

Беседа с Оливен была приятной и непринужденной.

У обеих сторон не было конфликта интересов. Они оба пришли в Лэнс в надежде что-то из этого извлечь.

Обычно в войнах конфликты вращались вокруг правящей позиции плоскости, всё получал победитель. Однако с Лэнс всё иначе. Если все повелители драконов соберутся вместе, у них будет достаточно сил, чтобы сокрушить крошечную фракцию Грима.

Сила - не выход.

Сначала будет построена прочная база материально-технического снабжения, центром которой станет Гора Каменный Коготь. Затем они будут медленно проецировать свою силу наружу. Они разберутся с драконами второго класса.

Однако сила драконов не была одинаковой. Было трудно обеспечить захват всех драконов, даже если фракция Грима имела три вторых класса. Вот почему хорошо, что Оливен присоединилась к ним.

Однако она была слишком заметной. Если новости о ней дойдут до драконов, Грим будет замешан. Таким образом, вопрос о том, как лучше всего использовать Оливен, стал величайшим испытанием боевого интеллекта Грима.

Оливен ничего не хотела от добычи. Она хотела только самого дракона. Она не изменила своего решения даже после того, как Грим пообещал ей сотни тысяч магических кристаллов. От этого у него разболелась голова.

Это правда, что каждый раз завоевывая драконье логово, они могли получить буквально гору богатства. Однако если серьезно посчитать, то окажется, что богатство драконов не так преувеличено, как в легендах.

При их нынешнем уровне власти Грим и его отряд могли победить только тех молодых драконов, которые едва достигли совершеннолетия. Эти драконы либо спали, либо наслаждались жизнью лордов.

У этих драконов не было огромного богатства. Туземные племена на своих территориях вели первобытную и нецивилизованную жизнь.

Если бы они не грабили туземцев, то единственным способом разбогатеть было бы отправиться грабить на других небольших плоскостях.

Такой план действий чреват слишком большим риском.

Если им отрежут путь к отступлению, то они больше не будут грабителями. Вместо этого они превратятся в добрых посланников, доставляющих товары драконов на иностранные плоскости! Громовой Дракон третьего класса Армс позаботился о том, чтобы выбрать слабую плоскость гоблинов, но даже он чуть не погиб там. Драконы второго класса столкнутся с большей опасностью, если они вторгнутся в другие плоскости.

Конечно, нельзя сказать, что у них не было средств зарабатывать.

Подобно людям и их сообществам, драконы также имели свои социальные круги.

Если видная фигура драконов нацеливалась на богатую ресурсами плоскость, они часто вызывали пару лакеев из своих социальных кругов. Когда это случалось, молодые и слабые драконы, у которых не было ни сил, ни мужества вторгнуться самостоятельно, приходили на зов и отдавали себя под командование более могущественных драконов.

Вот как это было. Дракон четвёртого класса будет разбираться с силами плоскости, в то время как драконы второго и третьего классов будут грабить. Им нужно будет отдать половину добычи дракону четвёртого класса, а остального будет достаточно, чтобы на какое-то время сделать их счастливыми.

Почему драконы просто не захватывали плоскость и не забрали все ресурсы, если у них была такая сила? Оливен немедленно опровергла вопрос Грима, как только он сорвался с его губ. Она говорила с презрением.

Драконы любили только золотые монеты, драгоценные камни и всевозможные ценные сокровища, которые ярко сияли. Им не нравилось управление и строительство. Зачем утруждать себя, помогая этим глупым муравьям-туземцам развиваться и создавать систему?

Почему бы просто не обнять своё богатство и не поспать на груди золотых монет, если у них было на это время? Таким образом, их силы продолжали расти, пока они спали. К тому времени, когда они проснутся, ресурсы в плоскости восстановятся, как раз вовремя, чтобы они снова начали грабить.

Даже Грим раздраженно покачал головой.

Со всей серьёзностью, этот ленивый пастушеский стиль драконов действительно подходил им. Другие расы не смогли бы подражать им.

Естественно, Грим не собирался сдерживаться с ветряным драконом. Он вынес всё из его логова.

Газлоу отправил гриму отчёт, пока тот разговаривал с Оливен.

Там насчитывалось 1,307,633 золотых монет, 428 магических драгоценных камней, 129,000 магических кристаллов, 350,000 магических камней, 37 магических мечей, 142 зачарованные брони, 11 посохов и жезлов, 115 ядер магических зверей, 54 начальных магических свитков (первый класс), 14 промежуточных магических свитков (второй класс), 2 продвинутых магических свитков (третий класс), 21 магический фолиант, и 1 потусторонний кристалл знаний.

