Подняться или не подняться, вот в чём вопрос.

Обладая телом дисциплинированного рыцаря, Лин Сюнь, естественно, без колебаний раздавил обыкновенных мобов.

Боюсь, это очередной БОСС.

«Доступ только с сегодняшнего дня, так что активировать анти-зависимость сразу не получится». Сказал себе Лин Сюнь.

Нажал на «Да».

[Геройский апостол, ты решил двинуться вперед, чтобы проверить.]

[В тени владелец этих кроваво-красных глаз — высокий сильный конь. Вся плоть и кровь его тела имела странный ярко-красный цвет, на голове у него были огромные изогнутые рога, а исходящее из его пасти и носа дыхание было наполнено скверной и алой аурой. Кажется, в кормушке перед ним остатки подсолнечника.]

[Он смотрит на вас с опаской, возможно, как только вы примете какие-либо действия, он нападет на вас.]

[В вашем теле по-прежнему есть навыки дрессировки лошадей рыцаря.]

[Хотите ли вы попытаться приручить «туркменского боевого коня»?]

И такой бонус за скакуна?

Лин Сюнь тайно подумал, что, возможно, это потому, что он использовал тело Рыцаря дисциплины, поэтому появился вариант приручения.

Если бы его заменили на культиста Кровавого солнца, скорее всего, был бы только вариант атаки.

«К счастью, если бы меня раньше не убило корневище, я бы продолжил использовать тело Культиста кровавого солнца для исследования замка. Увидев вариант атаки этой лошади, я с большой вероятностью решил бы убить лошадь и взорвать предметы, так что у меня нет шанса с этим скакуном.»

[Вы сделали шаг вперед, протянули руку, чтобы коснуться её шеи, и попытались оседлать её.]

[«Туркменский боевой конь» сбросил вас с себя, но благодаря вашей силе он не напал на вас.]

[Дрессировка лошади не удалась!]

ОК? Если она не удаётся, есть ли шанс на успех приручения?

Вариант дрессировки лошадей по-прежнему существует.

Лин Сюнь продолжил нажимать на дрессировку лошадей.

[«Туркменский боевой конь» снова сбросил вас с себя, но благодаря вашей силе он не напал на вас.]

[Дрессировка лошади не удалась!]

Снова провал, кажется, вероятность успеха при дрессировке лошадей невысока.

Текст на экране продолжал бежать.

[После неудачных попыток дрессировки лошади вы немного злитесь, что вы сделаете с этой лошадью?]

[1. Возьмите копье для охоты на драконов и проткните тело этого «туркменского боевого коня», называемого «ебучим боевым конём».]

[2. Продолжайте дрессировку лошади, вы верите, что этот строптивый конь рано или поздно сдастся и приползёт к вам.]

[3. Сдайтесь, у вас ничего не получится, отпустите эту лошадь, отпустите себя.]

Лин Сюнь поднял бровь, неужели эту лошадь нельзя приручить? Он этому не верит!

Определенно выбираем второй вариант.

[Упрямый апостол отказался сдаваться и продолжил дрессировать лошадь.]

…Дрессировка лошади не удалась!]

Продолжаем приручать!

…Дрессировка лошади не удалась!]

…Дрессировка лошади не удалась!]

…не удалось!]

…

Неизвестно, сколько раз получилось, и наконец появилось уникальное сообщение.

[Дрессировка лошади не удалась!]

Вы немного устали.]

Лин Сюнь немного растерялся. Он помнил, что в прошлый раз, когда он видел подобный текст, он использовал навыки Культиста Кровавого солнца, чтобы безумно наносить удары в спину монстрам.

В таком ритме, по оценкам, рыцарь дисциплины будет так же устал, как монахиня до обморока, тратя игровое время впустую.

«Так не должно быть. Если приручение — это просто вопрос вероятности, вам просто нужно продолжать нажимать».

«В худшем случае это займет день или несколько дней, но в конце концов его можно будет приручить».

«Такой игровой дизайн не имеет смысла…»

«Что-то не так, происхождение этой игры неизвестно, и на апостольском форуме есть разные мнения, и нет никакого вывода. Некоторые говорят, что её создали инопланетяне, другие говорят, что Боги, а третьи говорят, что будущие люди... Короче говоря, эту игру нельзя оценивать по здравому смыслу.»

