

"Бессмертный!"

Айолия стояла перед всеми, воздвигнув золотой щит, сияющий вечным блеском, как скала, стоящая на ветру и волнах, звук смерти пришел, но был насильно разделен и превратился в две волны слева и справа, давая понятие "смерть" во всем встречном.

□□ Седрик посмотрел на появившегося врага, которого он не мог обнаружить.

□□ "Древняя злая вещь, преобразованная в артефакт смерти?"

□□ Афина позади него кивнула и сказала: "Нам повезло. Это артефакт второго уровня, близкий к третьему".

□□ Существует множество видов древних злых вещей, и ценность этого вида древних злых вещей, преобразованных из божественных инструментов, несомненно, самая большая.

[Если его духовность может свободно двигаться, не полагаясь на других разумных существ, его можно считать древним злом, потому что он любит разрушения и катастрофы, он определенно будет сеять страх повсюду, и даже может использовать его, чтобы собрать Поверье и стать истинным богом.

□□ "С этим трудно будет справиться". Седрик хотел использовать [Око Истинного Зрения], чтобы обнаружить слабость древнего зла перед ним.

□□ В конце концов, противник отличается от [Осколка Кристалла Демона]. Это древнее зло, которое никогда раньше не появлялось. Если не знать слабых мест, то быстро справиться с ним не получится.

□□ Все сражения в Городе Богов, очевидно, требуют быстрых боев и быстрых решений, иначе любые происшествия, которые случатся, будут очень опасны даже для их команды исследователей мифологии.

Жаль, что время охлаждения высшего навыка [Видение Господа Бога] для каждого мира миссии, а [Халат Образа Разума], включающий в себя [Центрально-Азиатские Песочные Часы], имеет магический навык [Сброс], но его недостаточно, чтобы обратить личность. [Видение Господа Бога] Этого уровня способностей.

□□ Но за Седриком стоит богиня мудрости, и информация, полученная с помощью [Ока истинного зрения], основана на атрибутах интеллекта Седрика.

□□ Афина четко понимает намерения Седрика. На самом деле, у него схожие способности, но поскольку Седрик хочет стать человеком-инструментом, он не возражает.

□□ В руках Афины появился изумрудно-зеленый □Пенглай Ючжи□ и мягко постучал по макушке головы Седрика.

□□ [Знание] и [Мудрость] налились силой, Седрик мгновенно ощутил силу всеведения, словно весь мир мог скрыть его без проблем и тайн.

□□ К счастью, благодаря своему богатому опыту он быстро оправился от этого расширенного сознания. Небесно-голубые глаза, казалось, таили в себе бесчисленные возможности, глядя на парящую в воздухе печь души.

□□ анализирует все, что касается другой стороны.

□□ Плавильная печь души, за которой наблюдал Седрик, тоже почувствовала огромную угрозу. Возникло полуслияние серого домена [смерти] и домена [души], и наложенная сила домена противостояла обнаружению Седрика.

□□ все еще немного.

□□ Седрик активировал [Ричер Источника] в своем таланте [Завет] и может получить больше информации из Источника мира, основываясь на своих атрибутах интеллекта и харизмы.

□□ Хотя эта печь души - древнее зло, в конце концов, она не выходит за пределы ограничений мира, и вся ее информация по-прежнему записывается источником мира.

□□ И теперь Седрик использует силу [Ричер Источника], чтобы насильно извлечь эту информацию из Источника Мира.

□□ 'Незаконченный артефакт, выкованный смертью **** Егеря. '

□□ 'Сам по себе обладает эффектом очищения души. '

□□ 'Когда древний город богов был разрушен, он был привлечен бесчисленными отчаявшимися душами, и в конце концов слился с древним злом. '

□□-----

Кусочки информации были извлечены Седриком из источника мира и превратились в "ключ" для расшифровки. С помощью [True Seeing Eye], защитный механизм двойного домена противника был насильно разрушен, открывая Киприоту всю информацию об этом древнем зле. Перед глазами Дерека.

□□□□ Печь души □ (Древний злой артефакт типа артефакт)

□□ Фракция: Хаос и зло

□□ Божественность: зло 50, душа 50, смерть 50

□□ Атрибуты: Сила 31, Ловкость 20, Интеллект 39, Конституция 0, Харизма 30, Удача 10

Талант 1 [Тройной домен]: После долгого периода времени это древнее зло поглотило бесчисленные души, чтобы создать три домена [Смерть], [Душа] и [Зло]. Кузница Душ может использовать три домена одновременно, но она не сделала решающий шаг к промежуточной божественности и трансформировалась в [жизнь по правилам], объединив три царства в свое собственное уникальное царство правил.

□□ Талант II [Клетка души]: Все тела душ естественным образом сдерживаются и заключаются в печь души и превращаются в ее зависимые части. Одновременно печь души может освободить 14 тел душ в качестве слуг, а теперь и свои заключенные души ().

□□ Талант третий [Пламя души]: В печи души всегда пылает пламя, способное сжечь душу. В таком пламени даже душа истинного **** получит огромный урон.

□□-----

□□ Талант 10 [Вместо разрушения]: Кузница душ может противостоять смертельному ранению, сжигая заключенную в ней могущественную душу.

Седрик был немного ошеломлен. Это был талант противника, который он получил. В опущенную часть также входили стандартные таланты [Божественная жизнь] и [Множественная жизнь], а его умения исчислялись десятками. Предметов, и все они очень мощные способности, такие как [Крик Смерти], который он только что использовал и который может дать всем понятиям "смерть".

□□ Но дело не в этом. Седрик передаст всем информацию о слабых местах печи души.

□□ Сильный враг не страшен, но неизвестный враг страшен.

□□ В прошлой жизни ходило слово~www.wuxiax.com~ Пока ты знаешь специфические атрибуты австрийцев, даже боги будут убивать их за тебя.

□□ Это как уровни **** в игре, если вы знаете "Путеводитель", то BOSS может быть пройден до конца.

□□ Просто "Путеводитель"

можно проверить через бесчисленные смерти в игре, но в реальности это невозможно.

□□ Однако, благодаря [Глазу истинного зрения] + [Ричеру источника] Седрик стал настоящим менеджером игры, и напрямую получил все данные о BOSS из фона, включая метод стратегии.

□□□Осколок Демона Кристалл□Бойтесь Леди Ночи Шар и Бога Правосудия Тира.

□□ Эта печь души одинаковая.

□□ Его первый страх - это сила древней смерти **** Егеря. Как его создатель, древняя смерть **** Егеря также может легко уничтожить этот артефакт.

□□ Просто сейчас Седрик не может заручиться помощью Егеря.

□□ Второй момент страха печи душ - это мощная хаотическая сила, которая заключила в тюрьму бесчисленное количество болезненных и могущественных душ, и пыталась эти души, чтобы получить силу.

□□ Но такое заточение не является абсолютным. Когда сила крайнего хаоса обретается, душа, заключенная в печи души, восстает, раскалывая это древнее зло изнутри.

□□ А сила крайнего хаоса, так получилось, что она у него есть, - улыбнулся Седрик, - и он был прав, добавив сначала очки атрибута удачи.

□□ Атрибуты удачи, которые более чем в два раза превышают другие атрибуты, просто спросите, если боитесь.

□□:. :