

Неизвестный феномен, огромные врата, не уступающие в высоте современным небоскрёбам, перевернули понятия людей об обычной жизни. В каждой стране, появились как минимум по одной такой странной конструкции.

Никто не знал как они появились, почему их никто не заметил до сих пор остаётся загадкой. Учёные всего мира строили гипотезы, в надежде найти ответы, и успокоить людей. Вот только кого они могли успокоить, когда и сами не могли успокоиться.

Волнения. Кто-то ждал чего-то хорошего, когда другие превращали свои дома в неприступные крепости, запасаясь провизией. Всех их объединяло одно: жизнь продолжалась. Дни ожидания превращались в недели, недели в годы.

Гигантские врата просто стояли, не показывая никакой активности. Со временем люди успокоились. Не малым фактором успокоения послужили США! На их территории появились сразу трое врат, одно из которых им без труда удалось уничтожить. Этот поступок уверил людей в относительной безопасности.

Некоторые страны поступили как США и уничтожили свои врата, в то время как другие это делать не решались. Интересна была реакция России, которая смогла успокоить своих граждан первой. На пятый месяц после появления, врата оказались полностью расписаны граффити и различным матом. Это очень сильно убедило жителей в безопасности, а если граждане спокойны, то есть ли смысл выделять деньги на уничтожения врат коих в России оказалось четыре? Конечно, нет!

И так время летело. Ещё десять лет не происходило нечего интересного, пока в один день врата не начали медленно открываться. Примерно пол часа ужасного звука, и они были наконец открыты. Уже давно подтянувшиеся войска были готовы в любой момент уничтожить конструкцию, а в некоторых странах уже успели это сделать!

После открытия, ослепительный свет вырвался наружу, заставляя всех прикрыть глаза. Свет вырывался из врат ещё некоторое время, пока врата не начали закрываться.

Перед глазами людей предстали гигантский кристалл, чуть меньшего размера чем сами врата. Кристалл менял свой цвет, сначала он были бесцветным, затем засветился красным, зелёным, белым, чёрным, синим и опять сменился бесцветным. Он просто парил в воздухе, и менял свой цвет. Затем врата исчезли, также внезапно, как и появились

Такое происходило повсеместно! Примерное количество кристаллов составило 229!

Россия 2029 год. Г. Москва

Кристалл был перемещён в более безлюдное место, хоть и невозможно было скрыть его, но не

левитировать же ему посреди парка? Целыми днями учёные пытались собрать о нём информацию, проводили всевозможные опыты и эксперименты. Вот только единственное, что они смогли обнаружить было то, что ровно в двенадцать часов ночи, под кристаллом образовывалась одна круглая штука, которую очень быстро стали называть монетой.

Монета могла отличаться по цвету. За семь дней были получены семь монет, различных цветов. Две красные монеты, на них был рисунок вулкана, две бесцветные монеты, не имеющие рисунка, одна синяя монета с каплей воды, одна черная и белая монета с рисунком черепа и солнца соответственно. Не была получена только зелёная монета, но учёные предполагают, что она существует и им просто не повезло.

Из-за осторожности, люди не брали монеты в руки, а переносили с помощью различных механизмов, вот только такими темпами добиться чего-то в изучении было очень сложно. С каждым днём любопытство всё росло и росло, и один из учёных всё же решился взять в руку монету.

Как только монета оказалась в руках, его окутал золотой свет. Как бы он не двигался свет не отставал от него, даже выбрасывание монеты из рук не помогло. Все наблюдатели старались держаться подальше от подопытного, будто на него сейчас упадёт астероид.

Поняв, что свет всё никак не отстаёт, подопытный просто вздохнул и готовился принять свою судьбу. Внезапно перед ним высветился синий экран с черным текстом на нём.

Анатолий Бойков Георгиевич

Уровень: 1

Цвет: Черный

Карты: Существо

Монеты: 0

Разыгранные перманенты: 0 (10max)

Очки здоровья: 23/23

Как понял Анатолий, это было его окно состояния, он был очень шокирован. Какие карты? Какие разыгранные перманенты? Пока что было больше вопросов чем ответов.

Он хотел было задуматься, но внезапно перед ним появилась карта. Карта была чёрного цвета, с черепом на ней. Карта по краям светилось ярким золотым цветом, который очень нравился глазу.

