

Битва света и тьмы

Появление призванных Иной созданий заставило голема прекратить разговоры и перейти в атаку. По взмаху бронзового посоха куда-то к бесконечному потолку взмыла вверх черная завеса. От плавающих в ней бесплотных существ - не то теней, не то какой-то странной субстанции - так и исходила подавляющая волю аура.

- Осторожно, - вновь предупредила Ина, - это у него аура разрушения: не просто отправляет карты на кладбище одним касанием, но и наносит вред! Как бы с этим заклинанием разобраться...

Медленно подняв опутанную цепями левую руку, голем на мгновение завис, после чего внезапным движением резко выстрелил из пальца одиноким черным лучом.

Не в Ину, в Брэнделя, но тот на полпути ответил картой Магического Контроля, поймав заклинание.

[- Убийство

- (Рай для невзгод XIII)

- 5 ЭП Тьмы

- Заклинание - мгновенное

- Отправляет на Кладбище выбранное создание или артефакт Плейнсволкера, нанося Плейнсволкеру урон, равный стоимости Карты].

«Хммм... Карта эксклюзивно для Плейнсволкеров, а этот голем... А атакую-ка я эту хреновину у него на голове... Что?!»

Заклинание почти достигло цели, но погасло, столкнувшись с едва заметным барьером.

- Священное Кольцо Анрольда, - прокомментировала Ина, заметив удивление на лице Брэнделя.

Тот и сам понял, что голем воспользовался какой-то картой. Получается, защищает что-то ценное?

Судя по недовольному взгляду «железяки», тот не ожидал, что у Брэнделя окажется карта, способная обратить заклинание вспять, а с учетом предыдущей попытки и вовсе решил воздержаться от атакующих заклинаний.

Следующий шаг сделала Ина: полетевший в голема золотой луч разом уничтожил только что созданную черную завесу.

Совместными усилиями дело пошло, по крайней мере в части заклинаний, но противник все еще не выказывал ни малейшего беспокойства. Взмах обвитой цепями руки - и в атаку пошли Стражи Смерти. Достаточно изучившая его стратегии за годы противостояния Ина ничуть не удивилась.

Взмахом копья она отправила навстречу Хранителей Славы.

Минимум брони для защиты верхней части корпуса у стражей компенсировался техникой, острыми мечами и скоростью – идеальное сочетание для штурма и атаки. Хранители же оказались их полной противоположностью: тяжелая белая броня, щиты в полный рост и короткие копья под одну руку – все, чтобы держать строй и оборону.

И вот эти противоположности, воплощение атаки и обороны, столкнулись на поле боя. Предсказать исход в этом случае оказалось невероятно сложно: с одной стороны, стражи могут взять числом, и у черных воинов все шансы потеснить и окружить белых. С другой – пускай хранителей и меньше, но под защитой ярко сияющего гримуара они плотнее сомкнули ряды и держат строй.

И вот постепенно, с трудом и шаг за шагом, но белые воины остановили продвижение черных. Атака забуксовала, и вскоре тел стражей под ногами стало больше.

Голема, ничуть не хуже знакомого со стратегиями Ины, такой результат тоже не удивил. Подняв руку в воздух, он накрыл хранителей сияющей пепельной пленкой заклинания. Действие напомнило «Паутину Забвения» Андреа: благословения, защиты и прочие баффы Гримуара начали исчезать одно за другим, сменившись ослаблением, замедлением и слепотой.

- «Утони в Скорби», – прокомментировала Ина, доставая очередную карту, – заменяет все положительные эффекты на негативные.

И баффы, и дебаффы разом смыло очищающей волной.

«Ого, универсальный нейтрализатор! Все карты голема комментируешь, а про свои – молчок? Хитро, а с виду – сама честность, ай-яй-яй!»

Но лишенным баффов хранителям грозили неприятности, и Ине пришлось действовать.

Топнув передними копытами, она выкрикнула приказ лучнику:

- Рено, рог!!

Уверенно шагнув вперед, лучник показался из тени. Кудрявый, светловолосый, в светлых одеждах, он напоминал ангела с картин эпохи Возрождения. Да и рог, в который он с силой подул, вполне вписывался...

Стоило утихнуть раздававшемуся протяжному реву – послышалось хлопанье мощных крыльев. Еще миг – и над полем боя материализовался гигантский платиновый дракон.

- Он что, дракона призывать умеет? – подметил очевидное Брэндель, хлопая глазами, а про себя очередной раз изумился: «Ни черта себе, вот бы себе такой «свисточек» раздобыть!»

А Ина, игриво сверкнув глазами, самодовольно ухмыльнулась, явно не собираясь раскрывать свои секреты.

Брэндель раздраженно поджал губы, с трудом сдерживая желание засыпать ее вопросами.

Зато у этого Рено все силы, похоже, ушли в рог: побагровев, он резко рухнул на землю, не подавая признаков жизни.

