

## Глава 129 – На рубеже обороны Темного леса

Наступило время рассвета, но окутавшая лес тьма так и не рассеялась.

Горевшие с ночи факелы с трудом пробивались сквозь пробирающую до костей мглу. Гробовую тишину нарушали только едва слышный шелест шагов друидов по опавшей листве. Довольно скоро раздался и кашель: в воздухе отчетливо запахло кровью, да настолько сильно, что многих тут же затошнило.

Друиды организовали контратаку и смогли отвоевать часть Стены Цветов, так что неподалеку виднелись трупы черных волков – настолько много, что они почти устали собой пожелтевшую траву. Через несколько дней твари в ней утонут, оставив после себя чистые кристаллы Маны.

Тела павших друидов забрали и похоронили их товарищи, давая возможность слиться с породившей их природой. Бой выдался ожесточенный, длился он всю ночь, и даже участникам трудно было найти слова, чтобы его описать. В итоге накатывавшие одна за другой волны черных волков схлынули, отправившись на север, в Долину лозы.

Зеленую башню медленно окружали со всех сторон.

Пока друидам удавалось сдерживать натиск и даже отвоевать небольшой участок леса, не выступая при этом в открытую против превосходящего по численности врага. Увы, многие защитники леса считали, что того и гляди начнется новая атака.

Добравшись до рубежа обороны, Брэндель нахмурился.

Туда же подтянулись и все остальные – и Киррлутц, и Гальбу, и Церковь Пламени, и всевозможные авантюристы.

«А я-то думал, что большинство из них всеми силами будет пытаться убраться из Темного леса, и подальше. Похоже, тут я просчитался: слухи о Божественном артефакте манят сильнее, чем здешние опасности и перемены в Петле Пассатов вместе взятые. Что ж, тем лучше – меньше забот для меня, пускай отвлекают монстров, пока я двигаюсь в Вальхаллу... Хотя все равно боев не избежать».

На самом деле, маги из Гальбу были намного опаснее Киррлутца, но, похоже, ни те, ни другие не понимали причин перемен в Петле Пассатов. Здесь преимущество пока было за ним.

«Семь бесконечных ночей, и ни лучика света. В игре на пути бесконечных волн монстров встало не меньше трех тысяч геймеров, а сейчас я здесь в одиночку, а игровые события повторяются в точности... Хмммм, но с другой стороны, именно я устроил Божественный резонанс, и из-за него сюда пришли все эти люди. И удастся ли в таких условиях победить – большой вопрос».

Скарлетт с Амандиной держались поближе к Брэнделю. Со стороны казалось, что тот слушает отчет советника о движении в станах остальных гостей Темного леса, напряженно вглядываясь в темноту. Но на самом деле он вовсе работал в окне статистики, заканчивая приготовления к отправке в путь.

Волчье бедствие в игре стало событием мирового масштаба, собравшим тысячи и тысячи геймеров. Одному ему такая миссия была не по плечу, и Брэндель это понимал, но как подлинный геймер в первую очередь привык рассчитывать на собственные силы, а не на внешние факторы и помощь со стороны.

«В прошлом месяце урожай ХП не радовал: всего 57000 – даже уровень Наемника не повысить. Хотя с другой стороны, это всего лишь один уровень, и в таком квесте погоды не сделает. Так, что у нас там по плеинволкерской части...» – и Брэндель переключился на следующее окно ресурсов.

«Серебряный флаг-ласточку я получил три месяца назад. Теперь у меня есть все, что нужно для его использования – 2220 Богатства и 330 Репутации. Строго говоря, я нацеливался на другую земляную карту, но планы, похоже, придется менять».

Брэндель коснулся нужной иконки и начал листать альбом с картами.

«Вампирский Барон, Древний Вампир и Повелитель Ночи».

Несмотря на всю привлекательность белых карт, ему пока не хватало Равнин для их содержания. Этим и вампирские карты и выгодно отличались: поддержание их в игре оплачивалось простыми ХП.

Для работающего исключительно с заклинаниями мага такие выкрутасы казались чем-то совершенно невозможным, но не для воина, тем более с талантом Стойкости, в три раза ускорявшим восстановление. Оплатив 400, 600 и 800 Богатства, он поместил все три карты в колоду.

- Вампирский Барон
- (Ночная Тень XI)
- Стоимость 10 ЭП Тьмы
- [Немертвый / вампир, создание 28 уровня]
- Питается кровью
- С Вампирским Бароном на поле боя все вампиры классом ниже получают по 1 командному очку
- Плата – 2 ХП в день, и Вампирский Барон будет на поле боя
- «Элегантность во тьме – смертельное искусство»
- Древний Вампир
- Стоимость 15 ЭП Тьмы
- [Немертвый / вампир, элитное создание 30 уровня]
- Питается кровью
- Пожертвуй 1 нетемное создание – и Древний Вампир добавит 3 командных очка (до конечной

фазы)

- Плата – 5 ХП в день, и Древний Вампир будет на поле боя
- «Низшая каста зачастую забывает, что они – не гости, и даже не слуги: они – имущество».
- Повелитель Ночи
- (Ночная Тень III)
- Стоимость 15 ЭП Тьмы
- [Немертвый / вампир, элитное создание 30 уровня]
- Питается кровным наследием
- Оплати 5 ЭП Тьмы и помести стаю созданий Тьмы (вампирских потомков) на поле боя
- Плата – 10 ХП в день, и Повелитель Ночи будет на поле боя
- «Да прольется кровь».

