

Янтарный меч - том 2 глава 55

Глава 55 - Дорога за грани (2)

Достичь пика во всех профессиях - несомненно дорога, ведущая за все возможные грани.

- Но как мне стать Плейнволкером? - задал важный вопрос Брэндель.

Тулман от такого отклонения от привычного сценария слегка оторопел и остановился. С последним человеком, с которым он встречался - паладином по имени Геральд - Тулман приложил множество усилий, чтобы убедить его встать на путь Плейнволкера, но потерпел неудачу. В этот раз он был готов привести множество аргументов, убеждая юношу перед ним пойти в обход судьбы, но Брэндель, похоже, уже согласился.

Очевидно, настроя геймера Тулману было не понять, но, естественно, он был весьма рад обрести преемника. Застряв в ипостаси не более чем передатчика информации, наконец он достиг цели, что означало конец почти тысячелетней миссии. Последовал немедленный ответ:

- Чтобы стать Плейнволкером нужно иметь собственную землю с «ахсами». Если помнишь мои прошлые слова, это понятие у Меттейя бесконечно и объединяет все множество миров. А тебе для первого шага нужна Земляная карта, которую ты откроешь.

Голос Туламана посерьезнел:

- Это станет первой землей твоего будущего королевства. Здесь надо будет возвести прочную крепость и призвать верного рыцаря из расклада. Как только это будет сделано - станешь Плейнволкером

С каждым услышанным словом Брэнделя переполняло возбуждение:

- Можно уже попробовать?

Тулман кивнул:

- Конечно, Земляная карта у тебя, думаю, есть, и этого достаточно для самого простого призыва. Суть в том, как ты выстроишь свой самый первый расклад.

- И как мне составить расклад? - Брэндель усиленно успокаивал себя, стараясь быть примерным учеником.

[Плейнволкер... Возможность уникального существования в этом мире? Или нечто в принципе неизведанное для Янтарного Меча? Карту с гробницей я нашел легко, так почему же остальные игроки не смогли этого сделать? Или дело в том, что карту могут обнаружить только НПС?]

Поскольку выяснить правду возможностей у Брэнделя не было, оставалось только молча слушать Тулмана.

- Для создания собственного расклада необходимо сначала понять Карты Судьбы. Помимо них, существует несколько других классификаций.

Персонажи, герои, звери, монстры и даже драконы. Призывая их с раскрытием карт, получаешь различные возможности и силу, иногда даже уникальные способности.

- Это мне известно, - ответил Брэндель - типа Духов Пауков Ветра или Высокогорного сквайра Сиэля?

- Да.

- Еще виды?

- Заклинания и способности, определяются по цветовой группе: красный - атака, синий - разносторонность, серый - оборона и черный - загадка.

Характеристики и время определяет множество других цветов. Белые и зеленые карты, например, можно использовать в любое время и в любых условиях, остальные налагают условия.

- Что-то вроде управления Маной?

Тулман кивнул:

- Третий вид карт - Сокровища. Здесь требуется определенная среда: это может быть сам Плейнволкер, призванное создание или даже барьер.

- Барьер?

- Четвертый вид, Барьеры. Они обладают свойствами заклинаний и Земляной карты. Неподвижные, но эффект мощный.

Пятый вид - Ресурсы. Ресурсная карта похожа на Земляную, и ее можно добавить к Барьеру для создания границы, либо поместить на Земляную карту. Ресурсная карта - еще один из источников силы, и ее использование в сложных раскладах обязательно.

Шестой вид - Ритуалы. Такие карты уникальны, и только набравшие силу Плейнволкеры постепенно получают возможность выйти ни нах.

Седьмой вид - События, он тоже уникален. Получивший доступ к событию сможет наложить на карту определенный эффект. Но осторожно, на пользование такими картами налагаются ограничения: они не отмирают, переходя на «кладбище» а исчезают без следа.

Тулман также уточнил, что остальные особые карты станут понятнее по мере роста его силы, и сейчас понимать их работу нужды не было.

