POV Рандомный игрок:

Без ведома Везувия в соседнем городе разразился массовый хаос. Посреди небольшой площади стояли две большие группы игроков, кричавших друг на друга. Окружающие местные жители просто спокойно наблюдали за происходящим со стороны, некоторые были удивлены, а другие явно взволнованы. Более того, местные наблюдали за происходящим из окон одноэтажных зданий, окружающих площадь со всех сторон.

“Эй, мы пойдем и убьем этого гребаного зверя! Прошлой ночью он убил много людей!” Игрок в рясе священника из группы, стоявшей близко к западной стороне площади, кричал в сторону другой группы, угрожающе размахивая кулаком.

“Заткнись, ты, слепой идиот! Разве ты не понимаешь, что вирм только защищал себя и свою территорию?” Парень с броской панковской стрижкой тут же крикнул в ответ.

Еще больше людей из его группы также присоединились, крича на игрока-священника.

“Да, заткнись!”

“Идиот, что должен был сделать вирм? Позволить себя убить?”

“Это гребаный NPC, выдающий квест! Я не позволю каким-то идиотам угробить мои квесты!”

Затем один из игроков в группе священника схватил с земли камень и бросил его. Камень полетел и попал одному из игроков, одетому в мантию мага, в голову. Игрок упал на землю, его висок был проломлен, и из него хлынула кровь.

Все голоса стихли, когда две группы уставились на мертвого игрока. Было так тихо, что было слышно дыхание людей. Местные жители просто продолжали наблюдать, уже привыкшие к странным выходкам бессмертных существ, называемых игроками.

Через некоторое время парень панк указал на игрока, который бросил камень, “Ты, дай нам компенсацию, и мы забудем обо этом деле!”. Множество перешептываний и бормотаний вспыхнуло внутри двух групп, когда игроки начали обсуждать, что делать.

Однако затем игрок священник выскочил из своей группы, крича так сильно, что изо рта у него потекла слюна, “Он получил по заслугам за защиту монстра! Я больше не буду разговаривать с предателями человечества. Бейте их!”

‘Черт возьми, кто-то слишком серьезно относится к своей ролевой игре!’

Несколько игроков из группы священника немедленно обнажили свое оружие и направили его на панка и его группу. У них были возбужденные лица, они просто ждали какой-нибудь PVP-битвы. Однако большинство игроков остались стоять, глядя друг на друга, не решаясь присоединиться к массовой драке посреди площади.

“Вы долбаные маньяки. Ему не хватало всего нескольких очков опыта для перехода на следующий уровень! Как вы могли!”, затем из группы парня панка вылетел яркий огненный шар, сопровождаемый гневным криком, и разразился взрывом огня между игроками. Пламя быстро опалило их кожу и одежду.

Будто как по сигналу, все игроки обнажили свое оружие и с яростью и волнением бросились

вперед.

Мечи лязгали друг о друга, а заклинания и стрелы летели через площадь, взрываясь.

Местные жители, наконец, бросились бежать, когда между ними взорвался огненный шар, убив нескольких из них. Крики и вопли наполнили площадь, и туда бросились стражники.

POV Везувий:

Длинный хвост дракона пронзил грудь высокого гуманоида с белым мехом по всему телу, и брызнула красная кровь, окрасив его белоснежный мех в красный.

Затем в поле зрения дракона появилось множество уведомлений.

Динь!

//

Теперь вы 15-го уровня

Все характеристики увеличены!

+5 очков характеристик

+1 очко способностей

//

Динь!

//

Вы получили титул: [Маг]

Условия: Иметь не меньше 100 MAG и 30 INT, иметь хотя бы одну магическую способность и овладеть не менее чем тремя различными заклинаниями

Эффекты: +10 MAG; +10 INT; +1 уровень всех магических способностей

//

В LOMM не было классов, что давало игрокам абсолютную свободу в создании своих

персонажей. Пока у человека было достаточно характеристик, он мог легко носить тяжелую броню и использовать мощные заклинания, будучи быстрым, как разбойник.

Однако это привело к тому, что многие игроки запутались и не были уверены в том, как прогрессировать, в результате чего многие игроки были вынуждены пересоздавать своих персонажей, поскольку они часто оказывались бесполезными и ни в чем не преуспели, оставаясь посредственными во всем.

Чтобы исправить эту проблему, в более поздней версии были введены специальные титулы, которые присваиваются после достижения определенного порога характеристик и навыков, чтобы помочь игрокам сосредоточить свои характеристики и навыки в нужном направлении.

‘Именно то, что мне было нужно! Уровень моей драконьей магии должен был повыситься, а это значит, что теперь я могу изучать новые заклинания.’

Затем он открыл свой статус, чтобы проверить свой рост.

//

Статус

Имя: Везувий Драгор Огненный Крематор

Раса: Истинный Дракон (Вулканический Дракон)

Эволюция: 2

Стадия роста: Молодой Дракон

Уровень 15 (20/3500XP)

Очки характеристик: 15

Очки способностей: 4

Живучесть (VIT): (49 + 5) x1.7

Интеллект (INT): 56 + 5

Сила (STR): (55 + 5) x1.6

Ловкость (AGI): 69 + 5

Защита (DEF): (102 + 8) x 1.1

Стойкость (END): (52 + 5) x1.25

Магия (MAG): (110 + 5) x1.7

Способности:

Чешуя Дракона (2 уровень), Дыхание Истинного Дракона (4 уровень), Драконья Живучесть (3 уровень), Драконья Мощь (2 уровень), Драконья Магия (3 уровень), Сокровищница Дракона (2 уровень), Полет (2 уровень), Глаза Дракона (2 уровень), Укус (2 уровень), Коготь (4 уровень), Вулканическая Броня (2 уровень), Вулканические Дымовые Железы (1 уровень)

Титулы:

[Давид], [Последний дракон], [Альпинист I], [Статуя], [Мальчик Танк], [Маг]

Благословения:

[Великое благословение бога драконов]

//

‘Теперь мне нужно всего лишь набрать 50 живучести, и я смогу получить титул Танка.’

Обычно у игроков было достаточно характеристик, чтобы эффективно расти только в одном направлении; однако, как дракон с отличным приростом характеристик, он мог легко расти больше чем в одном направлении.

Затем его желудок застонал, напоминая ему, зачем он сюда пришел. Он открыл свою огромную пасть и впился зубами в мертвого йети. Его зубы легко пронзили густой мех и слой подкожного жира. Кровь покрывала его морду и шипела, будто ее положили в раскаленную печь. После чего он откинул голову назад, оторвав огромный кусок мяса.

http://tl.rulate.ru/book/76970/2338403