

Я недолго искал дорогу до двери в комнату Удоны. Часть меня вспомнила, что когда я навещал Комнату Админа во время своего вояжа, они упоминали, что она "поменяла интерьер" своей комнаты... Ну, сейчас или никогда.

Открыв дверь, первое, что я подумал, когда вошёл внутрь, было одно простое слово...

Мягко...

Весь пол в "комнате" Удоны был покрыт одеялами. Нет, называть это комнатой уже неправильно. Она не просто поменяла интерьер, она её расширила. Теперь её зона была холмом из одеял, на котором находился бревенчатый домик.

Вот только сам домик был полностью сделан из подушек. Составленных стопками подушек, которые держались вместе при помощи какой-то невообразимой силы, формируя стены и потолок. Даже сама дверь была высокой и широкой подушкой в человеческий рост. У каждой подушки и каждого одеяла был свой рисунок. Некоторые были совершенно белыми, а некоторые были тёмных цветов, другие были разрисованы цветами или реками.

- Ну... это интересно, - сказал я сам себе, оглядываясь вокруг, в поисках других изменений. Поначалу, я даже не обратил внимания на небо, потому что оно казалось довольно нормальным. Однако, при ближайшем рассмотрении, я понял, что на самом деле - это был огромный экран телевизора, который накрывал горизонт её небольшого пейзажа.

Должно быть Ориви тут очень нравится.

Пока я думал об этом, я подошёл к подушке-двери домика. Я подумал о том, чтобы постучаться, но насколько громким может быть звук стука о подушку?

- Удона, ты там?

- Хмм? О! Дейл! Ага, конечно, заходи, - отозвалась изнутри Удона, явно удивлённая моим внезапным вторжением.

Воспользовавшись приглашением, я вошёл внутрь, где я уже не удивился тому, что всё было сделано либо из подушек, либо из одеял. Обои на подушечных стенах были просто висящими одеялами. Креслами были просто огромные пушистые подушки, которые были достаточно большими, чтобы на них можно было сидеть. Возможно, единственным отличием тут было наличие телеэкрана, который я видел.

Домик Удоны состоял всего из одной комнаты, так что всё сразу было видно. В одном углу был подушка-стол и подушки-кресла, а ещё небольшая куча подушек были сложены в виде гнезда, которое, как я полагаю, было постелью. В центре комнаты была, возможно, самая обычная часть интерьера, крепость из подушек. Крепость из подушек внутри дома из подушек на горе из одеял.

И перед одним из проёмов в подушечной крепости стоял большой широкоэкранный телевизор, на котором на паузе стоял сериал, сцену из которого я не узнал. Зная, что Удона где-то тут, но, не видя её, я подошёл к крепости из подушек.

- Прости что вот так врываюсь, но я хотел узнать, как продвигаются дела в твоём мире.

Конечно же, Удона высунула свою голову с золотистыми волосами в один из проёмов

подушечной крепости. Помимо того раза, когда мы играли в Карты Хранителя, это было, пожалуй, её самое бодрое состояние, что я когда-либо видел. Её глаза были круглыми и сияли.

- О? Не ожидала, что ты так скоро зайдёшь об этом узнать. Ну, к счастью, я уже узнала несколько интересных вещей, хотя сам мир пока находится в каменном веке.

Сказав это, она втянула голову обратно в крепость и, высунув руку, поманила меня внутрь. Подняв бровь, так как крепость из подушек явно была недостаточно большой для двоих, я подошёл ближе. Как только я наклонил голову и присел, чтобы залезть в крепость, я был удивлён тем, что оказался в довольно большой комнате.

Эта комната была больше похожа на театр, и она не была сделана только из подушек или одеял. В самом центре комнаты стояли ряды сидений, лицом ко мне. И в самом первом ряду сидела Удона. Вход, через который я вполз, похоже был окном для просмотра телевизора, который был прямо перед крепостью.

- Ладно, отдаю тебе должное. Это изобретательно, - пробормотал я, подходя и садясь на сиденье рядом с ней. - Итак, что ты там говорила?

- Ах, да, - Удона кивнула, словно немного отвлеклась. - Прости, я тут кое-что организовывала.

