Янтарный меч – том 3 глава 255

Прощание с подземельем (2)

- Не то чтобы я не хотела отправиться с тобой, но… Мне отсюда не выбраться, – с этими словами, ярко сверкнув улыбкой в темноте, Ина бросила Брэнделю карту, – прощальный подарок, лови, парень!

Машинально поймав, тот непонимающе пожал плечами:

- Но вроде ничего и не удерживает, почему бы и не уйти?

В ответ Ина развернулась, убирая со спины ослепительно-белые волосы… и демонстрируя зияющую между лопаток рану. Скорее даже не рану, а язву, словно разъедающую белоснежную плоть изнутри, и пугающе огромную.

«Это… кристаллы у нее в ране? Напоминает те, что я видел у Голема с маятником на шее. А я-то решил, что это босс такой уникальный, а оказывается…»

- Объясните? – взмолился Брэндель, все еще ничего не понимая.

- Ты и сам все видел. Помнишь тот камешек, что поднял? Этот кварц проникает внутрь и поражает материю. Проведшие здесь слишком долго со временем кристаллизуются, – развернувшись к нему лицом, Ина с неестественной, словно приклеенной к лицу улыбкой продолжила, – и тот дворянин, что был похоронен в гробнице, тоже от него пострадал. Кристаллы поразили его внутренние органы: он постепенно слабел, и в итоге почти умер, но процесс на этом не остановился: они продолжили расти, и в итоге когда он умер – восстал тем существом, что ты встретил в гробнице.

Брэндель не ответил. Встречались ему в Темном лесу кое-какие монстры, напоминающие Кристального вихта, но их поражение и рядом не стояло с увиденным здесь. Обычная кристаллизация от воздействия оскверненной Маны покрывала все тело чем-то вроде скорлупы, делая смерть от удушения неминуемой, но в случае с Иной и Вихтом скверна напоминала паразита, причем способного пережить смерть носителя.

Ближайшим земным аналогом можно было считать мошек, откладывающих личинки в других насекомых – словом, брррр, и о последствиях лучше не задумываться.

- Лекарства… нет? – спросил он вместо того.

Реакция Ины его не порадовала: так уклоняются от ответа лишь в одном случае.

- Пока еще есть время, лучше расскажу побольше про «Рай для невзгод». В колоде тридцать две Карты: по одному экземпляру Горнила Невзгод, Мук Сияния, Ускорения Мысли, Священного кольца Анголы, Гримуара Жизни и Троянского коня отчаяния, по четыре копии Грабителей Света, Забытья, Бури и Горнил Кошмаров и по шесть – Стражей Смерти.

К сожалению, сейчас колода не полна: как ты мог догадаться, часть Карт запечатана в земле под этими сводами. Они поддерживали магическую формацию и одновременно давали мне и Голему с маятником доступ к силам Плейнсволкеров. По правде говоря, нас таковыми считать нельзя: мы даже не сравнимся с учениками наподобие тебя. Все это время у каждого из нас

был доступ к половине колоды Келси: у меня – «Рай для чистоты», у него – «Невзгоды тьмы». Те Карты, что ты получил от нас – физические подлинники, а мы пользовались проекциями из магической формации. Но пускай колода и не полна, ты все равно сможешь пользоваться ключевыми комбинациями, и пока хотя бы эти Карты в твоих руках, остается надежда, что однажды «Рай для невзгод» будет собран вновь.

- А появление карт снаружи катакомб – твоих рук дело? – припомнил вдруг Брэндель.

- И да, и нет. Это вышло ненамеренно. Этот зал нам с Железякой было не покинуть, но где-то раз в два столетия здесь появляются расхитители гробниц, и в ожидании истинного Плейнсволкера я позволяла им забрать карту-другую, чтобы избавиться от незваных гостей. Только вот Железяка не соглашался и приказывал их убивать.

«Странно: воров убивали, а карты не возвращали? Получается, голем не противостоял Ине напрямую – просто считал воров недостойными. Иначе мне они не достались бы».

