

Глава 251: Магия Убийцы Драконов

Глядя на то, как изменилось выражение лица Джованни, Рой догадался, о чем тот думает, и невольно усмехнулся про себя.

Но он ничего не сказал. Окликнув Джулию и Кассандру, он воспользовался тем, что еще не наступила ночь, чтобы снова пуститься в путь.

Лежа на длинной спине пса, Рой взглянул на Джованни, который был с армией нежити внизу. Рой не мог доверять этому графу вампиров. Так называемые кооперативные отношения были в настоящее время только устным соглашением, и Рой не мог даже потрудиться подписать демонический контракт с Джованни.

Это было потому, что он знал, что Джованни тоже наблюдает, наблюдает, сможет ли Рой помочь ему осуществить его желание. Так как он мог легко предать Арантира, он также мог легко предать и Роя. Но этот парень не понимал, что так называемое сотрудничество может обсуждаться только тогда, когда силы обеих сторон равны. Когда ваша сила была слабее, чем у вашего коллеги, и вы все еще хотели, чтобы другая сторона выполнила свое обещание, это было просто несбыточной мечтой. По мнению Роя, несколько сотен лет существования нежитью заставили Джованни закаменеть....

Поэтому Рой планировал выжать из этого парня все, что сможет.

Поглядев немного на Джованни, Рой перестал обращать на него внимание и стал думать, как поступить с Арантиром.

Он был уверен, что Арантир вернется. Для этого фанатичного верующего Аши было невозможно отпустить любого демона, которого он видел, особенно такого, как Рой, который уже представлял серьезную угрозу. Сражаясь с Роем в этот раз, Арантир уже понял методы Роя, и в следующий раз, когда он появится, ему будет гораздо труднее справиться с ним.

Как герой, который сделал себе имя в мире Энрота, Арантир определенно превосходил большинство демонов высокого ранга по силе. Ему оставалось совсем немного до того, чтобы стать полубогом, к тому же у него был могущественный призрачный дракон, воплощение смерти. Неудивительно, что повелители смерти королевства Хереш считали его могущественным претендентом на то, чтобы стать бессмертным монархом.

Хотя Рой одержал верх в этой битве с Арантиром, можно было только сказать, что это не было большим преимуществом. Это было главным образом потому, что две элементарные силы Роя — мороз и тьма — не оказывали особого сдерживающего воздействия на смертоносную силу нежити. То же самое было и с темной молнией. Хотя у нее был особый эффект уничтожения душ, из-за энергетического столкновения, большая часть ее силы была потрачена, чтобы компенсировать густую силу смерти на призрачном драконе. Теория ограничения энергии была универсальной в любом мире. Если бы Рой мог использовать силу святого света, даже если бы он был обычным демоном высокого ранга, он, вероятно, смог бы заставить Арантира бежать в жалком состоянии. Но проблема заключалась в том, что Рой не мог использовать силу святого света. Когда сдерживание энергии было недостижимо, две стороны одинаковой силы естественно не могли образовать сокрушительный эффект против друг друга. Таким образом, быстро устранить противника было сложно.

Чтобы убить Арантира и завладеть его душой, Рой должен был найти способ убить призрачного дракона, чтобы тот больше не мог защищать Арантира. Пока призрачный дракон был недееспособен, у Роя было много способов подобраться поближе к хрупкому магу Арантиру.

Поэтому во время путешествия Рой сидел на спине Фета, думая о том, как улучшить свою силу.

Первое, о чем подумал Рой, было пламя! Хотя и не столь очевидная, как сила святого света, сила пламени была довольно эффективна против нежити. Поэтому первой мыслью Роя было создать пламя для себя.

Расходование душ могло позволить Рою создать некоторые модели навыков, которые использовали бы пламя через систему. Но такие навыки, вероятно, будут активированы с помощью магической силы, и их сила будет ограничена атрибутами Роя и магической мощностью.

Лучшим способом было создать клон пламени, а затем слиться с ним, чтобы получить магический силовой контур пламени. Затем он мог непосредственно преобразовать эту элементарную силу в свою собственную исходную силу и использовать ее по своему усмотрению в будущем. Но, глядя на количество душ, которые у него были, Рой чувствовал себя немного подавленным, потому что их просто не хватало, чтобы создать второй клон того же уровня.

В конце концов, теперь Рой хотел создать клонов, которые могли бы слиться с ним. Каждый раз, когда он это делал, потребление удваивалось... В частности, когда он сражался против армии нежити Арантира ранее, он не получил ни одной души от этих проклятых после того, как убил их, как будто он сражался ни за что. Второй мыслью Роя было нацелиться именно на призрачного дракона.

