Последний поворот - Шип Эона

С вызовом Ускорения мысли на сетчатке у Брэнделя показалось две новые карты - серая и белая.

Серая - Священный меч, Белая - Серебряный Кольт. Настала пора Священному мечу вернуться в строй.

Карта легко упала в руку.

Его первая в этом мире, она олицетворяла собой решительность и нестигаемую волю рыцаря. Сияющий меч сопровождал его целый год по пути из осажденных немертвыми земель у крепости Риэдон, прошел с ним сквозь кровавые бои и принял клятву короля Эрика, пробудив Львиное Сердце.

Что ж, его цель еще не достигнута, а значит, и Мечу пока рано в ножны.

Легонько приподняв карту, Брэндель полюбовался изображением рыцаря с обнаженным клинком в свете лампы и подкинул ее в воздух.

- Соединись с Духами Пауков Ветра!

В потолок фейерверком ударили тонкие золотистые лучики, каждый - к своему пауку. Внимательно следящая за ними Ина одобрительно кивнула, подметив и возможности, и интеллект стратегически зависших в нужных местах пауков: те накрыли все пространство над армией противника.

- Сколько у голема Священных Колец Анголы? - спросил Брэндель следом.

«Зрелище - не оторваться!» - мысленно похвалила Ина и ответила с теплой улыбкой:

- В колоде «Рай для невзгод» их всего четыре: два у меня, два у железяки.

Похоже, она даже поняла, к чему вопрос.

- Молчать! - тут же яростно заскрежетал голем, - как смеешь ты раскрывать секреты колоды госпожи чужаку?! Ина, твое поведение - предательство, я в тебе окончательно разочаровался!

- Голем с маятником, ты не представляешь здесь госпожу! Рай для невзгод слишком много времени провел в спячке! Пора искать преемника, ни к чему вечно прятать ее колоду в темном подземелье!

Металла в голосе Ины оказалось ничуть не меньше, чем у противника, а сияющие отражением огней с потолка глаза так и метал молнии. Уставившись на голема немигающим взглядом, она замерла не месте, не собираясь отступить.

Непримиримые противники вот уже тысячу лет... Ни один из них так и не убедили оппонента в своей правоте, и сегодняшний день не стал исключением.

Ну а собравший всю нужную информацию Брэндель порадовался экономии времени: как же

приятно пообщаться с понятливым собеседником! С виду сохраняя полнейшее спокойствие, в душе он уже ликовал: у голема было всего две карты Священного Кольца Анголы!

Убитый Кристальный вихр уронил одну из них, но кто кроме голема мог отдать тому приказ защищать подземелье? Получается, у прежнего владельца осталась лишь одна.

Непонятно, зачем вихру та карта, но уж он-то, Брэндель, найдет ей куда лучшее применение. Решив не рисковать, он нацелился на все Горнила Кошмаров в зоне поражения, пока оставив сферу с шестеренками на потом. Не стоит ставить на кон все: можно потом и сеть раскинуть – вдруг та его ослабит?

Вонзив в пол Гальран Гайю, Брэндель подал сигнал к началу атаки.

Бессчетные золотые лучи одновременно ударили по Горнилам Кошмаров. Под шипение плавящегося металла часть лучей вскрыла выбранную цель, а соседние к ним ударили в прожженные отверстия, увеличивая их в размерах. Черви медленно, но верно превращались в лужицы расплавленного металла.

Ударило золотое пламя и по металлической оболочке голема: тот застыл, неуверенно опираясь на бронзовый посох, и, судя по неверящему выражению «лица», впервые столкнулся с подобными трудностями. Звуки маятника у него в груди стали заметно громче, точь-в-точь как сердцебиение в момент опасности, а вырывающееся из металлического рта подобие дыхания стало частым и поверхностным.

Наконец решение было принято: голем отдал следующий приказ. Десяток стражей в черном поспешно отступил с передовой, не обращая внимания на град ударов в спину, и сомкнул строй перед Горнилами Кошмаров, прикрывая их от атак Брэнделя.

Парад невероятных жертвоприношений продолжился.

Стражи мигом обратились в пепел, словно мошки в пламени, и лишь на мгновение задержали смертельные лучи. Увы, голему хватило и этого: он успел увести последний десяток Горнил из-под обстрела.

- С ума сошел, железяка ржавая – так распорядиться Картами Судьбы! – возмутилась Ина и, нахмурившись, шепотом добавила, – ну все, он запаниковал! Продолжай атаку, победа у нас почти в руках!

«Как будто сама только что не пожертвовала дракона... Конечно, тебе ж виднее!» – съехидничал Брэндель, но все же согласно кивнул и продолжил прессовать.

