

Молодой Вампир

Мир Тария, инновационная VRMMORPG. Мир меча и магии. И сегодня эта игра окончательно вышла. Создатель был абсолютно уверен в отсутствии багов, поэтому даже не запускал тестирование. Со стартом в него повалило огромное количество игроков, и наша героиня, одна из четырёх основателей гильдии "Кошарония" из ММОРПГ "Королевское Задание", Хелен Немёртвая, была среди этого потока.

В окне создания персонажа она выбрала одну из стандартных рас: Вампира. Это была очень сложная раса для старта, но наша героиня не боялась трудностей. Кроме того, на стартовые деньги она приобрела книгу, с подробными данными о теории магии. В Мире Тария изучать её надо было самому. В будущем наверняка выйдут гайды от игроков, но первопроходцам придётся всё изучать самостоятельно.

Заклинания создавались с помощью магии и специальных структур, которые создавались из маны. Точнее так нужно было запускать только когда в первый раз применяешь заклинание, после чего их уже можно было запускать и с помощью слов. Впрочем у некоторых редких рас, магия была изначально, и даже не развивая и не изучая её, они смогут активировать способности. Но вампиры к таким не относились.

Хелен нашла в городе тёмный переулок и принялась внимательно читать данную книгу. После прочтения, на которое ушло более двух часов, она закрыла глаза и принялась медитировать. В книге по теории магии приводилось несколько простых заклинаний четырёх стихий. Впрочем, малопонятные термины из книги никак не желали помогать молодой вампирше понять суть магии.

Спустя полчаса безуспешных попыток она впервые сформировала нить маны. Хотя на этом её первые успехи и закончились. Нить маны ни в какую не хотела становиться даже самой простой структурой ветра.

Со вздохом встав, Хелен с удовлетворением отметила, что опустились сумерки, и теперь солнечный свет ей не мешает, а благодаря расовым бонусам в виде когтей и клыков, она могла совершенно спокойно охотиться на слабых монстров и без оружия. Спокойно выйдя через главные ворота, она направилась к стандартной локации новичков, которая в данном городе являлась рвом. Обычным городским рвом. В нём и водились жабы и лягушки, которые подходили для раскачки на самых первых уровнях.

Буквально растерзав за менее чем час более сотни лягушек и получив заветные уровни в количестве трёх штук, девушка вернулась в город и нашла парк. Усевшись под дубом-исполином, девушка распределила половину всех очков в интеллект, а оставшуюся половину закинула в силу и ловкость. После данных махинаций, девушка снова стала медитировать, и на этот раз нить из маны сформировалась почти сразу же. А уже через полчаса, семь нитей сформировали самую простую структуру заклинания ветра.

Девушка удовлетворённо улыбнулась, а её успехи отметила и игровая система.

"Вы стали первым игроком, что освоил магию, в ближайших землях. Вы получили достижение и титул: "Первый маг №6". Награда: Интеллект + 15, Разум +5. Половину данного бонуса будет получать гильдия, рейд и пати в которых вы состоите. Эффект: постоянный или до отказа от титула. Всего игроков магов в Море Тария на данный момент: 6."

- Что же. Пора начинать раскачку под мой любимый класс Некроманта. Жалко что попала только в десятку первых магов, но даже такой бонус очень поможет. А теперь пора закрепить успех, - и Хелен продолжила медитировать под огромным зелёным дубом. Вскоре вокруг неё от ветра закружились капли воды, искорки огня, песчинки земли.

<http://tl.rulate.ru/book/29265/857190>