

Драконий зверь, окутанный дымом и пламенем, продолжал хлопать крыльями над двором тюрьмы, освещенным недавно образовавшимся прудом из лавы.

“Смертные, я, старший вирм Везувий, дам вам шанс на спасение ваших жизней. Вы сражались с моими врагами и доказали, что достойны стать моими приспешниками. Следуйте за мной или уходи и живите. Решение за вами!” холодный голос заставил группу игроков начать перешептываться между собой, разжигая пламя возбуждения в их сердцах.

Однако холодный голос вывел их из дискуссии, "Дураки, сейчас не время для этого. Подумайте об этом после того, как покинете город, если не хотите, чтобы вас снова поймали. Следуйте за моими тремя верными миньонами в безопасное место."

Дракон взмахнул крыльями, и пламя, охватившее все его тело, внезапно исчезло. Он начал ускоряться, быстро исчезая в темном ночном небе. Он не улетел далеко, но остался недалеко от города, чтобы понаблюдать за игроками и убедиться, что на них не нападет кто-то слишком сильный во время их побега.

‘Я не могу делать для них все. Они - игроки. Они хотят сражаться сами по себе’ подумал он, наблюдая, как игроки сражаются с небольшим перегруппированным отрядом солдат, пытающихся остановить их побег.

После выхода из тюрьмы система позволила им получить доступ к своему оружию, что дало им возможность сражаться.

Это была одна из мер предосторожности, используемых системой для предотвращения совершения игроками преступлений без последствий. Таким образом, если игрок был пойман или убит охранниками, это точку возрождения игроков фиксировалась в их камерах и не позволяло им использовать большую часть своего снаряжения. Это был единственный способ потерять свое снаряжение, поскольку игроки не могли потерять его вне PVP. Оно только продолжало терять свою прочность.

Посреди улицы вспыхнула драка между игроками и солдатами.

“Постройтесь стеной!” Солдаты быстро выстроились в одну длинную линию, перекрывающую улицу, и направили свое оружие вперед, в сторону приближающихся игроков.

Затем небольшой рой атакующих заклинаний и стрел, выпущенных из группы игроков, поразил строй солдат, вызвав небольшие взрывы и заставив строй солдат сломаться.

Игроки немедленно бросились вперед, прорвавшись сквозь рассеявшихся солдат, направляясь прямо к городским воротам.

Самым заметным был игрок в красном, который продолжал запускать огненные шары вокруг себя, поражая здания и вызывая распространение пожаров по всему городу. Вокруг него было пустое пространство, так как игроки избегали его, бросая на него странные взгляды.

‘Этот идиот, он разрушит всю репутацию среди гражданского населения. У него все в порядке с головой?’

Везувий вспомнил одну из горячих тем из своей прошлой жизни о гиперреализме LOMM и других подобных игр, делающих людей более жестокими в “реальной жизни”.

Игроки быстро добрались до городской стены. Она не была ни высокой, ни толстой. На ее старой поверхности даже были трещины. Однако ее было более чем достаточно для нужд маленького городка.

Пятеро солдат с арбалетами заняли позиции на крыше сторожевой башни и выпустили свои болты в сторону приближающихся игроков. Болты со свистом рассекали воздух, летя в сторону игроков. Затем игрок с посохом поднял его высоко, и воздух перед игроками внезапно кристаллизовался, превратившись в стену из чистого льда. Болты ударились о стену и застряли в ней. Сразу же после этого стена рассыпалась на груды осколков, позволив болтам безвредно упасть на землю. Игроки немедленно нанесли ответный удар, послав шквал стрел и магических снарядов.

“Сгори!!!” игрок в красном вызвал огненный шар в своей руке, бросив его в сторону одного из солдат.

“А-а-а!” Огонь охватил солдат, заставив их спрыгнуть со стены, поскольку огонь продолжал сжигать их.

Игроки быстро подошли к воротам и отодвинули массивное дерево, закрепляющее врата. После чего они широко распахнули обе створки ворот и побежали прямо к лесу на горизонте.

Дракон продолжал хлопать крыльями, наблюдая за всем происходящим, оценивая игроков. Конечно, он не собирался говорить им, что он был настоящим драконом, ‘Я на время позволю им думать, что я просто древний вирм, чтобы предотвратить утечку информации. Позже я отфильтрую этих людей, готовых войти во внутренний круг и узнать мою истинную сущность дракона и стать драконидом. Кроме того, мне нужно создать ранги для моей фракции, чтобы дать игрокам повод для борьбы.’

Позже в тот же день:

Группа игроков, покрытых потом из-за истощения, сидела на покрытой пеплом земле, окруженная почерневшими, сгоревшими деревьями и остатками деревянных строений.

Внезапно пепел поднялся с земли и образовал огромное облако, когда ужасающая форма дракона появилась над почерневшими и голыми ветвями.

“Смертные, присоединяйтесь ко мне и помогите мне установить мое законное господство над этим лесом и защитить его от незваных гостей.”

Каждый взмах крыльев вирма создавал новые порывы пепла.

"Если вы отказываетесь, уходите прямо сейчас, но не думайте, что снова получите мою помощь. Теперь вы беглецы, и я предлагаю вам убежище."

У игроков уже было много времени, чтобы принять решение, поэтому они быстро разделились на две отдельные группы.

“Нам жаль, но мы вынуждены отказаться от вашего щедрого предложения...” конечно, были игроки, которые просто хотели играть казуально, не желая вступать ни в какую фракцию или были слишком заняты вне игры, что у них не было времени регулярно входить в игру.

Затем была вторая и более крупная группа с четырнадцатью игроками, не считая первоначального трио. У всех них были взволнованные лица, особенно у одного в красной мантии.

“Ваше драконье величество, мы последуем за вами и будем сражаться за вас!” Их лидер, со странной панковской стрижкой, вышел вперед, будто представляя всю группу, в то время как другие держали игрока в красном, чтобы он не наделал глупостей.

<http://tl.rulate.ru/book/76970/2341648>