

Ли И смотрел на этот квест с легким блеском в глазах, он знал, что означает этот квест. Этот скрытый класс был предназначен для тяжелобронированного драконьего всадника. Это был класс, уникальный для одного из главных городов человеческой расы - Города Императора. Он мог приручать драконов, чтобы они сражались вместе с игроком.

Координация между игроками и драконами была не так проста, как сложение один плюс один. В его прошлой жизни многие игроки, даже NPC из других главных городов, жаждали заполучить этот секрет класса.

Однако императорская семья Города Императора тщательно следила за этим классовым секретом. Более того, количество тяжелобронированных драконьих всадников было крайне мало. Поэтому большинство людей знали только о силе этого класса. Они не знали ничего другого о том, что они могут или не могут делать.

Этот класс также являлся основным секретом Города Императора. Кроме того, это был самый большой козырь, которым обладал город. В прошлом Ли И знал, что они были одним из самых сильных войск, которые противостояли вторжениям богов и демонов.

Однако, когда протоссы начали свою сильнейшую атаку, тяжелобронированные драконьи всадники также были разбиты, что привело к сокрушительному поражению. В конце концов, всадники богов были несравнимы с человеческими всадниками тяжелобронированных драконов.

Более того, этот класс был таким же, как высший код ракетных пусковых установок для другой страны, или как неизвестные ядерные подводные лодки в реальном мире. Утечка сверхсекретных предметов была абсолютно невозможна.

То, что Ли И смог изменить свой класс, возможно, было связано с его талантом SSS-класса. В противном случае, даже если бы у него был драгоценный жетон класса, он не смог бы получить такой сверхсекретный классовый квест.

Среди класса Хранителей, его можно было разделить еще на два, было также направление класса Рыцарей, на которое можно было перейти. Однако это не шло ни в какое сравнение с этим.

Ли И принял решение в своей голове и зашагал вдаль.

...

После смены класса оставалось еще более важное дело - пройти первую сублимацию перехода. Первая сублимация - это то, что должен был сделать каждый класс после смены класса.

В настоящее время у игроков было только 5 свободных очков атрибутов за каждую смену

уровня. После первой сублимации перехода каждый уровень будет получать по 10 очков атрибутов за уровень. Атрибуты предыдущих уровней также будут пополнены.

Поэтому первая сублимация перехода была самой важной после смены класса каждого игрока. Смена класса была известна как легкая часть. Нужно было просто потратить деньги на изучение некоторых навыков. Первая сублимация перехода была самым важным и трудным решением.

Причина, по которой Ли И сменил класс на Воина-Хранителя, заключалась в том, что в будущем этот класс сможет выучить множество навыков, зависящих от ХП и защиты. Некоторые редкие навыки также должны были быть изучены соответствующим классом. Если бы он в своей предыдущей жизни пошел по пути повышения класса, который был полубогом-берсерком, он бы искренне пожалел об этом, так как не смог бы в полной мере использовать и изучить все навыки.

Что касается того, как улучшится этот Рыцарь Дракона в тяжелой броне, то ему нужно будет узнать об этом больше после смены класса. Ведь в его предыдущей жизни этот класс не встречался.

Ли И быстро прибыл в центр города. Он посмотрел на древние и изысканные залы перед ним. На вывеске золотом было написано - Зал Святого Императора.

Ли И шагнул в него.

По его оценке, высота статуи составляла 10 метров. Статуя имела слабый золотистый цвет. На вид это был молодой человек с обычной внешностью. Если бы он стоял в толпе, возможно, никто бы не обратил на него внимания.

Статуя держала руки за спиной. Слегка приподняв голову, он смотрел на звездное небо, как будто хотел увидеть истину мироздания. Казалось, что все в мире подчиняется этой статуе!

Величественная аура наполняла зал, и от нее чувствовалось огромное давление, проникающее глубоко в душу. В прошлой жизни Ли И многие игроки из-за этого выставляли себя на посмешище!

Ли И мысленно готовился к этому. Перед тем как войти, он сделал паузу, чтобы собраться с мыслями. В истории Божественного Откровения эта статуя была монархом-основателем империи Гана. Легенда гласила, что он был чрезвычайно силен и мог сравниться с богом. Однако ни один игрок никогда не видел его воочию!

Рядом со статуей стоял старик. Старик был одет в простой белый халат и держал в руке обычный на вид деревянный скипетр.

На голове старика было полно белых волос, а на лице не было ни единой морщинки. Он выглядел как бессмертный старик.

