- Удона выигрывает первый матч! - воскликнул я, и все снова начали игру. В этот раз, все уже её опасались, не желая снова давать ей преимущество. Теперь они больше сфокусировались на защите и выстраивали свою культуру и безопасность, чтобы её скрытные отряды не могли действовать с такой лёгкостью.

Удону даже выбили в первом раунде настоящей битвы. Она проиграла Ориви. Подходя к нам на диван, она игриво улыбнулась, решив в этом раунде понаблюдать за всеми. Я не знаю, почему её защита в этот раз была такой слабой, но решил пока об этом не задумываться.

Во второй игре победителем была Ирена, которая набрала в каждом матче огромное войско из призраков, и использовала их всех для того, чтобы одержать победу. Она явно была рада своей победе, но игра всё ещё продолжалась. И опять Удона выбыла рано, в этот раз при помощи Тривала. Это было впервые, когда Тривал вообще смог выбить противника, поэтому он выглядел довольным.

Ты что задумала? - тайком спросил я Удону по мысленной связи, отчего она повернулась и улыбнулась мне.

Как только я увидел её лицо, я понял, что она что-то задумала, и в её голове есть какой-то план. Однако, мне придётся подождать и посмотреть самому, в чём он состоит.

Третья игра закончилась в пользу Ориви, которая создала мир высоких технологий, обнаружив способ использовать бесчисленные множества других миров благодаря исследованию космоса, и тем самым значительно усилила свои войска. В финальном сражении у неё было не шесть или семь миров, а больше двадцати. Из-за этого остальные игроки начали пересматривать свои стратегии, чтобы расширить своё влияние.

Однако, это не особо помогло. Удона преодолела все препятствия. В этот раз, она сфокусировалась чисто на защите, создавая мир культивации. У миров культивации была особенная возможность, благодаря которой, со временем они становились всё сильнее, без необходимости в дополнительной помощи. Конечно, этому всё же был предел, но к тому времени, как был достигнут этот предел, она уже без усилий раздавила двух противников.

А после этого, лишь прикрывая слабости, она с лёгкостью смогла завоевать вторую победу. Благодаря этому все осознали две новые стратегии. Первая - это выращивать больше миров, как сделала Ориви, и вторая - это использовать особые эффекты мира, чтобы одолеть количество.

В последнем раунде, все, похоже, пришли к взаимному пониманию. Они не могли позволить Удоне победить, а иначе она будет окончательным победителем. С самого первого раунда, я видел, что все покупают средства противодействия тактике культивации. Предметы, которые могли нарушить сверхестественные потоки энергии.

Однако, Удона сменила свою явно выигрышную стратегию. Пока все строили основы для того, чтобы противостоять её предыдущей стратегии, она уже вернулась к прежней. Теперь она снова использовала скрытность. Но в этот раз несколько иначе. Её скрытная тактика имела странный эффект на другие миры, уменьшая их культурную стоимость насаждением пропаганды.

Как только культура опускалась ниже определённой отметки, сами обитатели начинали восставать против игрока. И пока все пытались понять, как она это сделала, Удона обеспечила себе третью победу. Несомненно, она показала всем, что Богиня Развлечения провела кучу времени, изучая Карты Хранителя, и все возможные способы играть в них.

- И победитель - Удона! - воскликнул я со смехом, пока все остальные выглядели уныло. Кто-то бормотал про удачу, а другие явно хотели реванша. - Да вы не волнуйтесь, ребята. Когда у меня будет достаточно очков, я планирую каждому дать свой собственный "частный" мир. Эта игра была лишь для того, чтобы определить, кто будет первым.

Это их явно взбодрило, хотя некоторых это явно не убедило. Тривал фыркнул и исчез из комнаты, явно отправившись развеивать своё раздражение. Все остальные начали уходить по одному, возвращаясь к своим делам, пока не остались только я, Терра, Ориви и Удона.

