

От воскрешения на грань поражения

Помрачневшая Ина вздохнула.

- По правде говоря, ржавая железяка не так уж и неправа: Рай для чистоты - одна сплошная оборона, а в атаке слабоват: я его ни разу не побеждала. Ладно, парниша, ты вроде достаточно понаблюдал, не пора ли тебе действовать?

Брэндель рассеянно кивнул, едва успевая прочитывать так и валящиеся на сетчатку зеленые надписи. Наконец выбор был сделан: он показал нужную карту и попросил:

- Мне нужно больше времени. Сможешь продержаться еще чуть-чуть?

- Попытаюсь побивать Горнила Кошмара, но мне это обойдется... - согласилась Ина, окинув его оценивающим взглядом.

Указав рукой на голема, она послала платинового дракона в пике напрямик на него, игнорируя атаки дьявола. Не осмелившись отвечать на безрассудную лобовую атаку, голем отступил в сторону, командуя дьяволу атаковать.

Тот воспользовался моментом и зашел с тыла, пронзив дракона пылающим мечом. С воплем боли и прекрасный зверь рухнул вниз, заскрежетав когтями по полу, но не сдался. Цель была достигнута: от Горнил Кошмара не осталось и половины, но дьявол снова вонзил меч в открытую рану, в этот раз достигнув сердца и доведя дело до конца. Смертельно раненый дракон выпустил струю золотой крови и, в последний раз изогнувшись и яростно сверкнув глазами, в отместку вцепился дьяволу в шею. Увы, от прежней его силы не осталось и следа, так что почти сразу челюсть разжалась, а на землю, словно заснув беспробудным сном.

На шее дьявола остался лишь след от укуса.

- Ина, это юнец сделал тебя нетерпеливой? Ты допустила ошибку: отправить платинового дракона с поля боя так рано - ускорить поражение.

Брэндель промолчал, как и скрежещущая зубами Ина.

- Прости... - шепнул он наконец.

- Пффф, да я-то в порядке, - поспешно хмыкнула та, - только вот монотонный голос этой железяки раздражает. А что он несет, слышал? Решил, что может представлять госпожу, но разве она такова? Плейнсволкеры благородны, у них есть ценности, и они их чтят. А что до этой его страсти к планированию, чтобы все по полочкам - не пойму, к чему такая скрупулезность! Надо преподать ему урок, доказать, что это неправильно! - и возмущенно сжала кулаки.

Полностью разделяющий ее недовольство Брэндель впервые нашел поведение дамы-оленья сносным.

«Ого, даже не раздражает. Но вернемся к делу».

В руке у него была зажата карта с пламенем на чернильно-черном фоне на рубашке. Ярко-красные языки адского огня переползли и на оборот, обвивая огромного дракона. На вид – воплощение смерти и страданий, но карта ощущалась до странности живой, как будто пульсируя жизнью.

«Возвращение с Кладбища».

Не тратя времени зря, Брэндель принялся собирать Элемент Тьмы: Рогеново болото, Лес Смерти, Проклятый Водный Город – в ход пошло все. Собрав в бассейне 5 ЭП, Брэндель влил их в карту, открывая проход в другое измерение.

Оттуда потянулись связи со всеми его Картами на кладбище. Первым делом – самые часто используемые – Ропар и Духи Пауков Ветра, следом – Пречистый Архангел, но с тем кое-что приключилось. Хлынувшая в бывшее святое создание темная энергия его преобразовала: черные крылья вместо белых, смертельно-бледный и теперь уже красноглазый, он вернулся под новым именем, «Гуль».

Достав откуда-то из недр плаща ртутную сферу, Брэндель хватил ее тремя пальцами и оплатил 5 ЭП Воли, связывая ее тем самым с картой Пречистого Архангела.

«Надо же, сработало. А я-то сомневался...»

[– С появлением Пречистого Архангела на поле боя в колоду возвращается одна не темная карта с Кладбища] – припомнилось следом.

Ропар и Пауки явились зрелищнее некуда: через открывшиеся над головами зеленые порталы, причем ящеролюд опустился на землю, а выползающие по одному пауки черной тучей зависли в воздухе.

