

Книга 2, глава 1

Дракон

Примечание: виды дракона появлялись три раза в названии / главной истории, и каждый раз они сильно отличались.

Я не знаю, как это исправить. Я просто конвертирую то, что написал автор.

Боже мой!

Почему это происходит со мной ?!

Я бродил по этому оставленному богом лесу целый день! Вчера я закончил регистрацию в дополнительном классе и решил приехать в этот лес, чтобы выкопать немного минералов. Потом я понял, что не принес ни одного свитка портала города. Теперь я либо найду дорогу назад, либо найду монстра и буду убит, чтобы вернуться.

Но в [Зеро] смерть приведет к штрафу за уровень. Вы теряете 1 уровень за каждую смерть.

И я определенно не хочу этого!

В моих мыслях, деревьев впереди становится меньше, что обычно означает, что край близок. Похоже, я нашел выход! Я выбежал на улицу в радости, я спасен!

БАМ!

В тот момент, когда я вышел из леса, я наткнулся на что-то в лоб. В [Зеро], прежде чем кто-то достигнет смертельного уровня, чувство боли будет отражать только 50% реальной. Но я все еще чувствую, что меня протаранил грузовик!

Ах, я вижу звезды вокруг себя ... И почему земля наклонена? Я снова упал, когда попытался встать!

* Свист! *

Шум, похожий на то, когда паровоз выпускает пар, вытащил меня из нокаута. Я покачал

головой и увидел, что снова лицом к лесу. Я в неправильном направлении из-за того, что только что произошло. Я обернулся, выхватил меч и решил наказать того, что только что ударило меня.

Дзинь!

Ах, вы не должны удивляться, что это был мой Меч-новичка, упавший на землю. Вы знаете, почему я, настоящий боец, бросил свой меч? Посмотрите на то, что передо мной. В самом деле.

"ДРАКОН!" Я споткнулся, крича. Впереди у меня по крайней мере размер автобуса, его синие-белые тонированные чешуйки, мерцающие светом, подобно водной волне, когда он движется.

"Дракон - не подходи ближе! Я - я воин, я - я не боюсь тебя!" Я пытался убедить себя в чем-то, во что я едва верил, поднимая свой меч новобранца, хотя этот материал кажется бесполезным против дракона.

* Авууу *

Эта штука издала звук, когда щенок напуган.

Я отступил к краю леса, пока не прислонился к дереву. Эта дичь не нападала на меня, она просто смотрела на меня и хрюкала. Постепенно мой разум снова может думать. Я вспомнил, что в [Зеро] есть как миллиарды разных монстров, но на самом деле они представили одних из самых сильных, и я видел некоторых о драконах.

Я пытался вспомнить. Дракон - самый сильный вид в Зеро и единственный босс уровня 1000. Взрослый дракон обычно длиной более 100 метров, он может свободно использовать человеческий язык и другие языки монстров. Каждый из видов может использовать все заклинания, которые принадлежат одному и тому же элементу самого дракона, плюс все другие неокончательные заклинания других категорий. Физическая атака взрослых драконов обычно превышает 10 К, и они игнорируют Защиту с вероятностью 75%. Даже у новорожденного «щенка» будет физическая атака, превышающая 300!

С этими мыслями я и счастлив, и грустен. Я рад тому факту, что 10-метровый передо мной, очевидно, ребенок. Грустная часть в том, что даже если он не может использовать магию, у него, вероятно, более 300 нормальных сил атаки. Даже воину-танку уровня 100, носящему лучшее снаряжение, понадобится несколько ударов от этой штуки, прежде чем он будет убит, без шансов исцелиться!

Я мертвое мясо!

Вздых. Такой плохой день. Лучший парень в рейтинге достиг уровня 54, я планировал наверстать упущенное, теперь я сбился с пути и меня убьют. Это безнадежно!

Неважно. В любом случае мне нужно умереть, чтобы вернуться, не имеет значения, что меня убивает. Имея это в виду, я больше не боюсь.

«Эй, мистер Дракон, у меня ничего нет. У меня здесь два Молниеносных Зверей (миньон 18 уровня), я собирался перекусить ими сегодня вечером (вы не будете голодать в [Зеро], но еда предоставит вам НР и МР на некоторое время восстанавливают скорость, можно рассматривать как зелья). Вот, вы можете их получить. Но пообещайте мне сделать это быстро! Не разбивайте меня пополам и не делайте мне больно! "

Я бросил зверей, и дракон проглотил их за один раз. Я закрыл глаза, ожидая моей кончины.

Но почему я чувствую что-то холодное на моем лице?

Я посмотрел. Он облизывает мое лицо. Ха-ха, этот парень не собирается меня убивать, не так ли? Может быть, я могу попросить его вывести меня отсюда!

Пока я размышлял, голова дракона дернулась и издала «ЧУУ-ШУ!» Мое зрение стало размытым. Мое тело отталкивается от сильной силы и ударяется о дерево, и я думаю, что некоторые из моих костей находятся не в правильном положении.

