Примерно через час Амос проснулся от звука хлопающих крыльев. Он поднял глаза и увидел Салилину, летящую от входа в пещеру. Она держала во рту пятиметрового яка.

Амос посмотрел на существо, которое превратилось в мороженое. К этому времени он уже смирился со своей новой личностью дракона, поэтому бросился вперед и начал пожирать животное. Ему нужно было накопить много энергии, чтобы справиться с первым драконьим сном.

Сон дракона не был обычным сном. Во время периода покоя мощные драконьи гены позволяли дракону быстро расти и приобретать новые знания из своего древнего драконьего наследия. Для дракона каждый сон означал качественный скачок в силе.

Врожденная продолжительность жизни "белого дракона" составляла около 2000 лет, но он мог войти в это чудесное состояние только тогда, когда вступал в новый цикл роста. У обычного дракона было восемь таких циклов роста, классифицированных в соответствии с их возрастом на протяжении всей жизни:

Детеныш: от 0 до 3 лет.

Младенчество: от 3 до 10 лет.

Детство: от 10 до 30 лет.

Молодость: от 30 до 80 лет.

Взрослая жизнь: от 80 до 500 лет.

Зрелость: от 500 до 1200 лет.

Старческий возраст: от 1200 до 1700 лет.

Ветхий/ Древний: от 1700 до 2000 лет.

Когда дракон вступал в последний цикл своей жизни, метаболизм его тела начинал снижаться. Однако со временем его магические способности становились все более и более глубокими.

Предвидя свою неминуемую смерть, старый дракон уносил своё имущество глубоко в пещеру

или полуизмерение, которое он приготовил заранее, и хоронил там все свои сокровища и реликвии на веки вечные.

Некоторые могущественные драконы с экстраординарными талантами могли прорваться через пределы и стать Древними драконами, получив продолжительность жизни в 100 000 лет. На этой стадии дракон мог уверенно противостоять даже воплощениям Благородных Богов.

Если бы у Древнего дракона было достаточно сил и возможностей снова прорваться сквозь предел, он мог стать Богом-Драконом. Тогда дракон получал божественную силу. Однако, невозможно установить точную продолжительность жизни Бога-Дракона, поскольку не было прецедента, чтобы они умирали от старости.

Покончив с едой, более чем в три раза превышающей его размер, Амос наконец насытился. Внезапно его охватила непреодолимая сонливость, он зажмурился и поплелся в угол пещеры. Затем свернулся калачиком и погрузился в глубокий сон.

Круглый живот Амоса сжался со скоростью, видимой невооруженным взглядом. Мощные функции организма дракона быстро превращали пищу в энергию, чтобы поддерживать быстрое развитие и рост его тела.

Этот процесс длился недолго. На следующее утро Амос проснулся.

Энергия, накопленная в его теле, была истощена, и на него опять накатывали приступы крайнего голода.

Заметив, что осталась ещё большая часть яка, начался второй голодный пир. К счастью для него, его брат ещё не вылупился; ему не нужно было драться за еду.

Салилина, которая спала на земле, проснулась и посмотрела на своего детёныша, который шумел после того, как закончил есть. Она недовольно хмыкнула, сменила позу и снова заснула.

После сытного обеда Амос посмотрел на своё тело, которое было почти в три раза больше, чем вчера. Он не мог не удержаться от вздоха, глядя на мощь своих драконьих генов.

Он уставился на свое отражение на льду, покрывающем пол: его хвост был немного коротким и круглым, в то время как тело было эллиптическим с плотно прилегающими маленькими белыми чешуйками. У него было два недоразвитых рога на макушке и глаза блестящего золотого цвета с вертикальными щелевидными зрачками, сверкающими в центре.

«Неплохо. Мило».

Амос ошеломленно посмотрел на своё тело, но внезапно вскочил, как испуганный котёнок, которого дразнил хозяин, пока он спал. Научно-фантастический электронный интерфейс

появился перед ним из ниоткуда.

«Мать твою! Какого черта?»

Возможно, потому что он был напуган, Амос не смог как следует рассмотреть экран, прежде чем он исчез.