В этом мире драконы считались любимцами всего мира. Не только элементарные драконы почитались как боги драконы, но и другие драконы также процветали в этом мире. Хотя на этот раз Рой столкнулся только с призрачным драконом, это все же был дракон. А Рой только пришел сюда. Если он и дальше будет оставаться здесь, то неизвестно, сколько драконов появится и выступит против него. Можно даже сказать, что ангелы и титаны не обязательно были более опасны, чем драконы в этом мире.

Кроме того, в отличие от других рас, драконы были естественно устойчивы к магии. Рой не хотел ввязываться в ожесточенные сражения каждый раз, когда в будущем столкнется с драконами.

Поэтому он чувствовал, что, возможно, необходимо развивать способности специально против этих драконов, такие как искусство истребления драконов, истребитель драконов или ... Магия убийства драконов?!

С этой мыслью он не мог остановиться, потому что обнаружил, что с более чем тридцатью тысячами душ, которыми он в настоящее время обладал, создание магии истребителя драконов было возможно. По оценке Роя, этот вид магии истребителя драконов не предполагал никакого увеличения силы, а только использовал существующую магическую силу, чтобы нанести больший урон драконам. Такая способность не может поглотить слишком много душ.

Рой сразу же принялся за работу. Он похлопал по шее, чтобы тот шел ровнее, а затем вызвал системный интерфейс и начал рисовать.

На этот раз Рой сделал анимированную модель. В конце концов, просто предметом с атрибутом было нелегко отобразить эффект магии истребителя драконов. Таким образом, Рой планировал превратить эту способность в статусный навык, подобный криогенной судьбе.

В качестве объекта Рой выбрал свой хвост.

Кстати, Рой уже давно не использовал свой хвост для драки. Перед лицом все более могущественных врагов его хвост постепенно становился бесполезным, и так уж случилось, что на этот раз он мог изменить его.

В воспоминаниях Роя магия убийцы драконов принадлежала к относительно особой магии убийц в "хвосте феи". Так называемая магия истребителей относится к редкой магии, производимой для уничтожения определенных вещей. Помимо магии истребителя драконов, существовали также магия истребителя богов и магия истребителя дьяволов.

Последние два вопроса пока не нуждались в обсуждении. Магия истребителя драконов относится к преобразованию телосложения пользователя в тело дракона и используется для убийства драконов. Этот вид трансформации часто приводил к тому, что части тела имели драконьи характеристики, такие как драконья чешуя.

В соответствии с обстоятельствами создания навыков в прошлом, Рой предположил, что, когда он создавал этот навык, система могла также читать его воспоминания, чтобы усовершенствовать его. Поэтому, если бы он захотел использовать этот навык, некоторые характеристики дракона, вероятно, появились бы на теле Роя. Чтобы предотвратить неконтролируемое расположение этих характеристик, Рой просто выбрал свой хвост в качестве носителя.

С помощью рисунка он изобразил постепенные изменения на своем хвосте, заставляя твердую драконью чешую постепенно появляться на нем, чтобы достичь особого эффекта этого навыка... Конечно, это был всего лишь хвост.

Этот спецэффект был, естественно, относительно прост, так что Рою не потребовалось много времени, чтобы его завершить. Затем он определил атрибуты навыка.

Магия Убийцы Драконов: Эта способность может быть активирована и деактивирована по желанию.

Когда эта способность активна, все атаки будут наносить больший урон драконам и их подвидам.

Когда эта способность активна, пользователь может использовать магию целевого дракона, чтобы получить повышенное восстановление выносливости, рост силы и улучшенные защитные возможности.

При использовании этой способности пользователь не будет страдать от укачивания на любом виде транспорта.

Рой намеренно добавил последнее, после того как долго думал об этом. В конце концов, он собирался стать повелителем демонов. Если он воспользуется этой способностью и его вырвет, как это будет выглядеть?

Изначально магия истребителей драконов имела конкретную цель. Например, магия истребителя огненных драконов использовалась для уничтожения огненных драконов, а магия истребителя молний-для уничтожения молниеносных драконов. Рой мог бы изменить цвет драконьей чешуи на хвосте, чтобы добиться лучшего эффекта. Но проблема заключалась в том, что драконов было слишком много. В дополнение к обычным пятицветным драконам, таким как черные драконы, белые драконы, красные драконы, зеленые драконы и синие драконы, были также бронзовые драконы, медные драконы, драконы драгоценных камней, сказочные драконы, костяные драконы, призрачные драконы, драконы-личи и так далее. Сопоставлять

цвет один за другим было слишком хлопотно, поэтому Рой просто заставил навык работать для всего, после того как определил его, Рой потребил души, чтобы материализовать его.

В следующую секунду души, которые Рой хранил в системном пространстве, начали быстро истощаться ...

Тысяча, две тысячи, десять тысяч, двадцать тысяч. Наконец, поглотив двадцать две тысячи душ, он остановился!

Магия убийцы драконов успешно материализовалась!

<http://tl.rulate.ru/book/43070/1316389>