

Дракон, медленно махал крыльями, парил над поляной, заполненной людьми с голым торсом. Он был очень смущен, он просто хотел вернуться в свое логово, а кто-то назвал его сосиской. Угли гнева медленно начали разгораться в нем, вытесняя замешательство, когда он начал понимать, насколько он был оскорблен после того, как его называли сосиской.

‘Чего они хотят?’ Дракон открыл пасть и крикнул в сторону игроков без рубашек, заставив траву зашевелиться от громкого шума, ‘Вы, смертные, как вы думаете, что вы делаете? Вам повезло, что у меня хорошее настроение. Иначе вы бы уже были мертвы!’

‘Вау, чуваки, эта сосиска может говорить!’ вскочил грузный безволосый мужчина без рубашки, указывая обеими руками на дракона.

Драконья ярость, наконец, вспыхнула от такого невероятного неуважения, ‘Я должен их убить. После этого их нельзя оставлять в живых... Это только создало бы впечатление, что кто угодно может стебаться надо мной!’. Он открыл рот и выпустил струю раскаленной магмы в полуголых игроков.

‘О, черт, эта сосиска с чили!’ Затем поток магмы достиг земли и пронесся сквозь игроков, сжигая все на своем пути.

[+70]

[+80]

[+70]

Бурлящий пруд лавы заменил поляну, излучая тепло, в результате чего близлежащие деревья загорелись. Дракон взмахнул крыльями и продолжил свой полет к своему дому, все еще не понимая, что только что произошло. Надеясь, что воры, упомянутые его миньоном с копьем, еще не ограбили его.

‘Что ж, я могу понять игроков, желающих повеселиться... Но это было просто странно. Никто не может считать забавным называть вирма сосиской. За этим должно быть что-то большее. Возможно ли, что они просто хотели дать ворам больше времени, удерживая меня здесь?’

Он вкладывал еще больше силы в каждый взмах своих крыльев, устремляясь к горам, и беспокойство охватывало его тело.

Наконец он добрался до своей горы и вошел через туннель. Там все еще была небольшая кучка сверкающих золотых монет, два мешочка и кольца. Он сразу же подошел к ним, приблизил морду и обнюхал свою сокровищницу, убедившись, что ничего не пропало.

Он выдохнул с облегчением, ‘Ничего не пропало, значит, что игроков, которые хотят прокатиться ко мне, здесь не было. Ну, я, наверное, был слишком подозрителен. Игроки низкого уровня ни за что не смогли бы добраться сюда так быстро; горы полны сильных монстров, и они не могут использовать короткий путь, так как не умеют летать.’

Он растянулся на своей сокровищнице, наслаждаясь комфортным ощущением золотых монет под собой. Затем он ухмыльнулся, осветив всю пещеру, открыв рот, наполненный горячей магмой, ‘Если они захотят меня ограбить, я преподам им урок, который они не забудут!’

Его начало клонить в сон. Это было то, что он уже заметил. Как дракону, ему иногда нужно было спать гораздо дольше, чем людям. Однако он не был уверен, было ли это потому, что он был молод, или это была проблема, общая для всех драконов.

Вскоре он заснул.

Позже на следующий день:

Дракон открыл глаза и встал, все вокруг него выглядело немного меньше. Это было ненамного, но все равно заметно. Его желудок громко урчал, поскольку для его быстрого роста требовалось много питательных веществ.

//

Вы немного подросли!

Все ваши физические характеристики увеличены на 2

//

‘Мне нужно закончить создание моей фракции. Там нет правил и нет фракционной подсистемы фракции.’ Правила в настоящее время имели наивысший приоритет, поскольку ему нужно было ограничить действия подчиненных ему игроков. Предполагалось, что его фракция будет небольшой и будет действовать в основном в тени, по крайней мере, на данный момент, поэтому он знал первый набор правил, который ему был нужен.

Он попытался ввести новые правила в систему, однако получил сообщение об ошибке.

День!

//

Ошибка!

Пропущены штрафы, вам необходимо указать наказание за нарушение правил.

Возможные штрафы:

1. Ограничение функций фракции (требуется уже созданная фракционная подсистема)
2. Исключение из фракции
3. Маркировка как врага фракции

4. Тюремное заключение в тюрьме фракции (Внимание! Не автоматизируется системой!)

5. Суд для рассмотрения правонарушения (Внимание! Не автоматизируется системой!) (Судья может наложить любое из упомянутых наказаний или назначить индивидуальное наказание без помощи системы)

6. Аннулирование наград, полученных от фракции (Внимание! Преступник должен быть успешно заключен в тюрьму максимум через один день после совершения преступления, чтобы это сработало!)

//

Везувий нахмурился, вспомнив автоматические инструменты модерирования, запрещающие людям совершать абсурдные вещи. 'Ну, я не хочу внедрять автоматическую систему для оценки преступлений; это привело бы ко многим проблемам. Я скорее буду судить о них сам и принимать решения, основываясь на контексте. По крайней мере, это значительно упрощает настройку.'

Он добавил штраф и снова ввел правила в систему.

День!

//

Добавлены новые правила фракции:

Правила упорядочены по приоритету.

1. Не говорить ни с кем, кто не является членом фракции Драконов, о фракции или ее лидере без одобрения лидера фракции.

Наказание: Суд вынесет решение о преступлении

2. Приказы членов фракции более высокого ранга являются абсолютными; прислушивайтесь к ним!

Наказание: Суд вынесет решение о преступлении

3. Не нападать ни на одного члена фракции за пределами взаимно согласованных дуэлей.

Наказание: Суд вынесет решение о преступлении

4. Не нападать на другие фракции по своему усмотрению без разрешения лидера фракции.

Наказание: Суд вынесет решение о преступлении

//

‘Этого должно быть достаточно, они просты, но это все, что мне сейчас нужно. Слишком сложные правила просто отпугнут игроков. Я предполагаю, что отныне система должна следить за действиями членов фракции, и она, вероятно, уведомит меня, если что-то пойдет не так. Однако, если не будет никаких свидетелей, то никакого наказания не будет. Мне все еще нужно быть осторожным.’

Игроки давно заметили, что преступная система в LOMM была очень сложной, а это означало, что до тех пор, пока не будет следов или свидетелей, ведущих к преступникам, наказания не будет, как и в реальном мире. Это создало относительно большую сеть игроков, играющих за преступников. Это означало, что до тех пор, пока новости о том, что члены его фракции нарушили правило, не дойдут до ушей соответствующих должностных ее лиц, им все еще может сойти это с рук.

Смысл этих правил состоял в том, чтобы просто установить четкие руководящие принципы для игроков, которым они должны следовать, а также добавить дополнительный уровень наказания через систему в дополнение к наказаниям вне системы.

‘Теперь давай проверим, что это за пользовательская фракционная подсистема.’

(п.а.: Черт возьми, эти главы, знакомящие с новой механикой, всегда труднее всего писать. По крайней мере, для меня их написание потребовало в два раза больше усилий, чем для обычных.)

<http://tl.rulate.ru/book/76970/2333889>