Заметив, что Брэндель задумался, Ина замолчала, но тот кивком предложил ей продолжить.

- У каждой колоды своя ключевая стратегия, и к каждой нужен разный подход. Некоторые Плейнсволкеры действуют агрессивно: ставят на огневую мощь и в кратчайшие сроки достигают невероятных высот. Например, почти разом выбрасывают всех призываемых созданий на поле боя, да еще и подкрепляют заклинаниями, чтобы как можно быстрее подавить сопротивление врага и уничтожить его. Есть другие, предпочитающие одержать верх в решающий момент в самом конце боя, а по его ходу ставящие на защиту. У таких комбинации стабильные и отработанные, и они много времени уделяют созданию неуязвимых территорий и плоскостей, и уже там одерживают верх, – выдав информационную часть, Ина добавила с нескрываемой гордостью, выпрямив спину, – «Рай для невзгод» сочетает в себе оба подхода. Быстрые атаки и защита под стать! Горнила Комшаров и Буря – мощные Карты. Горнила - одновременно и артефакт, и немертвое создание, что дает иммунитет к заклинаниям Мгновенной смерти, стоимость их невелика, а призыв прост и скор. Буря их усиливает, добавляя поверх каждого Горнила Кошмаров сияющую сферу, и чем больше их на поле боя – тем сильнее эффект.

По сетчатке у Брэнделя в это время вовсю бежали надписи:

[- Горнила Кошмаров

- Рай для невзгод IX

- 1 ЭП Тьмы

- Сокровище-артефакт/ Немертвое Создание 26 уровня

- За плату 1 ЭП Света создается метка-клон.

- «Пылающий малый сосуд воплями многих душ полнится»]

[- Буря

- Рай для невзгод VI

- 4 ЭП Энергии

- Мгновенное заклинание

- Добавляет 5 пунктов Урона выбранной цели каждому Горнилу Кошмаров на поле боя, вскрывает все Горнила Кошмаров.

- «Залп из всех орудий!» – Тайрин, эшелонианский командующий]

- Заклинание активируется за минуту, а возможности для комбинации обширнейшие. Если повезет – в будущем сам во всем разберешься и поймешь. В «Рае для чистоты» есть карты, позволяющие Горнилам Кошмаров воспроизводить себе подобных под действием элемента Света. После долгих раздумий госпожа не стала включать Карту Волнения в магическую формацию, оставила ее в доступе. Волнение копирует все до единого уже использованные поражающие заклинания до достижения определенного предела по количеству Маны. Представь себе, сколько Горнил Кошмаров можно одновременно вывести на поле боя, какая огневая мощь обрушится на противника!

Брэндель почувствовал, как покрывается холодным потом. Голем с маятником лишь несколько раз подряд воспользовался Бурей, а огневая мощь уже оказалась ошеломительной, а если подключить Волнение, сразу получится выдать уж восемь Бурь! Бесконечный дождь огненных сфер – да он что угодно уничтожит!

- Это бесспорно самая убойная комбинация в колоде, но у нее имеется и слабость – такая же, как и у большинства Карт для агрессивной атаки. Во-первых, заклинанию легко противостоять, а во-вторых, сами по себе Горнила Кошмаров слабы. Стоит поразить хоть одну из составных частей – и вся комбинация развалится. Но и тут ситуация не смертельная: есть ведь Троянский конь отчаяния. Имея больше сорока немертвых в колоде, можно отправить их на Кладбище, а взамен выпустить их на поле боя четыре карты Созданий из колоды на выбор. Казалось бы, разменять четыре десятка на четверых – не самый выгодный обмен, но когда среди них настолько мощные как Эмракул, оно того стоит, не так ли? «Рай для невзгод» дает Плейнсволкеру сразу две стратегии ведения боя – защиту и нападение – и потому госпожа стояла третьей по рангу в иерархии тринадцати Плейнсволкеров, уступая только Тулману и Ооину.

