Глава 130

Сяо Юй вернулся на базу орков, чтобы увеличить уровень бомб, используемых батрайдерами до 5 уровня. В этой ночной битве Сяо Юй получил более 100 000 очков за заслуги.

Кроме того, он поднялся на 2 уровня и достиг уровня 14. У него было еще четыре навыка для освоения. Он улучшил благословение могущества до уровня 3, чтобы сила его атаки увеличилась на 60%. Кроме того, он достиг своего уровня 3 в навыке Вихрь. В больших групповых войнах он мог использовать Героический Прыжок, чтобы прыгать, использовать Вихрь, чтобы убивать врагов и Телепорт -для перемещения.

У Сяо Юй осталось 2 очка, поэтому он некоторое время размышлял. Он добавил 1 умение к умению Священного света и к навыку Храмовника Паладина. Он знал, что ему, возможно, придется лечить раны раненых в случае, если Утера не будет поблизости. Навык Храмовника увеличил его защиту, которая была гарантией его жизни. В результате его атака и защита достигли отличного уровня. Он считал, что сможет помочь любому герою в битве, если они будут поражены врагами.

После назначения очков навыка он проверил прочность бутылок Жидкого пламени уровня 5. Они были недостаточно хороши, чтобы сдуть тяжелую броню, но их было достаточно, чтобы нанести вред обычным людям. Более того, теперь, если бутылки попадут в голову врага, они могут убить его. Сяо Юй был очень доволен результатом.

Это была эпоха холодного оружия, но этот жидкий огонь был чем-то, что имело силу бомб со Второй мировой войны. Сяо Юй понял, что если уровень Жидкого Огня достигнет 12, то они будут сопоставимы с сильными малыми авиационными бомбами.

Солдаты из города Льва использовали один полный день, чтобы очистить поле битвы. Субажу принес много золотых монет, чтобы дать награды бандитам. Так случилось, что бандиты сбежали в отчаянии и оставили эти богатства Сяо Юй. Никто бы не подумал о взятии золотых монет, когда их жизнь была поставлена на карту.

Только 3 миллиона золотых монет были доставлены на поле битвы, но их было достаточно, чтобы решить финансовые проблемы Льва. Сяо Юй пришлось покупать оружие, доспехи, строить сторожевые вышки и так далее. Все это нуждалось в деньгах.

Город Льва заплатил довольно большую цену, чтобы победить бандитов. Около 4000 солдат были потеряны из первоначальной 10 000 большой армии.

Из базы орков было убито 67 бугаев. Они были на линии фронта, поэтому, естественно, получили урон и травмы. Более того, орки не остановятся, пока не убьют врага, ведь в их армии погибло столько войнов.

10 человек были убиты. Их защита была чрезвычайно сильной, поэтому бандитам было тяжело ранить их. Главной причиной смерти пехотинцев были бандиты, которые схватили их, падая со стены или используя арбалеты, убили их.

Было убито 11 эльфов. Бандиты в основном использовали арбалеты, чтобы их убивать. Немногие из эльфийских лучников были убиты, когда они преследовали бандитов. Сяо Юй знал, что боевые способности эльфов-лучников были очень низкими.

Только 2 стрелка были убиты. Их рост была очень низким, поэтому им было легко избежать смерти. Один из стрелков карликов был убит камнями, выброшенными с катапульт, в то время

как другой был убит, потому что он отделился от основной силы, преследуя бандитов. В результате, стрелки были окружены бандитами и убиты.

Цинь Че освоил использование 50 разрушителей, поэтому баллисты и катапульты противника были неэффективными. Они были первыми, кто был уничтожен во время битвы. Более того, катапульты и баллисты противника должны были стрелять снизу вверх, поэтому их точность была низкой.

1 Животное Кодо умерло. 10 всадников были убиты. Всадники несли ответственность за то, чтобы преследовать бандитов до самого дальнего расстояния, поэтому было неизбежно получить ущерб.