- Таким образом, расклад карт Плейнволкера создается набором всех перечисленных выше видов. Для атаки или обороны можно выполнять призыв, накладывать заклинания или ставить барьеры, но выбрать порядок появления карт не получится из-за окружающих их Законов. Так что думаешь?

[Понятно...]

Сердце Брэнделя быстро билось в предвкушении. Он уже почти представил себе будущий расклад, а самое лучшее в том, что тратить очки опыта на все это не придется. Подлинная побочная профессия к основным, которыми он уже владел.

[Это даже не просто «Вау, мощная профессия», вот это чит!]

Брэндель даже начал бормотать про себя.

- Раз сочетание карт описывает профессию, это автоматически отразится на моих картах. Сначала у меня был «Рыцарь», к нему требуются сквайр, боевой конь, орудия и все связанные с ними техники. Затем барьер, он сможет защитить крепость и земли...

Похоже, не Тулман был удивлен, но с каждой фразой Брэнделя в воздухе появлялись и зависали карты.

Первая из них уже была на кладбище, Высокогорный сквайр, силы земли/ воды. Вторая, зеленая, элемент - Ветер, носила название «Скачущие наемники». На ней акварелью был нарисован военный отряд с раздвоенными флагами с эмблемой горна на них, в разномастном облачении и вразной вооруженные луками, топорами и щитами.

Описание карты гласило:

Скачущие наемники

(Союз городов-государств XI)

Ветер 8/ Мана 14

[Существо - Люди/ наемники, уровень 15]

«Помести группу из двенадцати скачущих наемников на поле боя.

Подержание: плата - 2 очка Богатства за каждый день пребывания наемников в битве.

С первого века, уже 172 года славные Скачущие наемники известны своей отвагой, мастерством и верностью в бою».

При упоминании Брэнделем боевого коня и орудий материализовались три карты: Священный Меч, Золотой Боевой Флаг и Серебряный Жеребец; с техниками пришли карты «Солнечный Клинок» и «Духовный Порыв».

И наконец, при описании земель явилась последняя карта, «Богатая Золотая Жила».

Брэндель, видя, как от его слов появляются карты, удивился, но не утратил дар речи, и спросил:

- Что происходит?

- Помимо Священного меча и твоего Высокогорного сквайра дам тебе еще карты - пояснил Тулман, - услышав описание твоих карт, я взял их у себя из колоды и передал тебе. Эта комбинация у тебя первая и самая простая и, возможно, в будущем ты доведешь ее до совершенства. В любом случае ты уже ступил на путь Плейнсволкера.

[Бог ты мой, какой урожай! Мне пришлось столько потратить на карту типа Духов Пауков Ветра, а тут шесть моментально!]

Сглотнув, он оглядел карты:

- Так что произойдет, когда я все это получу?

- Пора создать себе территорию, где можно будет пользоваться картами. Но все же напоминаю про связь между ней и картами. Расклад карт поддерживают многие территории, тогда как

одна территория может быть связана только с одним раскладом. Получается, различные расклады содержат собственные Земляные карты, и полагаться только на одну территорию в поддержании расклада не стоит. Для обладания полной колодой потребуется обширная территория.

Голос Тулмана снова напрягся:

- Значит, раз в основу у тебя легло это, надо набрать больше карт Земель и Ресурсов.

Брэндель кивнул.

- Тогда давай застолблять территорию, - продолжил Тулман, - выводи свой «Сад Священного Дерева», показывай.

И только Брэндель сообразил, у него перед глазами пронеслась зеленая вспышка. Цвет разлился повсюду, а начавшие расти деревья стремительно сходились, создавая пышный лес, с самым загадочным из них посередине.

Брэндель наконец-то понял описание карты - сотворение территории. Он явно ощущал душевную связь с лесом и жаждал его увидеть, однако тот не находился с ним в одном мире - расстояние дотуда ощущалось как огромное. Чувство было особым: близко, и в то же время далеко.

Шокированный, Брэндель оглянулся на Тулмана. Спустя все это время в игре ни одно ощущение не сравнилось бы с ликованием и ожиданием, которые он испытывал сейчас.