Зеленые буквы продолжали сыпаться:

[- Троянский конь отчаяния

- Рай для невзгод I

- 25 ЭП Тьмы

- Сокровище – Легендарный Божественный Артефакт

- Выводится на поле боя вскрытием, плата 40 ЭП Воли. Отыскивает в колоде четыре Карты-создания и выводит их на поле боя. Отправив сорок нетемных Немертвых на кладбище с вводом в бой этой Карты, можно быстро выбрать из колоды и ввести в бой четыре Карты-создания.

- «Буря таит скрытые возможности, а невзгоды сулят надежду»]

«Вот это да, занимательно. Получается, Карты Судьбы скорее для формирования стратегии: с ними можно управлять ходом боя. А я-то использовал их как создания призыва или оборудование, а тут, оказывается, такие интересные комбинации…»

- Погодите-ка! – воскликнул Брэндель, вдруг кое-что поняв, – то есть вы всеми силами старались уничтожить Горнила Кошмаров, чтобы не дать активировать Троянского коня отчаяния?

- Именно. А ты быстро соображаешь, парень. Горнила Кошмаров сами по себе не светлые и не темные, но обладают атрибутами Немертвых, а потому как только их становится сорок – условие для активации Троянского коня отчаяния выполнены. Сначала пробуй вызвать Бурю, а там, скорее всего, и до Троянского коня отчаяния недалеко – ты справишься!

- Эмммм, но если карта Горнил Кошмаров не отправилась на Кладбище, а вы всего лишь уничтожили несколько копий… подделок… Они все остаются Немертвыми?

- Уничтожение Немертвого Создания с отправкой на кладбище – не то же самое, что статус «Немертвый».

Окончательно запутавшись, Брэндель утомленно закатил глаза. Тулман почти ничего не рассказал ни про свою колоду, ни про другие – передал Наследие и «бывай, будь здоров» – а здесь столько правил… Странно все это!

«И почему тогда «Рай для невзгод», весь такой замечательный и одинаково действенный и ы защите, и в нападении, уступает колоде Тулмана? Да и сам он не показался мне каким-то выдающимся при встрече – ни намека на какую-то невероятную силу…»

- Неужели Тулман настолько могуществен? – он даже позволил себе выразить сомнение вслух.

Слегка отпрянув, Ина окинула его взглядом из серии «ну и дурачок!».

- Кончено же! В нашу эпоху он считался одним из сильнейших, а то и самым! Про его колоду я знаю мало, но те белые Карты Маны просто поражали воображение. Альянс Городов-государств ты уже использовал и сам убедился, а остальные ей подобные – группы созданий. Вот и представь, что будет, если добавить к этому Золотой боевой флаг и скажи после этого, что его колода собрана непродуманно! Похоже, Тулман передал тебе не все свои карты, но общее правило такое: те, что с белой Маной – для защиты. Всего в его колоде пять цветов рубашек: при том, что в «Рае для невзгод» лишь два, а комбинаций так много, с пятью простор для воображения и вовсе не ограничен! Наверняка с его колодой и поныне ни одна не сравнится.

«Ого! Вот оно что! Да один Золотой боевой флаг сам по себе тянет на огроменный чит, а у меня этих карт для обороны…. У меня только такие, правда, и есть. А какой же тогда силы его атакующие карты?»

Еще раз припомнив их встречу, Брэндель посмотрел на старика новыми глазами. Удивительное дело: столько времени прошло – а он до сих пор помнит каждую черточку. Да уж, это тебе не просто добрый дедушка, такого не забудешь!

- Вынуждена предупредить: с теми базовыми комбинациями, что я тебе показала, у «Рая для невзгод» есть несколько слабостей.

- Типа отсутствия мощных созданий? – почесал затылок Брэндель.

