

Глава 67 – Король подземного мира (18)

Перед ним появился экран с рулеткой и числами. Брэндель насчитал на нем сто семьдесят «обычных» бронзовых карт и сорок «редких» серебряных. При этом, казалось, серебряные карты отливали каким-то кладбищенским серым, словно недоступные для открытия, как будто ему не доставало умений.

- Господин? – внезапно раздался в его голове голос Медиссы.

- Дай мне несколько минут, – задумчиво попросил Брэндель.

Вернувшись к картам, он внимательно изучил надписи одну за другой, после чего остановился на двух, на вид лучшего качества.

- Алтарь Льющейся Крови

- (Волчья Нора III)

- 25 ЭП, 200 Маны

- Гнездо в Барьере

- Можно пожертвовать пятью серыми созданиями для призыва земляного дракона Вольтера (полудракон, босс 50 уровня)

- Карта уходит на Кладбище при смерти Вольтера или уничтожении барьера Алтаря.

- С Вольтером на поле боя надо жертвовать по одному серому созданию в день, иначе карта уходит на Кладбище.

- «Тихие раскаты рыка слышны из пещеры».

- Драгоценные Равнины

- (Чудесный Пейзаж VI)

- карта особой местности

- Открой карту, помести 2 ЭП Света в бассейн Элементов

- Открой карту, оплати 2 ЭП Света, добавь 20 Богатства

- «Никто не знает, какие дары природы сокрыты под травой».

Вторая карта привлекала Брэнделя намного больше: несмотря на необходимость вложения Богатства и ЭП, это был ресурс, а ресурсов ему отчаянно не хватало, особенно в условиях, когда без источников восстановления ЭП Света.

- Скарлетт! – едва заставил он себя выкрикнуть, удрученный принятым решением, – еще два боя, подожди и я тебя вытащу!

До этого он тратил ресурсы с осторожностью, берег каждый, но получение Земляной карты,

способствующей в вызове других, да еще и прибавляющей Богатства было очень кстати. С приобретением такой решились бы очень многие из его проблем.

«Золотой боевой флаг, Солнечный клинок и Пречистые архангелы потребляют по 5 ЭП каждый только за вызов, а на ангелов еще и надо тратить по 1 ЭП в день. Какой же я Плейнволкер, если толком не могу воспользоваться собственными картами – то одного не хватает, то другого...

Отобразить карты Плейнволкера».

– Карты-сокровища: Орбита вечности, Золотой боевой флаг, Священные мечи, Серебряный кольт

– Карты созданий: Высокогорный Сквайр, Скачущие Наемники из Лоупа, Пречистый Архангел, Духи Пауков Ветра, Рыцарь на единороге

– Карты ресурсов: Золотая шахта

– Магические карты: Магический контроль, Солнечный клинок, Движущая сила

– Земляные карты: Сад Священного Древа, Ругенское болото, Локсарский рынок, Гнездо шторма, Пепельный вулкан

– Карты-события: Горькое испытание (использована)

«Горькое испытание я уже потратил на Сизля, эта выбывает: серая. Судя по пояснениям Сизля, для полноценного боя и чтобы ни за что не волноваться, в колоде должно быть не меньше сорока карт, а у меня и половины нет. Наверное, меня еще нельзя считать даже полноценным Плейнволкером – так, скорее учеником-подмастерьем.

Ладно, отобразить поступление ЭП и Богатства»

– Сад Святого Древа, 1 ЭП Воды/ день

– Рогеново болото, 1 ЭП Тьмы/ день, при открытии дает +1 ЭП Тьмы

– Локсарский рынок, 1 ЭП Земли/ день, 2 ед. Богатства/ день.

Плата 2 ед. Репутации, при открытии дает + 6 ед. Богатства/ день.

– Гнездо шторма, 2 ЭП Ветра/ день.

– Пепельный вулкан, 2 ЭП Природы/ день, 1 ЭП Огня/ день.

– Золотая шахта, 4 ед. Богатства/ день.

– Профессия Элементалиста: 1 ЭП каждого вида в неделю.

«Я не открываю Сад Священного Древа: Золотой шахте нужна нетронутая целина. Хммм.... Сизль говорил, что природные карты дают лучших призываемых существ, так что рано или поздно надо такими обзаводиться.

Отобразить расход ЭП».

- Рыцарь на единороге, 6 ед. Богатства/ день, 1 ЭП Тьмы/ день
- Наемники из Лоупа, 2 ед. Богатства/ день
- Высокогорный Сквайр, 1 ЭП Земли/ день
- Пречистый Архангел, 1 ЭП Света/ день

«Пока я держу всех призываемых созданий здесь – перекрываю себе доступ к их ЭП. На призыв Духов Пауков Ветра тратится только собственная мана и немного ЭП Ветра, зато сколько ЭП Земли я спустил на Священные Мечи – теперь полмесяца экономить, не меньше! Я даже Сиэля вынужден заново вызывать каждый день, только чтобы не тратиться на его поддержание в этом мире».