Эта вещь чихнула на меня! Какой гений написал программу? Ой ой ой моя талия! Черт, мой НР 930, а у меня осталось 3! Насколько сильна была эта штука? Чих почти выстрелил в меня, драконы сильны, но они НАСТОЛЬКО сильны ?!

Я пытался встать, но застыл. О Боже, пожалуйста, нет!

Я ждал семь полных секунд, чтобы освободиться. Интересно, на что будет похож этот дракон, когда вырастет! Если бы я только мог оставить его в качестве компаньона ...

И это пришло ко мне. В любом случае, я больше ничего не могу с этим поделать, почему бы просто не попытаться запечатлеть это? Ха!

Я медленно подошел к этому "маленькому парню". "Хороший мальчик!" И быстро использовал мой навык Пастуха: Поимка.

Дракон отпрыгнул и отступил назад, затем посмотрел на меня с враждебностью. Эльфийская девушка была права. Попытка поймать монстра высокого уровня только провоцирует его! Ну, я все равно не собираюсь жить, я снова использовал Поимку, когда у меня еще есть шанс.

* Дин * Я услышал уведомление системы. Игрок Зири успешно захватил босса, Ледокровного

Лорда Дракона!

Игрок Зири - первый игрок, который поймал существо и получит в качестве награды случайное сокровище ».

Дзинь! Я видел, как кольцо упало на землю. Это черноватый, статус читает только одно слово [Кольцо], оно очень похоже на это кольцо от Властелина Колец.

Система запросила снова. «Игрок Зири стал первым игроком, победившим босса-монстра уровня 1000. Получает 5 очков умений и сокровище».

Цинь. Еще одно кольцо упало. Этот выглядит немного странно, черная летучая мышь стоит на вершине черного камня. Глазницы летучей мыши окутаны красными драгоценными камнями, сияющими с чувством искушения.

Этот навык - хорошая вещь. Очко атрибута повышает вашу базовую атаку и защиту, но очко навыка используется для повышения уровня ваших навыков. Обычно игрок должен часто использовать навык и приобретать опыт, чтобы повысить его. Таким образом, каждый навык может достигать уровня 100. Кроме того, после уровня 20 персонаж может получить 1 очко навыка за каждые 10 уровней. Каждое очко может повысить навык на один уровень. И теперь я только что получил 5 баллов. Я был благословлен! Их трудно получить. Я решил припасти их позже для тех труднодоступных навыков.

Системное уведомление все продолжало. "Умение Захвата Игрока Зири достигло уровня 2, Умение Захвата Игрока Зири достигло уровня 3, Игрок Зири ..." "..... достиг уровня 13".

Да, черт возьми! ВУУУУУХУУУУ! Главный приз!

Во время безумного смеха я понял, что мой дорогой дракон исчез. Я искал с тревогой и, наконец, нашел шар белого цвета. Подожди, это яйцо дракона? Я долго осматривал яйцо и ничего не мог с этим поделать. Я сдался и положил его в свой инвентарь.

Теперь я не могу просто сидеть здесь, я начал проверять свое окружение. Это открытая площадка, скала позади. Я подбежал и увидел большую пещеру на скале. Это должно быть пещера дракона!

Ха! Драконы собирают сокровища, верно? Просто возможно ...!

Я бросился на глубину к пещере, как маньяк. Бинго! Здесь действительно что-то есть. ... Черт, это все такое?! Тут все барахло. Ненамного лучше, чем мое новое оборудование. Я думаю, что игра не запускалась в течение длительного времени, и они не накопили много здесь! Я немного покопался и нашел Обычный одноручный тяжелый меч с атакой 5-10; Темная броня, 9 защита, также обыкновенная; Превосходный Страж Ноги Славы, 4 защиты, с бонусом 5%

скорости движения; Пара кожаных сапог, 1 защита и 1 скорость, неплохо; Пара перчаток, 2 защиты, увеличивает скорость атаки на 5%; Баклер, 7 защита, блокировка 25%. (В [Ноль] редкость экипировки от низкой до высокой: Обычная, Высшая, Золотая, Элитная, Священная, Артефакт). Они не хороши, но в этот момент, когда почти все носят стартовое снаряжение, их будет достаточно.

Когда я вышел из пещеры драконов, я вспомнил, что в системе есть функция «Помощь». Я открыл окно чата, чтобы найти его в качестве первого варианта. Я слышал звук, когда ты звонишь по телефону после того, как я его выбрал.

«Здравствуйте! Это система обслуживания клиентов, оператор 2237 к вашим услугам!»

«Привет, я хочу спросить, я только что поймал монстра, но он исчез!»

"Вы видели белое яйцо вокруг себя?"

«Яйцо? Ах да! Я нашел белый шар, где это произошло!»

«Это домашнее яйцо! В этой игре компаньоны станут 0-го уровня и превратятся в яйцо при захвате. Игрокам нужно пролить свою кровь на яйцо, чтобы претендовать на мастерство. Конечно, вы также можете продать его. Яйцо будет активировано, когда мастерство определено, и оно получит 1 уровень. Позже, игроки могут сражаться вместе со своим компаньоном, чтобы повышать его, пока он не достигнет своего пикового уровня. Каждый компаньон имеет свой пиковый уровень. У некоторых компаньонов есть шанс перерасти, позволяет им превысить свой пиковый уровень, но шанс невелик и зависит от удачи игроков.