Было убито 5 шаманов. 2 из них были убиты арбалетами, используемыми противником, в то время как остальные трое были убиты в ближнем бою при преследовании бандитов. Боевые способности шаманов тоже были плохими.

Батрайдеры не получили никакого урона. Сяо Юй приказал, чтобы батальеры взлетали как можно выше во время бомбежки. Более того, он приказал им не преследовать, чтобы нападать. Не было никакой потери врачей-ведьм, поскольку они находились в вспомогательном положении в качестве целителей.

Короче говоря, это была абсолютная победа, поскольку у Сяо Юй была такая маленькая жертва. Основная причина заключалась в том, что оборудование, которое он предоставил вызванным войнам, было высокого качества. Более того, воины были снабжены навыками героев, которые увеличили их силу и другие атрибуты. После такого бугаи могли сразиться с 40 или 50 обычными бандитами самостоятельно.

Почти каждая стрела, которую стреляли эльфийские лучники, отняла жизнь бандита. Никто не мог собрать до 300 таких лучников на континенте. Хотя их боевые способности были слабыми, с помощью Меткого выстрела они хорошо убивали. Даже доспехи легкой пехоты не могли пощадить жизни бандитов.

Кроме того, Сяо Юй был в основном на стороне обороны. У него было преимущество местности, которая уменьшила силу бандитов. У ворот были древние защитники, которые постоянно убивали бандитов. Первое использование крупномасштабных авиационных частей и концепция бомбардировки также разрушили моральный дух противника. Кроме того, войска Субажу не были элитой, это были бандиты.

У Сяо Юй были потери, но результаты были в целом хорошими. Все герои тоже выросли.

Сяо Юй (уровень 14). (3), умение Легкая Походка (5), Вихрь (3), Героический прыжок (3), Спринт (2), Ледяной барьер (Уровень 1), Телепорт (Уровень 3), Благословение могущества (Уровень 3), Щит Храмовника (Уровень 1), Священный свет (Уровень 1).

У Антонидаса было неограниченное количество маны, поэтому он использовал свои навыки до максимума, чтобы убить как можно больше бандитов. В результате он достиг уровня 18. Сяо Юй добавил четыре очка к двум различным навыкам.

Антонидас (уровень 18): Ледяная стрела (3), Арктический холод (уровень 3), Конус холода (Уровень 3), Элементаль воды (Уровень 3), Нова (Уровень 2), Телепорт (Уровень 1), расширенный Элементаль воды (3), холодный мороз (2).

Гром также достиг уровня 17 из-за непрерывного убийства бандитов. Сяо Юй сделал так,

чтобы умение Вихрь достигло полного уровня и добавил запугивающий крик.

Гром (уровень 17): Легкая походка (Уровень 2), Критический удар (Уровень 3), Омнислаш (Уровень 5), Вихрь (Уровень 3), Героический прыжок (Уровень 2), Спринт (Уровень 1), Запугивающий крик (1).

Тиранда также достигла 17-го уровня. Сяо Юй добавил очки за Аспект Ястреба и «Быстрый огонь».

Тиранда (уровень 17): Сияющие стрелы (3), Душа зверя (уровень 1), Аура Меткости (Уровень 5), Аспект ястреба (Уровень 3), Орлиный Глаз (Уровень 2), Несколько стрел (Уровень 2), Быстрый Огонь (1).

Уровень Тралла поднялся на 3 уровня и достиг уровня 15. Сяо Юй добавил атаку Щита Земли и два умения на навык Цепь Молний.

Тралл (уровень 15): цепь молний (уровень 3), тотем силы земли (уровень 3), тотем каменной кожи (уровень 3), элементаль земли (уровень 3), шаманизм (уровень 1), щит Земли (уровень 2).

Утер поднялся на 4 уровня и достиг 16. Очки опыта, полученные от обычных солдат, были засчитаны и ему. Сяо Юй добавил навык к Удару Война Света, чтобы повысить силу атаки и обновил навык щита Храмовников до уровня 3, чтобы повысить безопасность Утера. Сяо Юй добавил Божественную Чистоту Утеру, чтобы убедиться, что он сможет избавиться от токсинов в будущем.