- Земляная карта на твоей территории созрела. Территория очень большая, но границы сформировались. Земля неплохая, при открытии она обеспечит по два очка к Природе и по одному к Элементам в день. В будущем ты можешь столкнуться с «Уникальной» или даже «Легендарной» землей, что намного лучше базовой. Только имей в виду: решишь воспользоваться ими в качестве Земляной карты - потеряешь преимущества Ресурсной и Барьерной карт.

- Что это значит? - не понял Брэндель.

- Сначала взгляни на свой расклад: создав территорию, ты стал настоящим Плейнволкером, твой расклад стал колодой, и попадающие туда карты теперь будут ежедневно меняться.

Брэндель обнаружил у себя на ладони четыре карты: Священный Меч, Скачущие наемники, Богатая Золотая Жила и Духовный Порыв.

- Посмотри на описание Богатой Золотой Жилы, - пояснил Тулман, подобно старому учителю.

Взглянув на карту, молодой человек понял, что то имел в виду:

Богатая Золотая Жила

(Союз городов-государств VII)

Земля 2

[Источник ресурса/ Богатство]

«Помести Богатую Золотую Жилу на (неоткрытую) землю и получи 4 очка к Богатству».

- Золото среди камней.

- Понимаешь? Независимо от имеющихся карт Ресурсов или Созданий, воспользоваться такой картой Плейнволкер сможет всего однажды в день, причем до времени Сброса, с десяти вечера до 2 часов ночи, когда карты возвращаются назад в колоду и тасуются. В это время твоя Ресурсная карта возвращается в колоду, и так до следующего дня.

Брэндель кивнул, чувствуя, что таких кивков было больше, чем за все прошедшие месяцы разом.

- И наконец, напоминаю, что использованные или полностью исчерпанные карты, за исключением карт Созданий, возвращаются в колоду. Оттуда их можно доставать во время Сохранения, до тех пор, пока не наберешь расклад.

Внезапно Тулман остановился с изменившимся лицом, коснулся руки Брэнделя и произнес:

- Похоже, наше время истекло – твои враги уже здесь. Не хотелось бы, чтобы мой последователь умер, только-только став Плейнволкером. Теперь ты опытный пользователь, так что трать ресурсы разумно, когда будешь разбираться с ними.

Брэндель встревожился.

[И правда, враги уже тут. Два солдата Сереброкрылой кавалерии – не проблема, но вот молодой человек в Золотом ранге.... Пусть Тулман и сказал, что теперь справиться с врагами будет проще простого, но что-то я сомневаюсь]

Открыв вдруг глаза, Брэндель обнаружил, что все еще держится за флакон с лекарством. Обстановка в комнате не изменилась, и казалось, все связанное с Картами Судьбы, Тулманом и Плейнволкерами, ему приснилось. Но все же было понятно, что это не сон – в руке он держал карты.

Ситуация не оставляла много времени на размышления – за дверью уже слышались шаги. Брэндель сразу подумал о Скачущих наемниках и вытащил карту. Помимо этого, он схватил со стола и залпом выпил зелье маны.

Потратив 6 ЭП Ветра, 11 элементных кристаллов Ветра и 15 очков маны, он смог воспользоваться картой.

В комнате немедленно появились двенадцать кругов призыва.

Двое солдат представить такое не могли при всем желании. Снеся дверь, они обнаружили нацеленные прямо на них семь луков, два длинных меча и три топора. Бандиты с оружием в руках выглядели театрально: большинство с кучерявыми бородами, в яркой одежде, с замысловатыми узорами на кожаных доспехах, в длинных мантиях и со щитами.

Расширив глаза, солдаты не понимали, что делать дальше. Им и сам-то Брэндель был не знаком, так что оставалось только исполнять приказ Тирста, утверждавшего, что тот является преступником, не говоря уже о вновь обнаруженных воинах.

[До чего же нелепо выражены эти чертовы бандиты, ну неужели правда это – легендарные Скачущие Наемники?!]

А молодой человек посреди комнаты выглядел как воплощение ненависти, полностью готовым

к любому исходу.

<http://tl.rulate.ru/book/474/25074>