Анатолий, недолго думая, дотронулся до карты, и она на секунду покрылась золотым цветом, и на ней образовался рисунок. На рисунке было тёмная гигантская комната, на потолке которой висела едва различимая человекоподобная фигура с крыльями. Если бы не ярко алые глаза, то Анатолию пришлось бы всматриваться, чтобы её увидеть.

Кристиан, посланник ночи

Цена: 7 (3 чёрных и 4 любых) монет

Редкость: легендарная

Тип: существо – вампир

Общие способности: Полёт

Способность: Каждый раз, когда вы разыгрываете любого вампира, положите 2 жетона жизни на всех вампиров под вашим контролем

Жетон атаки/Жетон жизни: 4/6

Пока все ещё приходили в себя Анатолий бросился к монете, которую выбросил и схватил её.

У вас в руках чёрная монета, хотите ли вы её поглотить. Поглощённые монеты можно в любое время материализовать обратно.

Да/Нет

После того как первый человек получил карту прошло десять лет. Первые пять лет люди относились к картам только как к игре, к очень дорогой игре. Кристаллов на всей планете было всего лишь 229 штук, и каждый день производя по одной монете на протяжении пяти лет было очень мало для всего человечества. Монеты стали новой всемирной валютой, но и обычные деньги никуда не ушли.

Люди долго пытались понять окно состояния, и сделали это. Сначала шло имя человека, что было вполне очевидно. За именем был уровень, чем выше уровень, тем больше можно разыгрывать перманентов. Эти статистики было понять не совсем тяжело.

Проблемы были со статистиками цвета и карты. Люди по всему миру ломали головы, чтобы понять, что значат это параметры. Как оказалось это были типы и цвет карт которые ты мог создать. Так, например человек с зелёным цветом и картой существа имел шанс получить

только карту существа зелёного цвета. Вот только создание и использование это разные вещи. Можно разыграть любой перманент, пока у тебя есть соответствующие монеты.

Создание карты было очень тяжёлым, что бы создать карту нужно было убить живое существо, и надеяться, что тебе повезёт. Исключением были только волшебники, которые получали карты волшебства гораздо чаще. Именно поэтому весь рынок карт был просто усеян картами волшебства, жаль только то, что их никто не покупал.

Карты волшебства, в отличие от других типов, были одноразовые, а их стоимость по монетам очень дорогой. В связи с этим, создатели волшебства были самыми бедными людьми.

Поняв понятия цвета и карты, больше ничего не вызывало вопросов в окне статистики. Дальше вопросы были с картами существ, а именно с жетонами атаки и жетонами жизни, но понять, что они означают не составило проблем. Жетоны атаки — это показатель урона существа по другому существу или человеку, а жетоны жизни — это показатель сколько урона нужно нанести, чтобы убить данное существо. Жетоны жизни могли быть восстановлены, но за это опять же придётся тратить монеты.

Всех людей, которые получили карты начали называть Монархами. Монархи пять лет развлекались, устраивая дружеские матчи друг с другом, пока однажды опять не появились врата. На этот раз люди были очень счастливы их видеть и горячо приветствовали их.

Вот только на этот раз из врат вылетели не кристалла, а толпы различных монстров. Как оказалось современное оружие не очень сильно помогало. Только карты были эффективны против них и тут все, кто уничтожил первые врата занервничали. Кристаллов у них не было и сил отбиваться тоже.

У стран без кристаллов не было другого выбора, кроме как объединиться с другими странами ради своего выживания. Вот только не всем повезло, такие страны как Мадагаскар или Япония, которые уничтожили свои врата и были отдалены от остальных стран, просто перестали существовать.

Эти два острова стали островами монстров. Нашествие монстров забрало огромное количество жизней. Правительство всех стран пыталось уничтожить гигантские конструкции только всё было безрезультатно.

Но без худо нет и добра как говорится. За убийства различных монстров, карты выпадали куда чаще и сильнее, чем от обычных животных и как бонус, после их смерти можно было найти различные монеты, правда шанс на них был умопомрачительно маленьким.

С помощью монархов, удалось остановить монстров. Одним из самых больших вкладов внесли красные карты существ, которые стоили не дорого, и были относительно сильны, но как правило не имели ни каких способностей.

Красные карты считались сильными ещё целый год, прежде чем отдать лидерство. Существа с способностью становились всё сильнее и сильнее, в то время как красные не сильно менялись.

Прошёл год, за ним другой, но врата не только не исчезали, но и иногда появлялись более сильные монстры. в связи с этим было принято решение увеличить число монархов и построили специальные места обучения, которые начали называть институтами монархов.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/62354/1623278>