- Сколько же ты тренировалась? - спросила Терра, слегка удивлённая теми стратегиями, которые Удона использовала на протяжении всего турнира. В первом раунде она использовала асассинов, чтобы побеждать противников с минимальными войсками. Затем, она проиграла следующие два раунда, чтобы снизить бдительность игроков. И наконец, она вышла с двумя новыми стратегиями, которые уничтожили всех.

Сияния улыбки Удоны, вероятно, могло хватить на энергию для страны третьего мира, когда она ответила:

- Я перебирала правила с тех пор, как мы их нашли. Хотя, там были заметки, что некоторые вещи не работают таким же образом в реальных играх. И правила сбалансированы так, чтобы уменьшить преимущества захватчиков.

Так вот почему она так часто была в защите, когда использовала мир культивации. Система считала, что её общая сила гораздо превосходит противника, поэтому её постоянно ставили на защиту. Я глянул в сторону Терры, и она подтвердила мои подозрения кивком.

- Система будет ставить тебя только против Хранителя, который примерно равен тебе по силе. У того, кто будет использовать её стратегию, будут свои способы ей противостоять.

Я слабо кивнул и посмотрел на Удону.

- Ладно. Ты у нас сегодня победительница, так давай разберёмся с этим, - Она радостно ухмыльнулась, а я начал мысленно листать меню, чтобы создать новый мир. - Так как я хочу добывать кучу ресурсов из этого мира, то мне нужно, чтобы он был как минимум шестого размера.

После небольшого размышления, Удона кивнула.

- Шестой размер меня устраивает. Но, могу я получить для него нечто особенное? Я уже пару недель над этим думал, и считаю ,что сейчас будет самое лучшее время предложить это.

Я не удержался и посмотрел на неё с любопытством, после чего кивнул.

- Пока это в пределах бюджета, конечно...

Удона широко ухмыльнулась, и вытянула руку. В ней появился лист бумаги, исписанный аккуратным почерком.

- Я придумала новый тип мира, и систему магии, которая будет его дополнять. Я даже попросила Рион пройтись по рынку, чтобы наверняка убедиться в том, что ничего подобного там нет.

Ну... это уже меня удивило. Я взял лист бумаги и начал читать. Особенность нового мира

называлась Карточный Закон, и, по сути, позволял обитателям этого мира превращать в маленькие карты всё, что они могут унести. Предметы, хранимые в картах, будут стареть естественным образом, так что единственное удобство было в уменьшении размера и веса предмета. Я кратко кивнул, прочитав информацию, и ввёл её в систему, выбрав вариант "Свой Мир".

Поздравляем! Вы заработали огромное достижение!

За добавление нового типа мира, подходящего для создания стандартного мира, вы заработали достижение Создатель Мира. +100 очков.

Я удивлённо моргнул, когда взглянул на оповещение, и те фанфары, что появились вокруг меня. Со всех сторон вылетели конфетти и обсыпали меня с головы до ног на мгновение, после чего всё вернулось в норму.

Это определённо самая большая награда в очках, которую я получал за один квест.

Видя, что Удона и Ориви вопросительно смотрят на меня, я покачал головой.

- Какую расу ты хочешь для этого мира?

В общей сложности, Карточный Закон стал стоить сто очков, отчего я потратил на него девяносто.

Удона закатила глаза и игриво улыбнулась.

- Кицуны, конечно.

Я ожидал этого ответа, поэтому продолжил вводить данные, потратив ещё тридцать очков на покупку расы. Когда я ввёл информацию о системе магии, появились ещё одни фанфары, хотя в этот раз конфетти было явно меньше.

Поздравляем! Вы заработали большое достижение!

За создание новой, уникальной формы магии, вы награждены достижением Создатель Магии. +50 очков.

У меня ушло мгновение на осознание того, почему система магии не задействовала такое же "огромное достижение" как новый тип мира. Эта магическая система требовала определённый тип мира, поэтому она не подходила в качестве "стандартной магии", и могла быть предложена лишь для тех, кто выберет этот мир.