Она подняла руку, в которой оказался пульт, и нажала на кнопку. На экране, что был снаружи крепости, и который теперь выглядел совершенно огромным, сцена из аниме исчезла. Вместо этого, там появился довольно обычный на вид крупный волк, застывший в тот момент, как он шёл по лесу.

- Итак! Последние пару дней я провела, исследуя различные возможности и ограничения тех систем, что бы назначили для Декана. И я обнаружила несколько вещей. Хитрых маленьких секретов, скрытых за системным объяснением карт.

Удона хитро ухмыльнулась, словно была ребёнком, разгадавшим тайну.

- Во-первых, карты, которые выпадают из тел мёртвых, не совсем случайные! Ну, в какой-то мере так и есть, но не настолько, насколько можно было бы ожидать. Вот, взгляни.

Она нажала ещё одну кнопку на пульте, и перед волком появилась панель с информацией.

Дикий Волк

Элементы Души: Огонь, Щит, Сфера, Призыв, Слияние, Ловкость

- Видишь? Эти элементы души и являются большим секретом, который ты даже не заметишь, пока не купишь систему. У каждого существа, обитателя и зверя, есть случайные элементы души, которые даются им при рождении. Чем раньше по списку идёт этот элемент, тем более вероятно, что ты получишь эту карту. Например, убийство этого волка, скорее всего, даст тебе

карту элемента Огонь.

Но это ещё не всё. То, как эти карты попадают - довольно изобретательно. На Декане, я заметила, что появился своеобразный новый тип энергии, который не существует на Земле. Она находится во всех вещах, и не страдает от обычного отторжения, когда проявляются другие виды энергии. Однако, я ещё не нашла способа слияния её с маной. Так что, это может быть единичный элемент, вроде божественной энергии.

Тем не менее! Эта энергия, похоже, представляет собой концепцию пространства. Когда кто-то желает сохранить предмет, и этот предмет не слишком тяжёл для него, и не назначен кому-то ещё, то эта энергия искажает этот предмет, помещая его в небольшое карманное пространство, оставляя позади карту в качестве "ключа". Когда кто-то желает освободить то, что содержится внутри, карта открывает карманное пространство и снова выдаёт предмет.

Итак, когда недавно умершее существо вот-вот будет сохранено в карту, в процессе сохранения карты есть шанс выделить один из элементов души существа, пока оно сохраняется. Процесс сохранения сам по себе уничтожает все элементы души, так что, единственный способ применения этого лишь во время первой попытки. Но, если это сработает, тот элемент выделяется и сохраняется в своём собственном особом пространстве.

Пока она это говорила, сцена с волком сменилась, и теперь на весь экран появилась карта. На ней не было ничего написано, лишь изображение огня.

- Я уверена, что язык добавится, как только сами обитатели мира достаточно разовьются, чтобы понимать его, но вот так сейчас выглядит карта элемента огня.

Эта карта соединяется с отдельным пространством, которое генерирует магическую энергию, пока оно не заполнится. Как только оно заполнится, эту энергию можно использовать и призвать магический элемент. И его можно либо добавить к последовательности заклинания, либо использовать в сыром виде. После использования, магии требуется время на перезарядку.

Трудно точно оценить расход маны, так как у них нет столь явно определённых чисел маны, как на Земле, но, если предположить, то карты используют лишь одну десятую часть той маны, что потребуется для схожего заклинания на Земле. С другой стороны, обитатели, обитатели Декана могут увеличить своей резерв маны только посредством обычно тренировки, так как они не получают уровни. Ну, или если они получают невероятно редкую карту Осознания.

У меня ушло несколько долгих мгновений на переваривание всей той информации, которую она поспешно объяснила. А когда я закончил, я увидел, что она смотрит на меня с улыбкой, словно ожидая похвалы.

- А ты и правда вложила много усилий в исследование, да?

Удона тихо усмехнулась, кивая.

- Я отправляла инкаркации и постоянно перематывала вперёд, пока они не умрут. Каждая жизнь проходила примерно за минуту, а затем я тратила некоторое время на изучение информации. Чтобы ты знал, за всё это время я нашла лишь одну карту Осознания. Благодаря ей, я смогла получить ману, примерно равную десятому уровню мага, после нескольких лет тренировки маны.