Пожалуйста, имейте это в виду, как только мастерство определено, мастер компаньона никогда не изменится. Игроки не могут просто найти временного компаньона и поменять на лучшего, как им нравится. Компаньоны воскреснут после смерти, но вы не можете вызвать их снова в течение 20 минут. Кроме того, они также потеряют уровень ".

"Понял. Большое спасибо!" Теперь я знаю, что этот белый шар - невостребованное домашнее яйцо. Я могу или продать это или использовать это непосредственно.

Но в этом нет никаких сомнений! Продажа одноразова. Но если я оставлю это, чтобы помочь с моим ремеслом, я получу тонны золота! «Я утверждаю, что это мой компаньон».

Я порезал палец, используя свой меч, и капнул свою кровь на яйцо. Система сразу сказала: «Игрок Зири подтвердил свое мастерство по отношению к компаньону. Пожалуйста, дайте ему имя».

"Имя?" Теперь я думаю об этом, этот парень принес мне много удачи. Одна чертова счастливая звезда!

"Повезло. Я назову это Лаки!" Я надеюсь, что это может принести мне еще больше сюрпризов в последующие дни.

«Подтверждено. Игрок Зири теперь мастер Повелителя, Лорда Темного Дракона, Лаки».

Трась! Яйцо раскололось, из него выползло черноватое маленькое существо. Он забрался на мое тело и начал тереть мое лицо.

ДА! Я собираюсь привлечь много «ох» и «ах», если я возьму с собой дракона!

Ха! Муахахахахах!!! Я просто не могу не чувствовать себя счастливым!

Но подожди секунду. Черный? Разве это не был синий дракон, когда я наткнулся на него? Это из-за моего класса "темного"?

Не о чем беспокоиться. Черный дракон это круто!

Ах да, я не проверял статус Лаки. Я поднял свое окно состояния.

Физическая атака 100-200

Оборона 150

Скорость 200

НР 1500

Мана ∞

Ниже приведены другие заметки. Игнорирование защиты, регенерация НР + 10 / с, атаки с вероятностью 25% замораживают цель на 7 секунд, сопротивление магии 75%. Святая Мать Иисуса Мне повезло поймать этого, если в будущем я встречу другого дракона, мне лучше бежать быстро! Безумные атаки, сопротивление магии, быстрое лечение. Мне нужно запомнить это: Драконы = Опасность = Смерть = минус уровень и экипировка! Однако я просто не могу поверить, что этот статус принадлежит Лаки, который всего лишь один фут в длину!

Я обнаружил, что на Лаки есть слоты для инвентаря. Он может носить оборудование тоже?

Я вызвал: «Окна оборудования и предметов Лаки».

Бинго. Окно появилось. Я видел, как Лаки был в головном уборе и ошейнике. Этот ошейник - моя награда, ошейник защиты. Головной убор называется Головной убор Лорда Дракона, есть только один атрибут: атака и защита удваиваются при сражении с драконами. Святой - Повезло, это дракон лорд?

Ниже я увидел, что Лаки получил 300 слотов инвентаря и без ограничения веса.

Но я получил только 120 слотов сам! Ха-ха! Лаки может быть моим мобильным хранилищем отныне!

Я также получил два награжденных кольца там. Я взял один. Черное кольцо - просто железный обруч, нет ни дизайна, ни украшений. Я пробовал Идентифицировать его, пока моя Мана не опустела. Я получил навык до уровня 4, но кольцо осталось неопознанным. Побежденный, я попросил Лаки вывести меня из леса. Он стал крошечным, но это все еще разумным, кажется. Я ждал, пока моя мана восстановится во время ходьбы. Я пытался определить кольцо всякий раз, когда я получил достаточно МР.

Наконец я смог опознать кольцо, когда мы покинули лес. Кольцо из черного превратилось в темно-красное. Это называется Кольцо Отшельника, Удача +1, плюс два дополнительных бонуса. Одним из них является специальный навык под названием «Задний взгляд», он принадлежит кольцу, поэтому навык не может повышаться. Эффект к получению EXP + 5%. Приятно! (Мои глаза превратились в долларовые отметки) Другой бонус - удаляет имя игрока из списка игроков, оружие игрока из списка оружия и компаньона из списка компаньонов. Теперь я понимаю, почему это называется Кольцо Отшельника. Это хорошее укрытие. Наконец, пока у вас есть это кольцо, другие игроки не смогут определить ваш статус, независимо от того, на каком уровне их умение находится. Это кольцо не имеет ограничения класса или уровня. Любой может носить это. Ха-ха-ха! Теперь я чувствую себя человеком, живущим в легенде! Жаль, мне так и не удалось опознать другое кольцо.

<http://tl.rulate.ru/book/30383/659503>