

Группа игроков смотрела на зияющий черный вход в подземелье. Все стены были покрыты черным вулканическим камнем. Узкий входной туннель быстро превратился в большую область. Это было убежище, которое Везувий выкопал для своей фракции.

‘Сейчас оно пусто, но я буду раздавать игрокам миссии, чтобы оно выглядело как база.’

Он уже заранее подготовил и выкопал это убежище, так как драконьи инстинкты отказывались позволять игрокам входить в его логово из-за страха, что они могут украсть его драгоценное сокровище. Он уже подумывал о том, чтобы положить свои сокровища в сумку для хранения. Однако он чувствовал, что это помешало бы ему в бою, так как ему пришлось бы сосредоточиться на защите своей сумки и быть осторожным, чтобы не потерять ее.

‘Миньоны, здесь вы создадите свою базу... По крайней мере, до тех пор, пока мы не лишим этого жалкого барона сил и не заберем его замок себе.’

Затем он выпустил свою заранее подготовленную миссию фракции.

//

Активирована новая миссия фракции:

Цель: Помощь в строительстве базы фракции

Квестовые предметы: Железная Драконья Маска; Черная мантия

Награда: 1-2000XP (в зависимости от вклада); 1-1000 серебряных монет (в зависимости от вклада); 1-100 очков вклада

//

(п.п.: на счет масок и мантий автор в комментариях пишет, что они носят только косметический характер и не имеют никаких характеристик)

Везувий использовал время пока ждал побега игроков и добавил механику начисления очков вклада через фракционную подсистему. В настоящее время они использовались только для того, чтобы помочь ему отслеживать, сколько игроков внесли свой вклад в его фракцию, чтобы судить, кто заслуживает повышения.

‘По крайней мере, супер-интеллектуальная система может легко и объективно оценивать абстрактные вещи, такие как вклад во время строительных работ...’

Игроки сразу же начали обсуждать между собой, как спроектировать свою базу. Среди них были маги, так что такие задачи, как придание формы камням и дереву, были бы для них не сложными.

‘Это также должно усилить их чувство принадлежности к фракции, поскольку они будут строить свою собственную базу своими руками’.

Как человек, который раньше был игроком, Везувий все же знал, что такая работа будет скучной для некоторых игроков, поэтому он сразу же выдал другое задание.

“Охотники продвигаются в горы, пытаюсь найти мое логово. Они движутся медленно, поскольку передвигаются, не зная своего местоположения. Кроме того, они перевозят много тяжелого оборудования, так что вы должны быть в состоянии легко найти их. Однако они слишком сильны для вас. Поэтому я хочу, чтобы вы пошли и убили тех из вашего вида, которые присоединились к ним. Покажите мне карту!”

Толстый гном тут же расстелил на земле старую на вид карту. Затем из ниоткуда появилась светящаяся синяя рука, указывающая пальцем на точку на карте.

“В настоящее время они здесь! Так что разделитесь и завершите обе эти задачи!”

//

Активирована новая миссия фракции:

Цель: Охота на вражеских игроков

Квестовые предметы: Железная Драконья Маска; Черная мантия

Награда: 100 опыта за убийство; 1 золото за убийство; 10 очков вклада за убийство

//

Игроки быстро разделились на две группы. Одна из них состояла из группы Бубы, фрика в красном и еще четырех игроков. Они хотели выйти и поохотиться на игроков. Другая была группа, возглавляемая парнем с панковской прической и его лакеями. Они решили остаться и начать строительство своей базы.

Когда он собрался уходить, один из игроков внезапно обратился к нему. “Эй, ваше драконье величество, как вы вообще попали в эту область... В основном она заполнена гораздо более слабыми монстрами.”

Все игроки внезапно замолчали, наострив уши, готовые услышать новую часть его лора.

Везувий замер на несколько мгновений, осознав, что даже он сам понятия не имел, как его яйцо попало сюда. ‘Меня определенно принесла сюда река, но что находится выше по реке, глубоко в горах?’ У него не было никаких воспоминаний об этом месте из его игровой жизни, так как новичкам было слишком хлопотно путешествовать по горам. Поскольку это считалось областью для начинающих, ни один игрок высокого уровня никогда не утруждал себя исследованием ее ... или, возможно, этот игрок просто сохранил свои находки для себя.

‘Я определенно должен найти время, чтобы изучить это, когда ситуация стабилизируется’.

“Ммм? Ваше высочество, с вами все в порядке?” голос вывел его из задумчивости, когда он посмотрел на группу игроков, все еще смотревших на него.

“Я не знаю... Я только что вылупился из яйца, принесенного сюда водой. Я никогда не встречался со своими родителями и не видел свой родной дом.” Ему не нужно было лгать, так как он чувствовал, что его таинственное происхождение просто сделает его более интересным как NPC.

“Вперед, давайте сожжем наших врагов!” пироманьяк в красном выбежал из пещеры в отличном настроении. Везувий мысленно кивнул на это. ‘Может быть, я скоро смогу превратить его в драконида. Он либо серьезно играет роль огненного мага, либо у него с головой не все в порядке. В обоих этих случаях ему следует доверять. Если он ролевой игрок, он не выйдет из своей роли, чтобы распространять мои секреты между игроками. А если он маньяк, то, скорее всего, его не заинтересует торговля информацией.’

“Притормози! Мы не хотим разделяться. У нас будет больше шансов на успех, если мы останемся вместе!” Лили и другие игроки побежали за ним. Однако он не послушался и продолжал бежать.

Сам дракон вышел из туннеля, расправил крылья и взмыл в небо. Он взмахнул крыльями, быстро летя в направлении охотников.

‘Мне нужно следить за ними, чтобы убедиться, что они не ограбят мое логово.’

<http://tl.rulate.ru/book/76970/2343222>