Глава 9

Академия Института Аверилл - это престижная школа с богатой историей и культурой, которая также стала центром для высших учебных заведений по всему миру.

Поступить в эту престижную школу - мечта и честь бесчисленного множества людей. Здесь есть место, куда приезжают студенты из известных семей и богатых семей со всего мира.

Бесконечный поток людей непрерывно двигался взад и вперед.

Энтузиазм можно увидеть повсюду, как и в обычный учебный день в академии. Бесконечный поток людей не казался хаотичным, поскольку они двигались организованно.

Некоторые студенты собрались вместе, и можно было услышать дружный смех, но, тем не менее, Зефир был один. Зефиру было все равно, и он приветствовал всех, проходя мимо других учеников, когда он тихо двигался в свой класс.

Придя в свой класс, он незаметно прошел на свое место, так как никому не было до него дела. Зефир прошел к креслу в дальнем конце комнаты, рядом с окном. Идеальное место, чтобы добраться.

Класс был заполнен только наполовину, пока они разговаривали между собой. Внезапно он услышал, как они говорят о чем-то, что вызвало его интерес. "Эй! Разве Тенсура не удивительна? "

"Я знаю правильно. Это очень удивительно, когда ты можешь творить магию и другие классные вещи! "

"Это очень жаль, правда? Сервер открыт только до 8:00 вечера и закрывается в 5:30 утра. "

"Я согласен. Если бы это было не так, я бы сегодня полностью отсутствовал и играл в игру весь день ".

У Tensura есть только один сервер, который одновременно вмещает миллиарды игроков и управляется искусственным интеллектом.

Тенсура закрыта в дневное время и доступна только ночью. Это делается для того, чтобы убедиться, что Тенсура не повлияет на расписание игроков.

Устройство виртуальной реальности работает так, что помогает реальному телу игрока спать, пока сознание находится в игре, заставляя игрока чувствовать себя отдохнувшим при выходе из системы, в отличие от Зефира, который перенапрягся. "Каков ваш уровень и класс?" "Лучник, уровень 4. Я потрясающий, правда? " "Эх, это потрясающе. Я пока только 2-го уровня. Между прочим, я маг.

Зефир посмотрел на них с растерянным видом, задаваясь вопросом, что они делали в игре, когда он был уже на 9 уровне. Однако он не знал, что средний уровень игроков был на уровне 3 и 5, поскольку они не были похожи на него, который мог одолеть босса в одиночку.

Обычно игроку требуется 3 дня, чтобы достичь 10-го уровня, потому что чем выше его уровень, тем больше очков опыта ему нужно для повышения уровня. Не все такие, как Зефир, которому повезло бросить вызов логике. "Невероятно, как игрок Zephyr смог одолеть боссов в одиночку, в то время как мы не могли одолеть даже одного моба. Наша партия обычно терпит

поражение, сражаясь с обычным боссом ".

Атмосфера сменилась восхищением после разговора о профессиональном игроке. Они хотели встретиться с ним, и профессионал перенес их в автобус.

[Автобус - игрок помогает другому игроку повысить свой уровень.]

Затем Зефир вздохнул и пробормотал. "Так скучно". "Что мне делать? Должен ли я поговорить с ними и познакомиться с другими, когда у меня будет свободное время? Я не хочу, чтобы они, вероятно, увидели ауру "Поговори со мной и стань моим другом" и испугались ".

Зефир подумал, что если кто-нибудь подойдет и заговорит с ними, они, вероятно, будут обеспокоены. Зефир не хотел, чтобы они говорили о нем, поскольку он не хотел, чтобы на него было направлено какое-либо внимание.

В конце концов, Зефир ни с кем не разговаривал и остался один на своем месте, уставившись в окно. Он погрузился в глубокую задумчивость, оплакивая прекрасную сцену в академии. "Интересно, что такое друзья. Откуда берутся друзья? Становятся ли люди друзьями, когда едят друг с другом? ' 9 Чем больше Зефир думал, тем больше он не понимал. "Разве это не правда, что дружба развивается со временем? Попытки завести друзей действительно утомительны и утомительны. '

Разум Зефира был в смятении и перестал чувствовать, что он только утомит себя. Пока он был в глубоких раздумьях, класс быстро заполнился другими учениками.

Занятия продолжались весь день, и Зефир чувствовал, что это было скучно, как обычно. Ситуация даже не изменилась, так как даже учителя игнорировали его и не вызывали отвечать на вопросы.

Зефир вернулся домой и посмотрел на игровую капсулу в своей комнате.

Пробормотал Зефир с холодными глазами.

"Я надеюсь, что эта игра принесет мне больше интересного".