Карты Эмракула в стопке у него в руках не было, а чтобы достать его и ему подобных, скорее всего, придется выложить огромное количество ресурсов. Другой путь – запечатывание создания в карте, но он же не Келси и тем более – не Тулман, и пока не настолько силен, чтобы

такое проделывать. Вряд ли на пути встретится еще кто-то типа Медиссы, по своей воле пожелавшей стать картой…

- Да, отчасти. На сбор сильных созданий уходит много времени. А вторая причина – у тебя в колоде нет карты поиска. Две ключевые в «Рае для невзгод», Гримуар жизни и Троянский конь отчаяния, что были у нас на руках – лишь копии, и нам они достались от госпожи, но тебе сразу же посчастливилось заполучить оригиналы. С Золотым боевым флагом – то же самое, и снова везение, а тебе нужно искать целенаправленно. Третья причина – мало возможностей для возвращения Карт с Кладбища. Пречистых архангелов и Воскрешения недостаточно: первые помогут всего лишь раз в день, а второе не действует без связки с другой картой. Другими словами, тебе недостает возможностей для циркуляции карт с Кладбища в бою. Карты-заклинания «Рая для невзгод» сразу же после использования попадают на кладбище, а создания почти все жертвуются. С активацией Троянского коня отчаяния все это попадает на Кладбище, и если нет способа их вернуть – не получится и дальше использовать колоду. И наконец, тебе просто катастрофически не хватает карт Земель, а ведь Плейнсволкеры черпают свою силу именно оттуда. Никто по доброй воле с ними не расстается, и я – не исключение: обрати внимание, земляных Карт я тебе не передала. Все, что в моем распоряжении, сейчас либо заняты поддержанием магической формации, либо припасены на случай вызова Эмракула. Так что ищи способы восполнять бассейны Элементов, иначе, если не ошибаюсь, даже базовые комбинации «Рая для невзгод» будут даваться с трудом.

Брэндель кивнул. Тулман его почти ничему не обучил – не хватило времени – но зато Ина поделилась ценнейшей информацией и подтвердила все его догадки: карты Земель действительно бесценны, и ему их не хватает.

Звуки раскопок приближались, уже заглушая их с Иной голоса: наступило время прощаться.

- Леди Ина, вы уверены, что не желаете покинуть это место? Единственное, что вы теряете – сила Плейнсволкера! – попытался Брэндель еще раз, – я ведь могу организовать охрану катакомб, никто не пройдет! Да и рана у вас на спине: я знаю одно место, древние руины, которые помогут ее исцелить.

- Запомни, парень: Плейнсволкер сам решает свою судьбу и полагается только на свои силы. В богов и высшие силы мы не верим, – гордо продолжила та с поклоном, игнорируя его мольбы, – но знакомство с тобой было приятным, благодарю за уделенное время. Оно у нас, кстати, заканчивается, так что отвечу на последний вопрос – и будем прощаться. Что еще ты хочешь знать о Плейнсволкерах?

Поняв, что ее не убедить, Брэндель приуныл и поднял на нее печальный взгляд.

- Как стать подлинным Плейнсволкером?

- Это непросто. Нужен собственный свод Законов, – торжественно провозгласила Ина, – ты говорил, твоя колода должна обеспечить тебе превосходство во всех главных профессиях… Не знаю, что это значит, но, судя по бою с Големом с маятником, ты очень полагаешься на собственную силу. Значит, тебе не нужно много Созданий: лучше начни собирать Карты-Чары и Заклинания. Для Плейнсволкера количество – не главное, не стоит стремиться собрать как можно больше Карт. Вместо этого сосредоточься на выработке собственных Законов. Мне встречались и ученики, набравшие великое множество Карт, и обладатели территорий, похожих на лоскутное одеяло, но подлинными Плейнсволкерами они так и не стали. Госпожа моя, к примеру, обрела этот статус в возрасте сорока пяти лет, и до сих пор считается одной из самых талантливых. Ты, надеюсь достигнешь успеха еще быстрее… Считай это моим

напутствием и… благословляю.

- С-спас-сибо, – прошептал Брэндель, борясь с подступающим к горлу комом.