Газлоу произвёл некоторые вычисления. Если должным образом обработать эти сокровища, они могли бы принести прямую прибыль приблизительно в 650 000 магических кристаллов.

Среди сокровищ были предметы, которые привлекли Грима.

Большинство из четырнадцати промежуточных магических свитков были обычными заклинаниями, такими как Взрывной Огненный Шар, Водопадный Торнадо или Вампирское Прикосновение. Гриму они не слишком полезны. Тем не менее, некоторые свитки всё же были полезны.

Пространственный Якорь. Промежуточный магический свиток, происхождение которого

неизвестно. При наложении заклинание может помешать противнику наложить любые заклинания телепортации в течение двадцати пяти секунд.

Конечно, заклинание могло также прервать любые телепортационные врата или порталы, которые уже были созданы.

Зеркальное Отражение. Промежуточный магический свиток. Возможность создать от трёх до пяти зеркальных изображений заклинателя в радиусе тридцати метров, чтобы запутать врага.

В системе Адептов эта магия принадлежала магии воды. Адепты, владеющие огнём, не могли использовать его.

Самыми полезными оказались два продвинутых магических свитка - Смещение Плоскости и Палец Смерти.

Если судить по уровням, на которые делилась магическая сила, эти два свитка обладали мощностью заклинаний третьего класса.

Смещение Плоскости телепортирует владельца свитка в случайный мир. Шанс достичь материальной плоскости составлял всего 13%. Было более вероятно, что пользователь будет телепортирован в страшные нижние царства. В конце концов, все материальные плоскости отклоняли потусторонних посетителей. Только нижние царства с радостью приветствовали тех, кто спустился в их грязный мир, чтобы умереть.

С другой стороны, Палец Смерти можно было классифицировать как магию смерти. Это могло применить разрушительный эффект к душе мишени. Сила заклинания составляла примерно триста двадцать очков и игнорировала физическую защиту.

Конечно, магическая защита и Телосложение жертвы могли частично нейтрализовать Палец Смерти, но триста двадцать очков были ужасающими. С этим свитком в руках Грим мог бы уничтожить драконорожденного второго класса одним ударом.

Тем не менее, было немного сложно использовать это на драконе.

В конце концов, души драконов были неестественно крепкими. Их магическое сопротивление было исключительно выдающимся. Ещё неясно, может ли Палец Смерти третьего класса мгновенно убить дракона второго класса. Тем не менее, Грим не стал бы тратить свиток таким образом, даже если бы всё удалось.

В конце концов, живой дракон - самое ценное!

Взять, к примеру, ветряного дракона Черкеса второго класса. В Мире Адептов его можно продать по меньшей мере за восемьсот тысяч магических кристаллов. Однако, если Черкес мёртв, он принесёт только около трёхсот тысяч кристаллов.

Помимо свитков, в сокровищнице дракона было много ядер магических зверей. Там было целых пять кристаллических ядер второго класса. К сожалению, внутри не было драконьих кристаллов.

Это было вполне нормально. Ни один дракон не стал бы собирать останки своего собственного вида. Фактически, драконы будут активно атаковать виды, которые владеют оружием или оборудованием, созданным из драконьих материалов.

Если учесть кристаллические ядра, которые Грим собрал за несколько десятилетий, то количество кристаллических ядер второго класса составляло двадцать одно.

В прошлом он, возможно, не смог бы подавить желание превратить все эти кристаллические ядра в големов элемента. Однако он был постоянно занят с тех пор, как продвинулся во второй класс. У него почти не было времени, чтобы исследовать и совершенствовать технику создания големов.

Големы первого класса теперь мало чем могли помочь ему.

Как и в недавней битве с ветряным драконом, Грим не вызвал ни одного из своих големов. Если он не мог одновременно выпустить двузначное число элитных големов первого класса, ему было лучше использовать это время, чтобы произнести заклинание второго класса.

Магические тома, которые они нашли в сокровищнице ветряного дракона, были в основном записями и наблюдениями потусторонних заклинателей. Несмотря на то, что невозможно было полностью понять магические системы через эти записи, они дали Гриму много знаний и опыта.

В частности, Путешествие Гулливера описывало несколько странных миров, о которых Грим даже не слышал. Детали между строк убедили его, что автор был могущественным заклинателем четвёртого класса или выше.

В Мире Адептов только великие Адепты были способны выйти в космос в одиночку. Адепты четвёртого класса едва могли достичь такого. Шансы на их гибель были более 70%.

В кристалле знаний Грим неожиданно обнаружил таинственное заклинание алхимии.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/522277>