POV Случайные Миньоны:

Несколько игроков в железных масках драконов разговаривали внутри пещеры, укладывая друг на друга массивные камни в форме кирпича, медленно возводя стену.

(п.п.: медная маска превратилась в железную, видимо для автора нет разницы…)

Внезапно снаружи донесся громкий шум ветра и электрическое потрескивание. Все игроки сразу же посмотрели на происходящее.

Огромный вирм, покрытый черным дымом, с потрескивающим вспышками, испускающими голубые искры и небольшие дуги, приземлился перед убежищем. Он был похож на мастера их фракции, только больше и с молниями вокруг него. Единственной причиной, по которой они не потянулись за своим оружием, была синяя метка над ним, обозначающая его как союзника.

“Вы нашли рунического чародея?!” из потрескивающего дыма донесся глубокий громоподобный голос, похожий на голос мастера их фракции, но немного более глубокий.

Игроки сразу же применили анализ к вирму, стоявшему перед ними. У него было то же имя, что и у их босса, но его раса изменилась с Вулканического Вирма на Молниеносного Вулканического Вирма. Их рты широко раскрылись от удивления, когда они обрушили шквал личных сообщений.

“Это наш босс? Он эволюционировал?”

“Нет, это невозможно, NPC не могут эволюционировать.”

“Может быть, этот может. Вероятно, это важный и уникальный NPC, так как является таинственным NPC, появившимся из ниоткуда.”

“Он эволюционировал после того, как мы помогли ему победить его врагов...”

“Это круто. Наш босс может развиваться по мере того, как мы делаем фракцию сильнее. Это круто!”

Общеизвестно, что фракции могут быстро набирать силу, когда игроки поддерживают их, но это была первая известная им фракция, которая могла развивать своего лидера фракции по мере роста своей силы.

Их глаза расширились от волнения, представляя новые формы, которые вирм примет в будущем, когда он превратится в ужасающего финального босса игры.

Сначала они думали, что это было пустое хвастовство, когда вирм говорил о господстве над миром, но теперь, когда они стали свидетелями того, как он набирал силу, они не могли перестать радоваться тому, что это правда.

Внезапно темный дым частично рассеялся, открыв вытянутую драконью лапу, покрытую ужасающим черным камнем, по которому пробегали дуги молний. Его длинные когти вызывали у игроков мурашки по коже, так как они могли легко превратить их в конфетти. Между ними были два зелья.

Это были препараты, повышающие характеристики!

“Ваша миссия по поиску этого чародея имеет больше значение. Так что я отдам эти зелья тому, кто найдет его первым!”

Игроки неловко посмотрели друг на друга, прежде чем один из них закашлялся и сказал с беспокойством в голосе, “Ваше величество, пожалуйста, извините меня, но я буду честен.” Игрок сделал паузу, “Этот регион сплошная дыра. Не может быть, чтобы такой продвинутый ремесленник, как рунический чародей, оказался в столице баронии."

(п.п.: столице владения барона, на википедии нашел, что оно называет боронией, но я понимаю, что это не очень звучит, так что постараюсь по меньше использовать)

Внезапно дракон закричал, отчего поднялось большое облако пыли, и вся пещера задрожала, “В таком случае отправляйтесь в другие города! Это очень важно!”

POV Везувий:

Дракон бросил последний взгляд на игроков и, взмахнув крыльями, взмыл в небо, словно ракета, оставляя за собой шлейф темного дыма. Он быстро полетел к реке и повернул, чтобы следовать за ней вверх по течению.

Земля под ним быстро превратилась в размытое пятно. Он летел высоко над белоснежными вершинами, продвигаясь все глубже в горы. Наконец он набрал достаточную высоту и перестал махать крыльями, позволив потокам ветра сделать за него всю работу, скользя вдаль, оставляя за собой шлейф из дыма.

Пока он летел, день быстро превратился в ночь. Но он не чувствовал усталости, так как его крылья уже не были такими маленькими, как тогда, когда он только вылупился. Вместо этого они превратились в массивные крылья, позволяющие ему держаться в воздухе лишь несколькими взмахами. Кроме того, поскольку обычные драконы не могли повышать уровень, поскольку у них не было доступа к системе, и их единственный возможность расти была от естественного роста с возрастом, у него были непропорционально высокие характеристики для дракона его размера и возраста.

Это заставило его осознать, какую силу он получил от ритуала, упомянутого богом драконов, ‘Это был доступ к системе игроков?’.

В Лоринии было четыре высших магических вида, известных как четыре столпа равновесия. Каждый из них контролировал определенный аспект существования и мог использовать его для подпитки своего неограниченного потенциала. Первыми были демоны. Они символизировали зло и тьму, что позволяло им быстро поднимая силу, развращая людей и страны или применяя пытки и другие злые деяния.

Вторыми были ангелы, олицетворяющие свет и добро, получающие силу, обращая вспять работу демонов или обращая людей на путь добра.

Третьими были жнецы, символизирующие смерть. Они могли получать силу, убивая врагов или находясь в месте с большим количеством смертей. Это было похоже на то, как игроки продолжали получать опыт от убийства врагов.

Четвертым и последним были драконы. Они символизировали жизнь и природу. Они получили силу просто от того, что существовали и старели. На первый взгляд это может показаться

очень сильным, но если немного подумать, то можно понять, что это было одно большое препятствие. Не было никакого способа это ускорить, каким бы талантливым ни был дракон.

Два древних дракона одного возраста и вида всегда будут одинаково сильны. Остальные три расы должны были работать ради своей силы, но могли быстро набирать огромную силу, что позволяло им вырастать по-настоящему талантливыми и могущественными личностями. Вдобавок ко всему, такое существование делало драконов чрезвычайно пассивными, из-за чего они в основном проводили время во сне на своих территориях.

‘И то, что у меня есть доступ к системе, полностью изменило это…’

Десятки могущественных монстров под ним продолжали обращать на него свои пылающие глаза, но они ничего не могли поделать с его ростом и скоростью.

Вскоре ночь снова сменилась днем. Белые вершины под ним уменьшились в размерах и сменились лабиринтом серых утесов, гладких каменных массивов и странных столбообразных камней, поднимающихся в небо. Красивые и чистые горные озера появлялись, как точки на грибах, отражая голубое небо в своей кристально чистой воде.

Он взмахнул своими массивными крыльями, ускоряясь еще больше. Затем его взгляд упал на больших летающих зверей. Они были покрыты серой чешуей и имели мощные и мускулистые задние лапы, а передние конечности сливались с массивными крыльями. Один из них нырнул в озеро, открыв пасть, полную острых, как бритва, зубов. Его задние лапы пронзили кристально чистую воду, создавая рябь на ее гладкой поверхности, а когда они вынырнули на поверхность, в них была огромная рыба.

Глаз дракона сверкнул, когда он легко узнал зверей под собой, ‘Это виверны! Такая большая удача!’

Дракон немедленно прекратил свой полет, выйдя из потока ветра и медленно скользя вниз по большой спирали.

http://tl.rulate.ru/book/76970/2355674