Много веков под этими сводами не ступала нога настоящего живого Плейнсволкера: настолько, что отвыкшие от такого явления Ина с големом от удивления замерли на месте.

- Где враги, господин? – улыбнулся Ропар, сверкнув бриллиантовыми глазами рептилии.

И, прямо-таки излучая жажду крови, окинул холодным внимательным взглядом Стражей смерти. Те мгновенно встревожились: немертвым смерть не страшна, но инстинкты вынуждают их опасаться огня, а перед ними предстало прямо-таки его воплощение.

- Так у тебя еще остались создания для призыва! – просияла Ина, – прекрасно, командуй им добить Горнила! Я займусь обороной, а ты атакуй! Парень, если ты от них избавишься – у нас есть шанс победить!

- Атакуй Горнила Кошмара! – приказал Брэндель.

Ропар без лишних слов рванул через черный строй в самую гущу металлических червей, учинив по пути самый настоящий пожар. Свой уровень немногим выше, чем у стражей, он компенсировал мощнейшим Элементом Огня, главным оружием против немертвых. Противопоставить такому тем оказалось.

- Все играешься, трюки в ход пошли? – заскрежетал металлическими зубами взбешенный с виду голем, поднимая посох и выкидывая последнюю карту Стражей Смерти.

Небольшая черная армия разрослась до размеров моря. Голем явно пытался взять числом, но было поздно: сверху на Стражей опустилась сияющая сеть, заставив бойцов в черном замедлиться, словно завязнув в болоте.

Восстановившая силы Андреа не только вернулась в строй, но и умудрилась даже не измениться с виду, несмотря на сотворенное мощнейшее заклинание.

На некоторое время бой забуксовал, но вскоре у Брэнделя снова появился повод хмуриться: Ропара атаковал неугомонный дьявол. Не сильно пострадавший в бою с драконом, он казался слишком сильным противником для ящеролюда. Брэндель собрался было отправить на помощь немертвых Архангелов, но тут вмешалась Ина:

- Оставь-ка его мне, - и, положив руку на гримуар, коротко бросила, - жертвую!

Брэндель широко распахнул глаза от удивления: он-то считал эту книгу чуть ли не ключевой в колоде! Столько мощных баффов, восстановление всех остальных призываемых созданий... без гримуара защита долго не продержится! Получается, у нее в запасе ничего не осталось, и нужно быстрее переломить ход боя, иначе - неминуемое поражение.

Но действовала Ина решительно, и глазом не моргнув. Энергия от жертвоприношения гримуара преобразовалась в мощное сияние. Походя подняв всех павших Хранителей Света, а следом - и платинового дракона - оно продолжило расти, освещая все вокруг. Дракон с ревом взмыл ввысь, Хранители восстановили строй и сомкнули ряды.

- Срань господня! - вырвалось у восхищенного Брэнделя.

Зато Ина нахмурилась:

- Без Гримуара Жизни колода лишилась ключевой карты. Смерть близка, парниша, но я дала тебе шанс, и лучше бы тебе им воспользоваться. Сможешь пробить брешь в защите железаки? А если не уверен - лучше давай отступим!

Брэндель задумался: до уверенности в своей способности одолеть голема ему далеко, но...

- Я не смог вызвать карту, которая гарантировала бы победу, - начал он.

- Еще карта? И насколько ты уверен, что она поможет? - быстро переспросила Ина.

- Наверняка, если только противник не способен на круговую оборону с любого угла... Ну да ладно, карты-то нет.

- И насколько же большая у тебя колода, карт много осталось?

- Мало, всего две.

- Отлично! - воскликнула Ина, вытаскивая сияющую карту и вручая ее Брэнделю.

[- Ускорение мысли

- (Невзгоды в Раю VIII)

- 22 ЭП Света/ Тьмы

- Барьер

- Достает три карты сверху колоды. С восемью и более картами на руках перед вскрытием новых все предыдущие вернуть в колоду.
- «Действующему на опережение – преимущество на поле боя».
- Примечание: 22 ЭП Света/ Тьмы можно оплатить любым Элементом на выбор Плейнволкера.

<http://tl.rulate.ru/book/474/892487>