[Сканирование пользователя... Завершено.]

[ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В "ТЕНСУРУ"]

****

Появившись в этом месте, когда он отключился, Зефир посмотрел на задание, которое он в данный момент выполнял.

[Запрос на деревню для начинающих] (задание ранга A) Помогите вождю разгадать тайну озера.

Награды:????

Неудача: -300 карма, -3 уровня.

Зефир задавался вопросом, какой будет награда, поскольку это был квест с рейтингом A. Он также знал, насколько удивительной была награда за задание S-ранга, которое было его текущим классом, и ему было любопытно, что было в задании A-ранга.

Когда он был в пути, Зефир что-то почувствовал, как будто его интуиция указывала на что-то, чего он сначала не понимал, но затем вспомнил, что обладает характеристиками сверхчувствительности.

Зефир последовал своей интуиции и увидел пещеру, скрытую кустами на скале недалеко от озера. Когда Зефир приблизился, он увидел проход, который едва можно было разглядеть невооруженным глазом. Внезапно перед ним появилось системное уведомление.

[Вы обнаружили скрытое подземелье, "Убежище черного мага".]

[Вы первый, кто сделал это открытие.]

[Вы совершили достижение, которое нелегко выполнить. Дополнительная карма будет обеспечена.]

[Вы приобрели 100 кармы.]

[Вы приобрели 150 дополнительных карм.]

[Весь опыт, полученный в подземелье, будет удвоен в течение следующих 5 дней.]

[Скорость выпадения предметов внутри подземелья также удвоилась в течение следующих 5 дней.]

"Черный маг?"

Черный маг - это класс, который использует черную магию, заимствованную из силы демонов. Они были полной противоположностью священникам класса, которые молились о божественной силе и заимствовали ее, чтобы исцелять и укреплять других. Черный маг фокусируется на проклятиях и дебаффах.

Интерес Зефира возрастает, поскольку он видит, что это подземелье связано с его квестами. Зефир без колебаний вошел в подземелье и осмотрел окрестности.

Внутри была пещера, и все выглядело нормально, пока он не достиг пары метров. Зефир видел эксперимент с оборудованием и трупами, которые использовались и расчленялись. В воздухе витала черная магическая сила, и Зефир насторожился.

Он схватил свой Ядовитый Демонический меч. Он осмотрел окрестности и посмотрел вперед, когда что-то появилось.

[Коррумпированный Гоблин]

Рейтинг: Необычный

Уровень: 15

HP: 2300

MP: 670

Навык: [Укус Тьмы]

[Укусите цель и нанесите 100% физического урона и дополнительное проклятие, которое

наносит 50% магического урона в секунду и длится 5 секунд. Потребляемые ресурсы навыков: 50 МП Время восстановления: 30 секунд.]

Краткое описание: Обычный гоблин, которого поймал черный маг и над которым ставили эксперименты. Органы были пересажены и пропитаны черной магией, в результате чего он стал сильнее обычного гоблина.

Зефир посмотрел на гоблинов, у которых были внутренние органы, которые вот-вот должны были выпасть. Казалось, ему было больно, как будто он визжал. Как только он увидел Зефира, он немедленно напал на него и использовал [Укус Тьмы].

Однако следующее уведомление застало его врасплох, потому что он знал, что легко избежал его.

[Ты был проклят.]

[Вы потеряете 100 HP на 5 секунд.]

[Легенда так просто не сдается.]

[Вы сопротивлялись ненормальному состоянию.]

Зефир был удивлен, когда проклятие обрушилось на него, в то время как атака прошла мимо. Теперь он понимал, что избегать проклятия было бесполезно, так как оно полностью поразило бы его, но он был рад, так как теперь видел пользу легендарного класса.

Затем Зефир перерезал шею гоблина Ядовитым Демоническим Мечом.

[Вы нанесли цели 2950 единиц урона.]

[Цель погибла.]

[Приобретено 300 опыта.]

[Вы приобрели 5 бронзовых монет.]

[Разница в уровнях 6. Увеличение опыта умножается на 700%]

[было приобретено 1800 опыта.]

Зефир был удивлен нанесенным им уроном. Он думал, что это будет около 2100+ в сочетании с его силой и уроном от Меча Ядовитого Демона, но он вспомнил, что каждый наносимый им урон увеличится на 75%, если он будет использовать меч.

Он был поражен усилением урона [Полное владение мечом], когда он одним ударом убил гоблина, который был выше его уровнем. Если бы не более высокий уровень, его урон должен был бы составить 3000+.

Затем Зефир продолжил, увидев впереди орду испорченных гоблинов.

