

Везувий бросил мешочек на пол своего логова, издав громкий звенящий звук, который эхом разнесся по всей пещере. Все его драконьи инстинкты и эмоции переполнялись счастьем, когда он закладывал фундамент своей собственной драконьей сокровищнице.

Динь!

//

Вы выполнили скрытое условие для разблокировки скрытой расовой способности:
[Сокровищница Дракона 1 уровень]

Условие: Создайте сокровищницу дракона!

Эффекты: Увеличиваются характеристики при защите своей сокровищницы. Ваше МР, НР и выносливость будут быстрее восстанавливаться во время сна на вашей сокровищнице. Размер увеличения зависит от отношения размера клада к вашему уровню.

//

'Я думаю, что не может быть дракона без сокровищницы...'

(п.а.: Я знаю, что POV смены могут раздражать, но не волнуйтесь, мои будут короткими и будут использоваться в меру.)

POV пати БубаФета:

Высокий мужчина в снаряжении из жесткой кожи и длинном зеленом плаще, развевающимся на ветру, шел по искусственной тропинке, проложенной сквозь густую лесную листву. У него было яркое имя: Бубафет, парящее над его головой.

"Я же говорил тебе! Я уже вижу лагерь бандитов. Нам удалось его найти!"

Толстый гном в кольчужной юбке, доходившей ему до колен, возразил, "Да, Фет... но мы часами блуждали по лесу. Мы должны были нанять этого следопыта, чтобы выследить бандитов, как я тебе говорил!" Над его головой была табличка с именем, на которой было написано "ФатХаммер115".

(п.п.: чел реально в юбке ходит. В интернете нашел фотки только с женщинами, ну это его дело...)

Последний член их отряда, эльфийка в мантии и с посохом в руке, просто покачала головой и промолчала. Над ее головой было написано: Лили2005.

Все трое приготовили оружие: "Здесь слишком тихо! Возможно ли, что они хотят устроить нам засаду?" Лили наконец заговорила.

"Нет, их, вероятно, просто нет в лагере. Мы войдем в него и устроим им засаду, когда они

вернутся. Помнишь? Я смотрел гайд, как охотиться на бандитов!"

Они вошли в лагерь с оружием наготове. Куча мертвых тел с ужасающими травмами валялась на земле.

"Ха-ха-ха, и что твой гайд может сказать по этому поводу?", засмеялся толстый гном.

Внезапно их журналы квестов обновились. Динь!

//

Квест обновлен.

Квест по уничтожению бандитов был удален.

Новый скрытый, уникальный квест!

Содержание: Найдите виновного в убийстве бандитов.

Награда: ???

Неудача: нет

//

"Ха-ха-ха, я же вам говорил. Я знаю, что делаю. Мы нашли скрытую линию квеста!" Выражение лица Фета стало самодовольным.

(п.п.: скажите, пожалуйста, нормально если я ники буду так писать? Или мне их переводить по возможности?)

POV Везувий:

Маленький дракон проснулся и потянулся, заметив, что боль от полученных травм уже прошла.

‘Я должен взглянуть на заклинание из драконьей магии. В настоящее время она находилась только на первом уровне, но все равно должна содержать по крайней мере несколько базовых заклинаний. Я не могу забывать о магии. Это одна из вещей, которая делает драконов смертельно опасными хищниками, которыми они и являются.’

Он сосредоточился на этом навыке, и точно так же, как и в случае с полетом, знание навыка затопило его мозг, вызывая острую колющую боль в голове.

Одной из причин, по которой LOMM стал таким шедевром, была уникальная система магии и

навыков. Это было не так, как в других играх. Игроки не могли просто произнести заклинание, нажав на кнопку. Навыки и заклинания в LOMM вместо этого давали игрокам знания и возможность для управления таинственной энергией в их аватарах для создания способностей и заклинаний. По сути, это создало новый набор законов и правил, которые существовали параллельно с обычными законами физики.

Везувий выбрал самое простое заклинание и начал направлять энергию по своему телу к мозгу. Таинственные символы формировались в его видении, медленно выстраиваясь в причудливую диаграмму. Он не знал, что означал каждый из символов. Он знал только, как они выглядят и как их расположить, чтобы произнести определенное заклинание. Затем энергия начала течь через символы, создавая что-то похожее на электрическую цепь, а затем...

"Треск!" диаграмма разлетелась вдребезги, как оконное стекло, заставив Везувия чуть не потерять сознание от внезапной острой боли.

'Что я сделал не так... Вся схема заклинания выглядела точно так же, как в информации из системы. Я сделал ее так же, как делал, когда играл в эту игру в своей прошлой жизни.' Прошло несколько часов, а Везувий все еще пытался сотворить свое первое заклинание, но оно всегда разрушалось, вызывая у него серьезные головные боли. Он даже сделал перерыв, чтобы поохотиться на каких-нибудь животных, дабы поесть, когда головная боль стала слишком сильной, чтобы он мог сосредоточиться.

"Возможно, мне следует рассматривать знания, как абсолютному новичку; возможно, есть какая-то разница между магией дракона и обычной магией, которую я упускаю из виду".

Прошел еще час, и Везувий прокричал своим глубоким драконьим голосом, "Бинго! Я нашел, в чем проблема."

'Драконы не зря считаются вершиной магических зверей. Их мана гораздо более концентрированная и мощная. Это все равно что сравнивать старую нефть с ракетным топливом. Мне нужно двигать его медленно, но в то же время мне нужно использовать гораздо меньшее его количество!'

В LOMM рядом с заклинаниями не указывалась стоимость маны, поскольку это часто зависело от мастерства заклинателя и его управления маной. Это заставило Везувия использовать свои воспоминания о том, сколько маны было необходимо из его прошлой жизни. Однако драконьей магии требовалось гораздо меньше маны для активации, однако, в это же время было необходимо гораздо более тщательного и точного манипулировать маной.

Магические символы быстро сформировались снова и выстроились в диаграмму. Затем Везувий осторожно направил в контур количество маны, равное пяти, следя за тем, чтобы ни одна ее капля не вышла из-под контроля.

Эфирная прозрачная голубая рука, сотканная из тумана, появилась из ниоткуда. Она слегка светилась в темноте пещеры. Рука медленно двинулась к небольшому камню на земле и схватила его. Затем рука двинулась, пробивая стену пещеры. Рука ударилась о стену, безвредно рассеявшись в туман, не оставив видимых повреждений.

'Вау, я могу управлять ей, как своей собственной рукой. Я даже могу через нее чувствовать. Однако она настолько слаба и хрупка, что я не думаю, что сможет сдвинуть что-то больше небольшого камня'

Это было самое базовое заклинание драконьей магии. Можно было бы задать вопрос, зачем драконам понадобилось такое заклинание?

Однако Везувий знал ответ глубоко внутри себя, "Как драконы могли пересчитывать свои монеты и раскладывать их без маленьких и точных пальцев..."

<http://tl.rulate.ru/book/76970/2304469>