Молодой Дракон - Амос - осмотрелся, но ничего не нашел.

Он вытянул голову ниже живота и увидел только незрелого птенчика, свисающего с его промежности.

Тем временем Салилина подняла голову и уставилась на прыгающего детёныша. Она издала низкое недовольное рычание.

Амос знал, что она сердится, поэтому ухмыльнулся и быстро лег спать, ведя себя как послушный ребёнок.

Раздраженная этим зрелищем, Салилина выдохнула через ноздри струю белого воздуха; она не хотела обращать внимания на непослушного детёныша, поэтому закрыла глаза и продолжила спать.

Амос спокойно лежал на земле. Однако его сердце колотилось как бешеное, пока он думал о недавнем инциденте.

Через некоторое время глаза молодого дракона загорелись, когда ему в голову пришла одна мысль.

«Может быть, это и есть легендарная "система"?!»

Он вспомнил ту сцену и сосредоточился, глядя на своё тело. Каким-то чудом перед ним снова появился электронный экран.

«Нужно просто сосредоточиться?»

Амос начал немедленно экспериментировать, и электронный экран снова появился.

[Имя]: Амос Олдридж

[Сила]: Уровень 1 (Первый уровень)

[Фракция]: Нейтральная

[Введение]: Вы – детёныш белого дракона мужского пола с душой из другого мира, в результате чего родословная белого дракона претерпела мутации глубокого уровня, что привело к наследственному феномену. Ваше тело сильнее, чем у среднего детёныша дракона, а чешуя более прочная. Ваша жизненная сила льётся через край. Тем не менее, вы всё ещё маленький дракон на стадии детёныша.

Амос был взволнован. Он начал исследовать другие функции системы, например оценку. Он сосредоточил свой взгляд на скелете яка неподалеку. Но, даже после нескольких секунд напряженного взгляда, система не отреагировала.

«К нему нужно прикоснуться?»

Амос поднял голову и взглянул на мать. Затем он подкрался и положил свои маленькие драконьи когти на скелет. Появился электронный экран:

[Имя]: Скелет северного яка.

[Введение]: Северный як – распространенный вид, обитающий в северном ледяном поле Нордхилла. Это почти неизученные существа с густым мехом и слабой ледяной родословной, которая позволяет им противостоять суровым холодам на севере. Один из основных источников пищи белых драконов.

Следующие два дня Амос произвольно искал разные предметы в куче сокровищ Салилины и проверял работу системы. Теперь у него было предварительное представление о том, как она работает.

Это была чисто вспомогательная система. Она могла сканировать объект, к которому он прикасался, и отображать информацию на электронном экране, который был виден только ему. Кроме того, она также могла выводить результат обработанных данных на основе полученных знаний и хранить соответствующую информацию.

Это было равносильно суперкомпьютеру со встроенной функцией сканирования. Единственным

недостатком было то, что в ней не был установлен искусственный интеллект. Поэтому она могла только пассивно принимать инструкции.

Хотя в настоящее время от неё было мало пользы, Амос чувствовал, что она станет его самой большой помощницей после того, как он накопит достаточно знаний.

Амосу стало немного скучно. Логово Дракона было построено на вертикальной скале более чем в 600 метрах над землей. Несмотря на то, что он немного умел летать, сильный снег и холодный ветер за пределами пещеры помешали ему выйти, чтобы испытать удовольствие от полёта.

В дополнение к золотым монетам и драгоценным камням, сокровища Салилины также содержали некоторые другие вещи, такие как сломанные доспехи, сломанные мечи и иногда некоторые неповрежденные предметы.

Что касается первоначальных владельцев этого снаряжения, он нашел их следы в куче костей за углом.

Амос очень интересовался этими частями снаряжения, потому что, помимо получения знаний и убийства времени с системой, он также мог понять степень развития местной цивилизации.

Поэтому он облюбовал эти предметы.

[Примечание анлейтера: Эта книга не мрачная история, но и не добрая. Главный герой нейтрален. Он решительно убивает врага, но не беспощаден]

<http://tl.rulate.ru/book/58235/1491004>