

Три медвежонка лежали в кроватке, обнимая друг друга с закрытыми глазами, словно желая найти самое теплое место для сна.

Однако самый большой медвежонок крепко сжался в самое удобное, теплое и центральное положение. Медведь два и Медведь три не смогли победить своего старшего брата, так что у них не было другого выбора, кроме как попасть в глубокий сон, как они храпят мягко, где они были.

Уильям только что накормил их бараньим молоком. Он мягко ласкал их мех. Эти три ребенка были ненормальными.

Он только что их проверил.

Большой Медведь обладал родословной волшебного зверя высокого уровня, в то время как Медведь Два и Медведь Три имели родословную волшебного зверя среднего уровня.

В начале игры, даже если они не могли получить магического зверя высокого уровня, любой игрок, который мог бы получить помощь магического зверя среднего уровня и медленно расти, был бы самым популярным в их гильдии. Они даже могли бы говорить перед народным благородством.

Это было просто, их чувство превосходства было чрезвычайно сильным.

Хотя рост был медленнее, чем сильнее уровень родословной был, до тех пор, пока их можно было правильно кормить, волшебные звери всегда росли быстрее, чем разумные существа.

Уильям подобрал мохнатое одеяло, покрывавшее трех детенышей, только выставляя их маленькие головы, чтобы они могли дышать, прежде чем он тихо покинул комнату.

"Позаботьтесь о них, я не хочу слышать никаких несчастных случаев!" Уильям сказал слугам, охраняющим за дверью.

"Да, милорд. Клянусь, я буду заботиться об этих очаровательных детёнышах каждую секунду!" Слуга-женщина взглянула на трех медвежонок. Она никогда бы не подумала, что они станут этими страшными гигантскими дикими медведями, когда вырастут, но сейчас они очень симпатичные...

"Хм, я буду давать тебе дополнительную серебряную монету в качестве награды каждый месяц с этого момента." Как Господь, для Уильяма Блэклифа было неизбежно иметь слуг. Было даже много голодающих крестьян, которые отчаянно хотели стать его слугами.

Сия тихо стояла сбоку, смотря вниз, как будто в глубине души ее очень беспокоило то, как этот

мальчик, казалось, так сильно изменился.

После этой поездки они столько всего пожинали.

Они уничтожили оркское племя и воспользовались случаем, чтобы получить железную шахту, а также трех волшебных медвежат.

Через три дня им оставалось только дожидаться, когда детеныши откроют глаза и признают своего хозяина первым, кого они увидят.

Конечно.

Медвежата тоже были очень чувствительны к запахам.

Слуги должны были позаботиться о том, чтобы предотвратить несчастные случаи с медвежатами и одновременно очистить их экскременты. В другое время и кормление, и уборку должен был проводить лично Уильям.

"Сия, тебе нравятся эти детеныши?" Уильям подошел к ней и спросил.

"Да, они такие милые..." Сия ответила безразлично.

"Как насчет того, что я дам тебе одну?"

"Правда? Нет, нет, неважно, я не могу позволить себе вырастить гигантского дикого медведя..." Сия поспешно покачала головой. С ее скудным доходом, она в основном бросила все это в волшебные ингредиенты, так как она могла позволить себе растить волшебное чудовище?

Уильям Блэкклиф усмехнулся. "Несмотря на это, ты можешь прийти и навестить их! Медвежьи волшебные звери не будут нападать на людей с знакомыми им запахами. Кроме того, я даже могу их заказать".

"Могу ли я приходить каждый день? Что, если они случайно откроют глаза и увидят меня?" Сия спросила с расширенными глазами.

"Ничего страшного. Я бы помогла тебе их вырастить!" Уильям сказал щедро.

"Тогда... спасибо, милорд!" Сия не знала, что сказать, поэтому поспешила уйти.

Уильям уставился на Сию, которая убегала, потирая ему руки. "Маг с Эпической кровью... Тогда будет волшебник". Мама, ты действительно дала мне много талантливых людей, а также

различное оборудование..."

Имя: Sia

Гонка: Чернолистный эльф

Род занятий: Среднеуровневый Водный Элементный Маг Найти авторизованные романы в Webnovel, более быстрые обновления, лучший опыт, пожалуйста, нажмите www.webnovel.com для посещения.

Уровень: 41

Потенциал крови: Эпический (Основные атрибуты +28%)

Фонд: Средний уровень жизни, с каждой физической силой, эквивалентной 40 очкам здоровья.