Эти три карты можно было использовать в комбинации, причем, несмотря на Железный ранг Вампирского барона, тот добавлял сил низшим созданиям. Древний вампир по силе не уступал Медиссе, а с жертвой в виде нетемной карты – и вовсе выходил на пик Золотого ранга, что делало его сильнейшей на данный момент картой в его колоде.

Что до Повелителя ночи – тот по силе сравнился бы с середнячком Золотого ранга, и с помощью Вампирского барона обеспечивал по сути нескончаемое пополнение вампиров.

«Определенно получается ключевая комбинация наподобие Священных Мечей с Духами Пауков Ветра. В итоге можно вывести в бой семь созданий Золотой ранга, и в Ауине с такой силой стоит считаться».

Остатки Богатства он потратил еще на две карты:

- Морская Драгоценность
- (Призрачный Артефакт V)
- Стоимость 10 очков Воли
- [Артефакт/ Магия]
- Морская Драгоценность на поле боя дает 1 очко Репутации
- Активация карты дает 2 очка Богатства
- Пожертвовавший этой картой может выбрать любую другую на замену и поместить ее на поле боя
- «Непреодолимое искушение».

- Налоговый Инспектор Серой Бухты
- (Альянс Городов-государств XXI)
- Стоимость 5 ЭП Света
- [Человеческое создание 5 уровня]
- Налоговый Инспектор Серой Бухты на поле боя добавляет 1 очко Репутации
- Имеющий собственный город или Земляную карту с постройками (барьер) с активацией карты получает 2 очка Богатства
- «Налоги - основа города-государства».

«Эти две карты - долгосрочная инвестиция в пополнение Богатства. Что ж, элитному Платиновому ангелу 60 уровня пока придется подождать»...

На вскрытие следующей карты Брэндель потратил 325 репутации.

- Возвращение с кладбища
- (Шепот с Могил II)
- Стоимость 20 ЭП Тьмы
- [Магический барьер]
- Возвращает создание призыва с кладбища или с поля боя по выбору. С прикрепленной картой создание будет классифицироваться как темное и упырь/ кладбищенское.
- «Смерть - не оправдание для невыполнения приказов».

Брэндель был уверен, что рано или поздно столкнется со стоящим оживления созданием, так что карта пришлась бы кстати. Закончив с выбором, он еще раз прошелся по активной колоде и рассмотрел поближе последние покупки.

Вчера, бросившись в зал Шипов, он оставил Кодана с тремя кристаллами Маны дожидаться мага-сенья с остальными картами, и тот он их получи

Новое приобретение состояло из трех земляных карт и двух карт с созданиями.

Создания - Горнисты Огненного когтя и Рунист, земляные карты - Призрачный Водный Лабиринт, Лес Смерти и Горы Анжу.

«Горнисты сами по себе - не бог весть что, Железный ранг - зато гораздо интереснее то, как они усиливают родственные карты. С ними в игре Копьеносец Огненного когтя будет в два раза эффективнее - призовутся сразу двое. Если удастся получить больше карт и собрать их в комбинацию - выйдет не хуже Священных Мечей с Духами Пауков Ветра».

Решив так и сделать, он сосредоточился на описании Руниста. Способности были сходные с Ночным Властелином с той разницей, что плата составляла 10 МП, и была возможность

выводить в игру существ по числу имеющихся у призывателя земляных карт. Поначалу – слабовато, но потенциал у карты был безграничный.

Несмотря на то, что общее количество готовых к использованию карт у него выросло до пятнадцати, одновременно на руках разрешалось держать ограниченное количество.

«А вот и проблема – каждый день я получаю на руки действующие карты в случайном порядке. Как бы наловчиться получать нужные? Наступает новый день, так что как раз...»

Несколько минут спустя Брэндель закончил рассматривать новые карты и принялся решать, что делать дальше:

«Древний Вампир, Духи Пауков Ветра, Священные Мечи, Огненный Джинн, Контроль Маны, Горнисты Огненного когтя Ускорение – что же выбрать и когда, и что именно призвать?»

Настойчиво тыкавшая в плечо безучастного к окружающему миру Брэнделя, Амандина наконец-то дождалась реакции: тот повернулся и проследил за тем, куда она указывает.

К ним приближалась группа людей, на вид – военных.

- Они в ауинской форме, – прошептала она.

<http://tl.rulate.ru/book/474/396268>