Ну, по крайней мере, я порадовался тому, что эти карты были такими редкими. Если карты характеристик станут более общедоступными, то обитатели Декана станут даже сильнее, чем

на Земле! И это ещё до того, как они получают игровую систему.

- Ладно, можешь рассказать мне что-нибудь ещё?

Я глянул на неё, чувствуя, что она не всё рассказала.

- Ну, есть ещё немного. Так как я могу определить возможные элементы души цели, я легко могу охотиться на те карты, что мне нужны. Я выяснила, как работает карта слияния. Как и обычные карты магии, они содержат пространственную магию, постоянно наполненную энергией. Однако, карта, которая прошла через слияние, имеет большее пространство. И вырастает всё больше с каждой пожертвованной для слияния картой. Это означает, что на её заполнение уходит больше времени, она имеет более высокую стоимость маны, но при этом, становится и более мощной.

- В качестве наглядного примера... я скомбинировала девятнадцать карт огня в одну, при помощи двух карт слияния. Каждая из них имеет предел в десять карт для слияния, видишь? В любом случае, девятнадцать - это абсолютный предел. Потому что третий уровень карт ещё не открыт. Если попытаться добавить ещё одну, то от этого карта взрывается, что уже убило мою инкарнацию...

Но, вернёмся к теме вопроса. Девятнадцать карт огня имеют пространство в девятнадцать раз больше, чем у одной. Огонь, который выходит из неё, может прожечь дыру в стене пещеры... и в одной из моих инкарнаций. Ладно, я много раз так их теряла.

Удона покачала головой, словно пытаясь избавиться от плохих воспоминаний.

- Но, помни, девятнадцать - это жёсткий предел. Будь то одинаковые карты или разные. Шесть карт огня, три карты щита и десять карт лечения - это очередной максимум силы карты, создающий огненный щит вокруг меня, одновременно сшивая вместе кожу и кости. Добавь двадцатую, и бум.

В этот раз она даже слегка усмехнулась, словно само воспоминание было весёлым.

- Различные карты даже имеют различную ценность, так что тебе нужно изучить каждую из них, чтобы понять, насколько она сильна. Позволь мне тебе показать, - Удона нажала на очередную кнопку на пульте, выключив телевизор. Затем, взмахнув руками, она создала несколько парящих в воздухе карт. - Я собираю их каждый раз, когда инкарнация умирает, и оставляет их нетронутыми.

После этого краткого объяснения, она передала одну карту мне.

- Взгляни.

Когда я это сделал, перед картой появилось информационное окно, отчего я сразу начал испытывать благодарность, что смогу использовать эту "хитрость" в мире Декана.

Элемент Магии: Свет

Уровень: 2

На лицевой стороне карты был сияющий шар золотистого цвета, который был больше похож на солнце, если бы располагался на чёрном фоне. И... на обратной стороне карты было изображение самой Удоны, улыбающейся тому, кто на неё посмотрит.

- Итак... если я правильно понимаю, то итоговая ценность этой карты будет двенадцать?

Удона слегка кивнула в ответ.

- Верно. После достижения десяти, уровень поднимается на единицу. Кстати, возможно даже получить карты нулевой ценности. Но они просто мусор, и их нужно пять штук, чтобы превратить их в карту первой ценности. Единственное, что они могут делать, это добавлять очень небольшие эффекты к заклинаниям, не занимая полной ценности в пространстве.

Я слегка кивнул, и перевёл взгляд на Удону.

- Ты уже экспериментировала с призывом или зачарованием?

Услышав это, она слегка надулась, и высунула язык, жалуясь.

- Как я уже сказала, я не ожидала тебя так рано! Я попросила Туброка сделать для меня несколько предметов, на которых я могу протестировать зачарование, и моя нынешняя инкарнация охотится на существа с призывающим элементом души, чтобы набрать этих карт.

Я тихо усмехнулся и покачал головой.

- Ладно. Держи меня в курсе. И спасибо за информацию. Похоже, что у твоего мира ещё полно места для дальнейшего роста.

Я помахал ей рукой, а она радостно кивнула и уставилась в одну точку, когда я переместился в свою комнату. Скорее всего, она вернулась к своим "исследованиям". Я был удивлён тем, насколько пылко она себя вела со всем этим.