Зефир сузил глаза, собираясь напасть. Он вспомнил, что у него не было навыков, так как его навыки были удалены системой после того, как он стал Святым Мечом.

Он чувствовал, что это было жаль, так как удар Ледяного Света с самого начала был

эпическим навыком. Но он не жаловался на это, так как затем вспомнил, что может создать навык владения мечом.

Зефир погрузился в глубокую задумчивость, так как он вообще не знал, как создать навык. Он ненадолго вернулся ко входу, чтобы его не беспокоили. Он посмотрел на свое [Творение Фехтования], прежде чем что-либо сделать.

[Создание мастерства владения мечом, уровень 1] [Вы можете создавать навыки владения мечом:

* Количество раз, когда он может быть создан, будет увеличиваться с каждым повышением уровня "Полное владение мечом".

* Пассивные навыки не могут быть созданы.

* Существует определенная вероятность получения редких эпических навыков владения мечом.

* Существует редкая вероятность создания уникальных навыков владения мечом. * Существует очень редкая вероятность создания легендарных навыков владения мечом.

* При создании навыков владения мечом с редким рейтингом все характеристики постоянно повышаются на +2, а карма повышается на +30.

* При создании навыков владения мечом с эпическим рейтингом все характеристики постоянно повышаются на +4, а карма повышается на +80.

* При создании уникальных навыков владения мечом с рейтингом все характеристики постоянно повышаются на +12, а карма повышается на +300.

* При создании легендарных навыков владения мечом все характеристики постоянно повышаются на +25, а карма повышается на +1000.

* Что-то особенное будет происходить с каждым из пяти созданных легендарных навыков владения мечом.

[Количество навыков владения мечом, которые могут быть созданы: 3/3]

Зефир без колебаний использовал Создание Мастерства Владения Мечом.

[Какой навык владения мечом вы хотите создать?]

Зефир ничего не знал о фехтовании, поскольку он пришел из мирной эпохи. Зефир не знал ответа на этот вопрос, но все же решил попробовать. Внезапно он вспомнил некий роман о самосовершенствовании, который читал от скуки.

"Меч предназначен для того, чтобы убивать, разрушать и уничтожать".

Его рука, держащая Ядовитый Демонический Меч, шевельнулась, когда он попытался вспомнить слова. Его тело задвигалось, когда он подумал о словах из романа. "Меч - это продолжение руки истинного мастера меча". Внезапно он почувствовал покалывание, когда его класс отреагировал на его движение. Это помогает его телу привыкнуть к этому, поскольку система исправляет его ошибки.

Через некоторое время появилось уведомление.

[Игрок Зефир создал новый навык.]

[Пожалуйста, назовите навык.]

Зефир был выведен из транса, когда он полностью сконцентрировал свои чувства, чтобы визуализировать изображение. "Это сработало!"

Зефир слегка усмехнулся, поскольку он был взволнован этим. "Назовите навык Уничтожения Ворпала". Зефир не думал об имени, поскольку он назвал его случайно.

[Вы определились с 'Уничтожением Ворпала'?]

"Да".

[Уничтожение Ворпала]

Рейтинг: Уникальный [Все цели в радиусе 5 метров получают 300% урона от атаки. Эффект страха будет возникать, если враг находится на уровень ниже пользователя. Меч, наполненный концентрированным количеством разрушения. Один удар этого навыка владения мечом может уничтожить тех, кто встанет у него на пути. Этот навык владения мечом не раскрыт в полной мере.]

Тип: Активный

Уровень владения навыком: 0% Потребляемые ресурсы навыков: 200 МП Время восстановления: 30 секунд.

[Был создан уникальный навык владения мечом, все характеристики постоянно повысились на +12, а карма повысилась на +300.]

"Удивительно".

Это был уникальный навык владения мечом, а не редкий или эпический. всего на один рейтинг ниже, чтобы стать легендой. Это был единственный в своем роде навык в этом мире, и Зефир был тем, кто его создал. Он почти не мог в это поверить, поскольку это было просто основано на романе.

Для этого навыка такого уровня, особенно в этой ранней игре, существовало только одно слово: подавленный! Однако появилось еще одно уведомление, поскольку он все еще наслаждался собой.

[Поздравляем! Игрок Зефир, вы первый игрок, создавший навык.]

[Навык "Полное владение мечом" увеличился на 25%]

[Вы совершили достижение, которое нелегко выполнить. Дополнительная карма будет обеспечена.]

[Вы приобрели 500 единиц кармы.]

[Вы приобрели 750 дополнительных единиц кармы.]

Внезапно появлялось объявление о Zephyr, которое приводило многих игроков в неистовство.

http://tl.rulate.ru/book/82491/2589567