С любопытством потирая подбородок, Брэндель пригляделся к дракону:

«Хмммм... Настоящий? Если да – маловат, еще не совсем взрослый. Но уровня 70-80 – более чем, чтобы позаботиться обо всех стражах разом... прямо-таки в лоскуты порвать».

Нацелившись напрямиком в центр черного строя, дракон учинил там настоящий хаос и разрушение: почти сразу же в разные стороны полетели обломки оружия, доспехов и оторванные конечности.

Брэндель с облегчением выдохнул: он даже не ожидал, что Ине достанет сил так легко справиться с големом. Но радоваться пока рано: «железяка» не так проста.

Атаковать голема драконом Ина не стала – сразу же отозвала, и неудивительно: слишком хорошо эти двое слишком хорошо друг друга изучили, чтобы допускать такие ошибки.

Ну а голем спокойно выкинул очередную карту: из светящейся двери показалась новая, еще больше прежней, партия Стражей Смерти. Полети дракон сейчас на их хозяина, вновь призванные атаковали бы оставшихся без прикрытия Ину с Брэнделем.

«Черт, ну сколько можно!» – ругнулся Брэндель, потирая миглом вспотевший лоб, но не дождался и минутной передышки: из одной из разбросанных големом по всему залу светящихся дверей показалось новое существо.

«Наверняка дьявол, чтобы нейтрализовать дракона. Только вот не красный, а почему-то голубой...»

Опоясывающее дьявола холодное пламя под цвет заворачивало: словно попав под гипноз, ни разу таких не встречавший Брэндель не мог оторвать взгляда от адского создания.

Бой продолжился: стражи и хранители снова схлестнулись, дьявол с драконом обменялись залпами пламени и, сцепившись в воздухе, врезались в колонны.... Но голему было мало: он снова призвал четырехрукого заклинателя.

- А сейчас что? – осведомился Брэндель, – зачем бы в этом бою заклинатель?

Сам он не торопился: гораздо интереснее было бы наблюдать за боем Плейнволкерсов со стороны.

Ина призвала еще двоих Горнистов, с виду точно таких же, как и первый. На их фоне вполне себе благообразный Брэндель сам себе показался оборванцем.

- Он попытается посеять Элемент света.

- ...посеять?

- Ммм, как бы объяснить. Преобразовать Тьму в Свет, а потом собрать: иного способа собрать Элемент Света, кроме этой глупости, без «Рая для чистоты» у него нет. Все-таки ущербная эта «Тьма невзгод», не то, что «Рай для чистоты».

Не стерпев оскорбления своего плейнволкерского достоинства, голем холодно хмыкнул:

- А чем «Рай для чистоты» лучше? Что толку от бесполезной обороны без атак, смерти ждать?

Обмен оскорблениями не помешал обоим продолжить пассы руками и призыв все новых карт.

Горнисты разом подули в рог, призвав еще двух крылатых тварей, в этот раз – гигантских орлов

в ярком сиянии.

«Ага, кажется, кое-что проясняется. Интуиция подсказывает, что Ина через этих Горнистов вводит в бой сильнейших созданий вместо того, чтобы платить за призыв. Прямо-таки чит-код! Я за призыв одного Платинового Ангела плачу сотню очков, а с такими горнистами экономия колоссальная! Если они сами, конечно, не слишком дороги... а даже если и дороги – вполне возможно, что оно того стоит, раз карта может призывать другие карты из колоды».

Благодаря Горнистам Ина оказалась способна призывать сильнейших созданий, но у голема в запасе оставались трюки. Например – эти механические червяки: каждый вырабатывал какую-то энергию, накапливая ее в электрические шары, и стрелял ими в строй белых, выкашивая по бойцу за раз. Стрелял, к сожалению, очень быстро: с такой скоростью да с учетом изначального численного перевеса черных бойцов Ине грозило поражение.

- Что за энергетические шары? С виду слишком мощные для этих личинок, – нахмурился Брэндель.

Хранители их прямо-таки косили на раз: получается, уровень у самих червей меньше двадцатого – казалось бы, простое пушечное мясо – только вот энергетические шары у них настолько сильные, что можно ошибиться с оценкой уровня раза так в два.

В этом мире существовали кое-какие создания с избытком потенциала для атаки, но не до такой степени, чтобы пересечь границу ранга. Брэндель сравнил бы их со своими Духами Пауков Ветра, которые в связке со Священными мечами образовывали формацию с огромной огневой мощью.

- Эти шары – карты-заклинания, их выдают Горнила Кошмара, те автоматические червяки. Один из козырей Голема с маятником, между прочим. Таких делают в эшелонианских кузницах.

«Ясно. Принцип действия точно как у меня».

- И это еще не все, – продолжила Ина, нахмурившись, – Горнила Кошмара высасывают Элемент Света и клонируют сами себя... Пора действовать, а то они возьмут числом!

И тут же, взглядевшись получше куда-то за големом, широко распахнула глаза. Земля под тем задрожала, выпуская заготовленную тайно новую партию червей.

- Ржавая железяка, грязно играешь! – выругалась Ина вслух.