Позади раздался оглушающий грохот обвала.

В стене образовалась зияющая дыра, через которую, размахивая пылающим трезубцем и бешено вращая глазами, показался Ропар. Огромное мускулистое тело вождя ящеролюдов с таким трудом протиснулось в наспех вырытый лаз, что в иных обстоятельствах Брэндель нашел бы это зрелище на редкость уморительным.

Но не сейчас. Да и Андреа что-то не было видно, хотя… с ее-то характером – неудивительно.

Одним прыжком преодолев разделяющее их расстояние, Ропар доложил:

- Господин, Сиэль проделал выход на поверхность, – и тут же во все глаза уставился на Ину.

Брэндель сделал то же самое, но отчаянно надеясь ее переубедить.

Тщетно: Ина лишь покачала головой и ободряюще шепнула:

- Давай, тебе пора. «Рай для невзгод» с тобой не только обретет былое величие и новую жизнь, но и пойдет дальше: надеюсь, однажды, через много-много лун, кто-нибудь будет пересказывать легенды о тебе и твоей колоде, точно так же, как я сейчас передала тебе знания о нашей госпоже. Не разочаруй меня.

Брэндель упрямо сжал губы.

- Я знаю одно место, оно излечивало подхвативших такую же заразу, как эта кристаллизация, сам встречал больных! – уверенно выпалил он, – и вы правы, леди Ина, каждый сам управляет своей судьбой, так что я отправлюсь туда и найду лекарство!

Ина ответила слабой улыбкой.

Кивнув Ропару, Брэндель собрался было в путь, но тут его неожиданно окликнула Ина:

- Погоди.

Цокот копыт – и вот она уже их догнала! Неужели передумала?

Радостно обернувшись, Брэндель не успел и пискнуть, как Ина молниеносно склонилась к нему и прижалась прохладными нежными губами к его потрескавшимся и запыленным. Широко распахнув от удивления глаза, Брэндель только и успел ахнуть, как шаловливый язычок скользнул к нему в рот, сплетаясь с его языком в дразнящем танце. На мгновение, показавшееся вечностью, их взгляды встретились, а души словно слились воедино… но тут Ина едва слышно прыснула со смеху.

Брэндель не мог прийти в себя: как так? У него что, сейчас украли поцелуй? А он, бедняжка, не успел уклониться, и теперь вынужден терпеть этот божественный аромат меда и полевых трав?

«Ах ты…!»

Еле-еле придя в себя, он отказался признать поражение и попытался обнять воровку, чтобы

вернуть поцелуй, но та, сияя улыбкой, быстро отскочила назад.

- Тогда буду ждать от тебя новостей. А свою награду ты уже получил, как я и обещала. Как бы там ни было с Железякой, но с тобой мы теперь квиты, так что жду-не дождусь, пока снова тебе задолжаю!

С этими словами Ина снова издевательски хихикнула и показала ему язык.

- Леди… Ина… Вы… – невнятно пробормотал Брэндель, запинаясь от смеси смущения и возмущения и борясь со ступором, – ты ничего не видел!! – рявкнул он наконец Ропару.

- Конечно, милорд, и господину Сиэлю ничего не скажу, – с наичестнейшим видом развел руками тот.

- Вот те раз, а если бы я не приказал молчать? Выболтал бы все при первой возможности?!

И добавил про себя, чувствуя, как на лбу выступает холодный пот: «Уффф… А вообще… СТОП, какого…?! Разве любой здравомыслящий ящер не решил бы молчать как рыба и защищать тайну господина от Ромайнэ? Да ты, болтун, смотрю, посплетничать горазд? Нет, это все Сиэль!»

Борясь с внезапно нахлынувшим желанием устроить сквайру выволочку, он обернулся к Ине и тут услышал свистящий шепот, сопровождаемый скрежетом зубов:

- Ах ты грязный изменник, советую перед тем, как со мной заговорить, как следует промыть свой грязный рот!

http://tl.rulate.ru/book/474/935109