Утер (Уровень 16): Святой свет (уровень 3), Удар Война Света (Уровень 2), Щит храмовника (3), Благословение могущества (Уровень 3), Аура благочестия (Уровень 3), вердикт (уровень 1), Божественная чистота (уровень 1).

Кэрн убил многочисленных врагов и достиг уровня 14. Сяо Юй добавил два навыка к Рассекающему удару и 1 к Специализации оружия.

Кэрн Кровавое Копыто (уровень 14): Ударная волна (3), Война (3), Боевой рев (3), Перехват (1), Рассекающий удар (3), Специализация оружия (1).

Воины выровнялись в дополнение к героям. Некоторые из ранних бугаев достигли уровня 10, чтобы они могли пробиться с 10-го по 11-й уровень после битв и могли разорвать оковы воинов и стать героями. Сяо Юй с нетерпением ждал этого случая. Большинство бугаев преодолело уровень 8, что означало, что они были лучше, чем человеческие воины первого ранга. Представьте себе армию, сделанную из первоклассных человеческих воинов.

Несколько эльфов достигли уровня 10, в то время как большинство из них находилось на уровне 9. У них была точность стрельбы и многократные стрелы, которые делали их благочестивыми стрелками. Сила стрел была сравнима с малыми баллистами.

Пехотинцы тоже достигли уровня 6. Их защита была чрезвычайно мощной. Тем не менее, они были не так хороши, как орки или эльфы, когда дело касалось нападений. Но они были неотъемлемой частью войск Сяо Юй. Они могли выйти вперед, чтобы подавить атаку противника и защитить дальние силы. У них было три навыка, которые они могли бы изучать. Блок Щитом, Мощный удар щитом, Щит заслона.

Бугаи были наступающей, а пехотинцы были оборонительной частью армии.

Обновления стрелков были низки из-за их низкого уровня точности. Средние стрелки достигли уровня 6. Однако Сяо Юй не беспокоился об этом. Достигнув 10-го уровня, они научатся навыку Разрозненной стрельбы, который увеличит эффективность их выстрелов в несколько раз.

Первыми двумя навыками стрелков были Точная стрельба (что в определенной степени повысило точность их выстрелов) и каменная кожа (покрывала их тела камнем, их скорость уменьшалась, но их сила в ближнем бою значительно увеличивалась).

Охотники тоже убили много врагов. Огромное большинство охотников находилось на уровне 7, а некоторые остались на уровне 6. Их первое умение дало им возможность использовать свои лезвия в качестве бумерангов. Их второе умение "Душа Зверя" увеличила их резонанс с леопардами. Их третий навык назывался «Сторожевой». Они могут оставлять часовых в разных местах и обнаруживать врага, если они пройдут в определенном диапазоне. Сяо Юй с нетерпением ожидал, что они достигнут 10-го уровня, так как он сможет использовать десять охотников, чтобы с легкостью собирать разведданные из гораздо большей площади.

Батрайдеры, всадники, шаманы и даже звери Кодо достигли уровня 3. Это было большое поле битвы, и для прохождения первых трех уровней не требовалось много очков опыта.

Навыками для всадников стали: Ensnare-Ловушка, Ре-Слэш и Единство Волка.

Навыки шаманов: кровожадность, щит молнии и зелье очищения.

Шаманы могли использовать кровожадность, чтобы усилить силу орков.

У животных Кода были такие навыки: поступь, спринт и пожирание.

У колдунов были навыки лечение, ловушка и караул. Однако Сяо Юй использовал их для лечения орков. Именно благодаря этой силе Сяо Юй мог убить более 100 000 человек с такими маленькими жертвами на своей стороне. Он считал, что, если он сможет придумать умную стратегию, тогда он сможет иметь дело с бандитами с 4000 вызванными воинами, которые у него были.

http://tl.rulate.ru/book/7175/187818