Дарственный капитал: Свет воды. Эффект использования любой элементарной магии воды увеличится на 30%. 100 очков интеллекта уменьшат время переохлаждения при использовании водной элементарной магии на 20%.

Дарование: Магия среднего уровня, 1 очко интеллекта = 1.2 очка магической атаки.

Здоровье: 8800

Выдержка: ...

Магия: ...

Стоит отметить, что и боевая энергия, и магия - это то, что могут иметь только персонажи 10-го уровня после того, как выберут себе занятие.

В то время, независимо от того, был ли это игрок или NPC, они могли бы изучить тайные книги боевой энергии или медитации.

Уровни различались между новичками, средними, высокими, мастерскими, эпическими, легендарными и т.д.

В конечном счете, чем выше уровень секретных книг, тем больше магии или боевой энергии было увеличено. В то же время, были некоторые спецэффекты.

Такие, как увеличение силы навыка или активация определенного боевого щита энергии.

Когда игрок ищет занятие NPC, он, как правило, сможет освоить только начальный или средний уровень секретной книги.

Высокоуровневая секретная книга требует завершения более сложной миссии, но игрок сможет ее получить, если будет достаточно терпелив.

Тем не менее, мастер и более высокоуровневые секретные книги требовали специальных встреч, аукциона, специального NPC, черного рынка, таинственного купца или даже частной коллекции наставника по профессии.

Кроме того, цена секретной книги была страшно дорогой.

Для потайной книги новичка требовалось всего 10 серебряных монет. В принципе, если бы игрок, который мог выйти из деревни новичка, мог сэкономить деньги, то он мог бы получить секретную книгу и освоить все навыки, которые только могли, когда выбирал профессию.

Однако, для создания секретной книги среднего уровня требовалось не менее 1 золотой монеты...

1 золотая монета не казалась дорогой, но это был сумасшедший удар для игрока, который только начал игру. Если они не нашли ее случайно или не захотели использовать свои настоящие деньги, они просто должны были аккуратно экономить.

Однако, даже если бы вы использовали реальные деньги в этой игре, вы не смогли бы превратить их в золотые монеты ...

Если только они не продали свою одежду или не воспользовались предложением месячной подписки для продажи своих атрибутов. Однако в такое время какая игровая компания осмелится воспользоваться этим?

Как Вангъи обанкротился?

Поскольку их игра с ежемесячной подпиской позволяла продавать атрибуты, это привело к тому, что игроки 23-го века тратили деньги до тех пор, пока они не обанкротились и не отказались от всех игр под ними!

С другой стороны, было ясно, что дополнительные атрибуты нельзя было добавить в одежду. Единственная особенность одежды заключалась в том, что она была красивой и ее можно было носить вместе с экипировкой.

Однако самый дешевый наряд требовал сто долларов. Конечно же, одежду можно было продать и на некоторые объекты NPC nobilities.

Однако для этого требовалась определенная дружба с NPC и выяснение, заинтересована ли NPC в этом.

Если бы NPC действительно хотел купить этот наряд, они могли бы заработать довольно много золотых монет.

В купеческом магазине не продавали повторно раскрошенные монеты. В этой игре не было восстановительного занятия. Как только игрок достиг 30 уровня, у них было только 6 раз повторного раскроя. Они теряли очки опыта каждый раз, когда умирали. Они могли даже уронить уровень или случайно потерять свое оборудование. После того, как они умерли более 6 раз, они вступили бы в стадию, где они не могли войти в игру в течение 10 часов.

Конечно, такого рода ограничение было только тогда, когда большинство игроков были профессионалами среднего уровня.

Это также было сделано для того, чтобы сделать борьбу между игроками более сбалансированной, а мир между игроками и NPC - более уравновешенным.

Однако, в конце концов, это была игра.

Игровая компания хотела зарабатывать, но они также хотели зарабатывать красиво и не хотели терять деньги, поэтому они разрешили торговую систему, которая позволяла игрокам использовать реальные деньги для покупки оборудования и золотых монет.

Единственной оставшейся частью был клуб. Поскольку в каждом клубе была дочерняя гильдия, игроки собирались в гильдии для своих кумиров.

Обычно профессиональные игроки, которых спонсировали, очень быстро становились сильными, потому что готовы были потратить на свое оборудование и золотые монеты.

Тем не менее, необходимым условием было то, что профессиональные игроки должны были получить честь!

Они не просто играли, если проигрывали, то становились ниже собак.

<http://tl.rulate.ru/book/34478/821087>