Суммируя итог, можно сказать, что существовал шанс, что убийство врага создаст дополнительную карту в тот первый раз, когда он сам превратится в карту. Эта дополнительная карта была новым типом магии, и она могла использоваться или скомбинироваться, чтобы создать различные эффекты заклинания. Удона постаралась и детально описала несколько возможностей, чтобы позволить системе разобраться с остальными. Если их правильно использовать, то эти карты можно даже скомбинировать для того, чтобы призвать побеждённого врага.

Когда я увидел цену за систему, я слегка покачал головой. В общей сложности она стоила сто пятьдесят очков, что за вычетом моих авторских отчислений превращалось в сто тридцать пять. Я без колебаний потратил эти очки. У тебя осталось почти семьсот очков из твоих "призовых денег", которые ты можешь потратить. Ты хочешь что-нибудь ещё?

Удона тут же кивнула, когда услышала это.

- Ты можешь купить мне первые четыре уровня монстров и следующие три уровня карт?

Я усмехнулся, но покачал головой в ответ на этот запрос. Подняв информацию с рынка, я увидел, что уровни распределялись по ценам примерно так же, как и остальные системы магии.

- Я могу купить тебе второй уровень карт за шестьсот очков. Но третий уровень будет стоить уже тысяча восемьсот очков, так что это далеко за пределами твоей ценовой категории.

Она немного поникла, услышав это, но кивнула.

- Тогда, первые два уровня монстров и второй уровень карт.

Это я мог сделать. К сожалению .система не давала мне кредита, за создание каждого индивидуального уровня карточной магической системы, так что мне пришлось уплатить за него полную стоимость. В итоге, шестьсот семьдесят пять очков спустя я удовлетворённо кивнул.

Удона была этому рада, и вместе с остальными девушками они посмотрели вниз, на кицун, которые только начали выходить из их пещер. Поэтому я принялся за работу. Открыв страницу с рудой, я выбрал несколько пунктов для покупки. Орихалк, мифрал, магнартум, руда молний, онемезис1. В общей сложности, это стоило мне пятьдесят пять очков, но это позволит мне иметь предостаточно ресурсов для сбора в ближайшем будущем.

- Как ты хочешь его назвать? - спросила Ориви, глядя вниз.

Одна из гор, в которой возникла особенно высокая концентрация магнартума, поднялась в небо, превратившись в парящий остров, который парил в нескольких сотнях метрах над поверхностью. Подобные сцены можно было видеть по всему миру, хотя эти парящие массы земли никогда не были слишком большими.

- Хмм. Так как тут тематика карт... Пусть будет - Декан2.

Удона кивнула, а её хвост начал радостно покачиваться из стороны в сторону. Было ясно, что она была в радостном возбуждении от того, что ей в управление достался новый мир.

Я усмехнулся, глянув в сторону Терры.

- То же самое, что и с Эшли, пожалуйста. Настрой так, чтобы у неё был резерв очков, которые она может использовать для направления культуры её мира.

Терра кивнула и улыбнулась, хоть и её "любимая участница" не победила.

- Когда я заработаю достаточно очков, могу я прийти к тебе, чтобы ты купил мне следующий уровень монстров и карт? - внезапно спросила Удона, повернувшись ко мне и широко улыбаясь. В её магической системе, карта, выпадающая из существа, не может быть выше уровнем, чем само существо. А это означает, что наиболее эффективно будет покупать их вместе.

- Конечно, хотя, возможно, на это уйдёт некоторое время... Если ты уговоришь Эшли одолжить тебе её очки, то я разрешаю.

Я улыбнулся, после чего помахал им и повернулся, чтобы уйти. Я частично ожидал, что Ориви последует за мной, но, похоже, что она была поглощена наблюдением за миром, который начал быстро вращаться под ней, настраиваясь на свою "стартовую точку".

---

1. Подробнее про руды описывалось в 58 главе.

2. От английского deck - колода карт.

(прим. пер. Если считает, что правильнее будет назвать мир Колодан - сообщите мне)

http://tl.rulate.ru/book/3120/377761