабочей силы, которая не должна быть использована напрасно.

Увидев магию Эпической башни, Ромо и Кару наконец-то признали статус Запросного Небесного Города, и в тот день они отправили три тысячи орков из племени Огненных лезвий, чтобы построить оркскую деревню на северо-востоке Запросного Небесного Города, и стоит упомянуть, что расположение оркской деревни и карликовой деревни было очень деликатным - одна на северо-западе Запросного Небесного Города, а другая на северо-востоке Запросного Небесного Города.

Гномы всегда были менее дружелюбны к оркам, после того, как орки неоднократно грабили гномов, орки были одинаково недобры к гномам, и обе расы практически не имели никакого обмена.

Гномы были прямой расой, и Город Просящих Небес всегда хорошо относился к гномам, и они полностью узнавали людей из Города Просящих Небес.

Гномы низкого уровня не очень умны, но, по крайней мере, разумная раса, зная, что это необычное время, хотя орки и гномы враждуют, но перед общим врагом, морской расы, до тех пор, пока орки не возьмут на себя инициативу, чтобы спровоцировать гномов, гномы никогда не возьмут на себя инициативу, чтобы спровоцировать их.

Три тысячи орков, посланных на строительство оркской деревни, были относительно элитной силой Племени Огненных Лезвцов, шестьдесят процентов орков превышали силу второго порядка, включая тридцать Рыцарей Ветра, двадцать орков третьего порядка, триста кавалерий орков-волков и еще пять великанов Кодо, сотни различных прирученных монстров, безусловно,

довольно мощная сила.

Теперь, даже если бы вторгся Морской клан, бояться было нечего, если бы другая сторона не послала одновременно нескольких мастеров четвертого ранга, если бы это было так, Luo Rom и Кагу определённо не остались бы в стороне.

Спросите Небесный Город и Племя Огненных лезвий с этого момента официально являются союзниками.

У разных рас были разные способы ужиться, орки были гонкой, которая боролась и создавала неприятности, их нельзя было позволить приезжать и уезжать из города, чтобы не навлечь на себя неприятности.

После некоторых исследований Сяо Юй разрешил определенному числу орков ежедневно заходить в Спрос Небесного Города в течение установленного периода времени, чтобы избежать столкновений орков, людей и гномов.

Если бы орка убил человек, сражающийся за власть, его бы это точно не волновало.

Изначально раса орков была расой высшей силы и безразличного родства, видя славу воина превыше всего.

Когда между людьми и орками вспыхивает конфликт, и орков обезглавливают на улице честным и справедливым способом, орки не только не будут просить человека о помощи, но даже могут восхищаться и поклоняться человеку за его высокую силу.

Что касается мертвого орка, то его умение не было таким же хорошим, как смерть под мечом противника, ни один член клана не стал бы скорбеть или печалиться о нем, но его уважали бы и его товарищи орки, потому что он погиб на дуэли, а смерть в бою была честью для орков.

Смерть нескольких гномов для нескольких кланов вызвала гнев всего клана, не уклоняясь от тысяч миль, чтобы отправиться в Город Демонов Волков, чтобы заявить о своих притязаниях.

Тот факт, что орки могут быть равнодушны к смерти своего ближнего или даже игнорировать ее, является результатом удивления расовыми ценностями.

Разным расам трудно быть по-настоящему дружелюбными из-за их различных ценностей и убеждений.

Орки наверняка попали в беду, если подойдут слишком близко к людям, гномы.

Еще один пример.

Когда орк идет по дороге и обнаруживает, что есть орк, который менее силен, чем его собственный народ, и держит в руках оружие, которое лучше, чем его собственное, он может просто схватить и взять его для себя.

Такой открытый и честный бандитизм был традицией всех оркских племен на протяжении тысячелетий, и ограбленные орки не чувствуют обиды, а только усердно трудятся, чтобы снова стать сильнее и сильнее, и когда они станут достаточно сильными, то снова заберут то, что принадлежит им, или пойдут к другим кланам, чтобы взять что-нибудь получше.

Как невероятно это было в глазах людей, но орки воспринимали все как должное, и не было

ничего странного в том, что хорошее оружие использовалось только тем, кто был достоин его.

Так что нелегко сказать, что эти две расы не ладят.

<http://tl.rulate.ru/book/40444/884582>