[Первосвященник Священной Королевской Церкви - Джойс].

Ли И вышел вперед и прямо сказал: "Уважаемый первосвященник Священной Королевской Церкви, мне нужна ваша помощь!"

Джойс сразу же огляделся. "Новый искатель приключений на континенте? В чем ты хочешь, чтобы я тебе помог?"

"Я уже успешно перешел на Воина-Хранителя. Теперь, когда я здесь, я должен пройти первый переход!"

Верховный жрец посмотрел на стоящего перед ним авантюриста с оттенком удивления в глазах, когда тот в шоке ответил.

"Я не ожидал, что средства к существованию в твоем теле будут настолько сильны, несмотря на то, что ты выглядишь слабым. Это действительно слишком странно. Я впервые вижу авантюриста с таким необычным талантом!"

Возможно, почувствовав, что потерял самообладание, первосвященник кашлянул, а затем сказал: "Я могу помочь тебе пройти первый переход. Однако ты уверен, что хочешь присоединиться к моей империи Гана? Даже если ты будешь сражаться до конца, ты торжественно поклянешься никогда не предавать Империю Гана?"

[Системное уведомление: Желаете ли вы присоединиться к лагерю Империи Гана? Вам не разрешается вносить изменения после вступления в лагерь. Пожалуйста, выбирайте тщательно].

Ли И знал, что это уведомление появится. Если игроки хотели пройти первый переход, они должны были присоединиться к лагерю определенной крупной фракции. Это был выбор, который они должны были сделать, иначе они не смогут пройти первый переход. На континенте существовало множество других фракций или империй, и игроки могли присоединиться к любой из них. Однако в системе было кое-что, о чем не упоминалось.

Если фракция, к которой вы присоединились, погибнет в будущем, игроки хоть и не умрут, но понесут огромное наказание. Даже если они присоединятся к другой фракции, это наказание не будет отменено.

Ли И сразу же согласился. Империя Гана была действительно сильна. Из всех фракций в Божественном Откровении они входили в пятерку лучших благодаря своему козырю - тяжелобронированным драконьим всадникам.

Игроки на ранних стадиях игры не знали об этом. Чтобы пройти первый переход, они просто вступали во фракцию наугад. В результате на более поздних стадиях игры многие места были для них закрыты.

Видя, что другая сторона согласилась, первосвященник улыбнулся. "Вы не будете разочарованы, когда присоединитесь к Империи Гана. С вашим талантом у вас здесь будет большое будущее! Просто подождите и увидите!"

Затем Верховный Жрец посмотрел на статую перед собой и что-то пробормотал, после чего снова заговорил.

"Хорошо, я уже записал твою информацию. Чтобы выразить свою решимость присоединиться к империи Гана, тебе нужно будет выполнить несколько миссий, прежде чем я смогу тебе помочь!"

[Системное уведомление: Вы приняли миссию Верховного Жреца, первую миссию переходной сублимации].

[Название миссии: Хребет Железного Медведя].

[Содержание миссии: В Хребте Железного Медведя слишком много Железных Медведей. Эти звери выбежали, чтобы уничтожить посевы и покусать жителей. Верховный жрец просит вас войти в Хребет Железного Медведя, чтобы убить 50 Железных Медведей. После этого вы убьете Короля Железных Медведей и вернете ему медвежье сердце и медвежью лапу].

[Продолжительность миссии: нет.]

[Награда за задание: Первая переходная сублимация, 1 очко классовой специализации].

[Дополнительное примечание: Это задание довольно сложное. Рекомендуется сформировать пати. За каждого дополнительного человека в пати количество Железных Медведей, которых вам нужно будет убить, будет удваиваться, однако количество Королей Железных Медведей останется прежним. Максимальное количество людей в пати не должно превышать 10!]

Джойс слегка взмахнул скипетром в своей руке и спокойно сказал: "Иди вперед, воин Империи Гана. Да благословит Священный Император твой путь!"

[Системное уведомление: Вы получили благословение Верховного Жреца - Джойса. На 24 часа скорость восстановления ваших ХП и МП увеличится на 100%!]

Количество игроков, убитых в этой миссии, было обычным. Если бы в будущем игроков было больше, то многие игроки попросили бы сформировать пати на открытом пространстве перед Дворцом Священного Императора!

В будущем появятся высокоуровневые игроки, которые придут и приведут сюда новичков... В конце концов, выполнить эту миссию на ранних стадиях в одиночку было еще довольно сложно.

<http://tl.rulate.ru/book/67853/2370228>