Что ж, везде свои недостатки: Брэндель приходилось постоянно выкраивать ЭП: то открывая земляные карты, то убирая, чтобы производить ресурсы и экономить ЭП Земли. Самое главное – ему неоткуда было взять 1 ЭП Репутации в день, если не держать Сиэля постоянно на поле боя, то есть здесь по нулям.

Нет, пока что профессию Плейнсволкера нельзя было считать его козырем – слишком все нестабильно, всегда на грани. Да, здесь был невероятный потенциал, но чтобы карты начали работать на него по-настоящему, их нужно было больше. Еще раз все обдумав, он не удержался и пробормотал:

- А вообще устройство этой профессии интригует...

Мысленно бросив шарик награды в экран, он начал следить за его вращением: как в рулетке. Несколько секунд спустя, шарик замедлился, и, естественно, не попал по Драгоценным Равнинам, вместо них приземлившись где-то севернее.

Все происходящее оставалось скрытым от взглядов наблюдателей, и им только и оставалось что нетерпеливо вглядываться в застывшего Брэнделя. Его взгляд, казалось, был устремлен в пустоту: ничего стоящего впереди явно не наблюдалось.

«Да стой ты, стой!» – с досадой умолял Брэндель шарик, надеясь, что он доберется хотя бы до Алтаря Льющейся Крови, но тщетно: тот остановился за несколько ячеек до него.

- Копьеносцы Огненного Когтя
- (Пламенное Племя II)
- Стоимость 15 ЭП Огня
- Батальон воинов-огненных ящеров, созданий 27 уровня
- Выпусти кровожадных Копьеносцы Огненного Когтя на поле боя
- Оплата 5 ЭП Богатства за каждый день пребывания Копьеносцев Огненного Когтя на поле боя
- «Чуем врага в пламени!»

«Да иди ты!» – разочарованно выкрикнул Брэндель про себя, едва удержавшись, чтобы не показать ничего внешнему миру. Окно уже исчезло, и возникшая в воздухе красная карта

приземлилась ему в руку.

На карте было нарисовано несколько воинов-ящеров, но на вид – не совсем обычных для Ваунте Ящеролюдов. Ярко-красная чешуя выглядела в несколько раз толще, чем у обычного ящера, каждый был одет в золотой доспех, на вид простой и функциональный. За спинами у каждого было по копьё длиной в их рост.

Внимание Брэнделя в первую очередь привлекли глаза ящеров: бриллиантовая форма и золотые зрачки. На Ваунте золотые зрачки указывали на происхождение от драконов, то есть в них еще текла драконья кровь, и по чистоте ее этих ящеров можно было отнести к полудраконам или их производным.

Несмотря на низкий уровень, им всего-ничего не хватало до Серебряного ранга, и вид этот в целом был весьма уникален и многообещающ – должно быть, когда-то они процветали.

«Понятно, откуда жажда сражений: драконы такие же, и их боевой дух не падает даже от ранений – напротив, это им на пользу – а пойти в атаку такие рады в любое время».

Ладно, не идеальные драконы, конечно, но +1 к боевому духу давал где-то +10% прироста в общей статистике, что было немало, хотя Брэнделя и раздражало получение карты с созданиями, а не ресурсом. Помимо этого, Копьеносцы Огненного Когтя стоили 15 ЭП Огня, и в содержании обходились почти столь же дорого, как Рыцарь на единороге.

И все равно – с какой стороны ни посмотри – все равно с Медиссой они не шли ни в какое сравнение.

И все же радовало одно: характеристика «батальон». В Ауине у людей это означало сотню бойцов, у Мадара – восемьдесят. Уверенности в том, сколько будет на выходе ящеров, у него не было, но вряд ли меньше.

Брэндель не стал использовать карту и отправил ее прямым ходом в колоду.

Карта мелькнула перед глазами у всех, кроме Кодана, и исчезла: молодой человек стоял к последнему спиной.

- Господин? – будучи сама призываемым созданием, Медисса узнала карту Плейнсволкера, но не поняла, откуда та возникла.

- А, это всего лишь награда за победу в предыдущей битве. Продолжим поединки, – Брэндель пришел, наконец, в себя.

- Мы все еще продолжаем? – удивилась Медисса.

Брэндель в ответ мрачно кивнул.

- Смертный, желаешь продолжить испытывать судьбу?

- Да, я желаю продолжить, – последовал громкий ответ, а сам его произнесший не сводил взгляда с меча-награды.

Колизей на мгновение погрузился в тишину.

В отличие от прошлых поединков, ни одни из ворот не поднялись, зато песок на арене рядом с постаментом зашевелился и стал проваливаться в середине, словно его засасывало в

гигантскую воронку. Не прошло и нескольких секунд, как из нее показалась гигантская клетка с заключенным в нее монстром, вид которого заставил всех судорожно сглотнуть.

Это был дракон.

<http://tl.rulate.ru/book/474/233833>