Лин Сюнь на некоторое время оказался в тупике, механически нажимая кнопку приручения в своей руке.

На экране всегда отображается Приручение не удалось!

Внезапно вспыхнул духовный свет, и Лин Сюнь был потрясен.

Нажмите на панель предметов, чтобы просмотреть запыленный предмет.

[Черный заклепочный ошейник (реквизит): черный кожаный ошейник, покрытый густыми шипами. После успешного использования есть небольшая вероятность, что некоторые существа, привыкшие к подчинению, почувствуют сильное возбуждение и даже упадут в обморок. После неудачного использования предмет не будет потреблен.]

У людей давняя история приручения лошадей, и теперь игровой фон в главе 323 немного напоминает европейское средневековье. Поскольку в замке есть лошади, это означает, что люди в этом мире уже приручили лошадей.

Вполне соответствует описанию реквизита "определенные существа, привыкшие к подчинению".

Нажмите на реквизит, и конечно же, появится новый вариант.

[Хотите ли вы использовать 'Черный заклепочный ошейник' на 'Туркменском вороном коне'?]

В любом случае, реквизит будет возвращен после неудачного использования, и у Лин Сюня нет никаких угрызений совести.

[Вы использовали 'черный заклепочный ошейник'.]

[После того, как ошейник был надет на шею лошади, кроваво-красный конь тут же издал длинный свистящий звук, его глаза продолжали вращаться, а алый пар из его носа и рта стал более интенсивным.]

[Вы протягиваете руку и держите его за шею, пытаясь оседлать верховое животное и оседлать его. На этот раз у лошади нет времени ухаживать за вами, она погружается в интенсивное возбуждение.]

[Успешное приручение!]

[Реквизит был успешно использован, и 'Туркменский вороной конь' почувствовал сильное возбуждение, что привело его в обморок.]

[Потерявший сознание 'Туркменский вороной конь' превратился в точки звездного света и исчез, оставив на земле изогнутый рог.]

[Вы получили призывный рог скакуна 'Туркменский вороной конь'!]

[Призывный рог - Туркменский вороной конь (Особый предмет): изогнутый рог с большим

ртом, UU Reading www.uukanshu.com, похоже, сделанный из рога какого-то существа, и на нем выгравирована кроваво-красная лошадь с надутыми передними копытами. После использования вы призовете скакуна - Туркменский вороной конь. После повторного сигнала звонок будет отменен. После смерти скакуна нужно потратить 1 очко силы души, чтобы переделать скакуна, прежде чем его можно будет снова вызвать.]

Глаза Лин Сюня загорелись.

У меня тело доминирующего рыцаря, как я могу не заслужить скакуна для атаки!

Не знаю, какой силой он будет обладать после вызова коня и использования Божественной атаки.

Думая об этом, Лин Сюнь проявил "Зов рога" в реальности.

При опускании руки внезапно появился рог длиной в половину руки.

Этот черный рог, по-видимому, сделан из рогов какого-то существа, с заостренным концом и большим круглым ртом на другом конце. Живой конь цвета крови обведен красными линиями на корпусе рога.

У этой высокой лошади было два рога на голове, и все ее тело, казалось, было без кожи, обнажая ярко-красные и сильные мышечные волокна.

Рог на ощупь хороший, круглый и гладкий, и Лин Сюнь некоторое время не мог его отпустить.

Внезапно лошадь на роге, которая подняла передние копыта, как будто собиралась атаковать и галопом, подмигнула Лин Сюню!

Лин Сюнь чуть не выбросил рог.

Присмотревшись, сцена только что произошедшего показалась иллюзией, а выгравированная на роге кровавая лошадь осталась неподвижной.

"Почему бы вам не найти место, где нет никого рядом, и не подуть в этот рог, чтобы посмотреть, сможете ли вы вызвать ту кровавую лошадь в реальности".

Его немного волнует, у мужчин есть параноидальное хобби к скакунам.

В древности это были лошади, в наше время - машины, а то, что неизменно с древних времен до наших дней...

http://tl.rulate.ru/book/96092/3921854