- Думаешь, тебе виднее? – высказал его мысль вслух голем, – мы здесь как на шахматной доске, и каждый ход нужно выверять и продумывать до секунды, что я и сделал! Именно этому нас учила госпожа, и в этом основная красота игры Плейнсволкера, но тебе этого не понять. Давай-ка я тебе наглядно покажу, почему точный расчет и умелая работа с колодой гарантируют победу.

Брэндель слегка поднял бровь и нахмурился:

«Что-то мне все это уже не нравится... Он не спешит признавать поражение – напротив, уверен в победе и готов сражаться. Интересно, к чему такая бравада, когда бой почти закончен? Ну не похож он на побежденного! Неужели все еще держит козырь за пазухой?»

Недооценивать столь грозного противника он не смел: прощупывание почвы они уже прошли, и настал черед реального боя. Раз голем пожертвовал своими созданиями против его формации – пора наносить последний удар. Окинув оценивающим взглядом зависших в ожидании приказа Духов Пауков Ветра, Брэндель приказал им приготовиться и стрелять по команде.

- Создания призыва, приказываю подавить наступление врага! – одновременно воскликнула вслух Ина.

Но голем сохранял олимпийское спокойствие.

Несколько мгновений – и его стражей по одному испепелило, но тут в бой вступили казавшиеся бессильными Экронские Заклинатели. Брэндель был почти уверен, что над их Картами как-то поколдовали. Ожидаемо: скопив достаточно ЭП Света, заклинатели направили его в Горнила Кошмаров, заставив те расти.

- Проклятие! – нахмурилась Ина пуще прежнего, – ритуальное жертвоприношение, как в эшелонианских печах невзгод! Железяка жульничает, ускоряет процесс! Насмерть собрался биться?! Быстрее, пора уничтожить Горнила Кошмаров!

Но менять планы было поздно: Брэндель уже навел Пауков на цель – шестеренки в сияющей сфере у голема в голове. Стоит уничтожить «мозг» – и никакие Горнила уже не помогут.

Поставив на кон все, он решил уничтожить последний козырь голема – тогда победа гарантирована. Вряд ли у того найдется в запасе еще что-то.

Испепеляющие лучи палили без остановки: казалось бы, от них не уйти, но сияющая сфера вдруг вырвалась из головы голема, пытаясь уклониться. Не помогло: постепенно ее полет становился все более дерганным, и вскоре смертоносные лучи загнали ее в угол. И тут, когда казалось, что все пути к отступлению уже перерезаны, победный залп принял на себя сам голем.

Такого безрассудства Брэндель от него не ожидал: добровольно броситься под обстрел, да еще и снять все магические щиты... так подставиться! Спалив плащ, золотое пламя мигом добралось до тела, испепелив половину, но голем и не дрогнул. Застыв на месте и не показывая боли, он лишь крепче схватился за посох.

- С ума сошел! – пораженно ахнула Ина.

Такого маневра не ожидала даже она: как можно добровольно открыться, отказаться от магической защиты? Перед ней словно предстал совершенно новый противник: разве ее давний соперник, сильнейшее из созданий госпожи, способен так сдаться? Да с такой магической броней, как у него, и царапины быть не должно!

Но в ответ голем лишь издевательски расхохотался.

Почти падая и лишь усилием воли да посохом удерживаясь на ногах, он не собирался отказываться от привычного презрения и насмешек:

- Ина, да ты, похоже, окончательно забыла уроки госпожи! Первый и главный – защищать самую ценную карту, любой ценой! А теперь вы с пареньком проиграли...

Гордо задрвав подбородок, он перевел взгляд влево, взмахом руки указывая на добрых четыре

десятка новых Горнил. Сияющая сфера бешено закрутилась, выйдя на невероятные обороты, и открыла перед собой огромный портал.

Оттуда медленно выбралось огромное же нечто причудливой формы. Явно порождение не этого мира, создание казалось воплощением вечного хаоса. Сплошь изгибы да повороты, ни одного признака живого существа, но прямо-таки пульсирующее живой энергией... Его давящее присутствие почувствовали все до единого в зале.

- Эмракул, Шип Эона! - яростно взревела Ина, широко распахнув глаза, - отлично сработано, Голем с Маятником! Только вот зачем отказываться от собственной защиты - смерти ищешь?!

Услышав имя монстра, Брэндель побелел как полотно.

«То самое древнее зло из легенд?! Один из сильнейших Грехов в войне с Сумеречным драконом!»

По сетчатке побежали совсем не радующие зеленые буквы:

[- Эмракул, Шип Эона

- Рай для невзгод XXII

- 500 Воли

- Создание - Легендарное создание/ Элраци

- Иммуниет к физическим атакам и элементным заклинаниям, защита от цветных заклинаний, способность к полету, уничтожение 6 уровня (для защиты от атаки Эмракула, Шипа Эона, нужно пожертвовать 6 действующих карт)

- С приходом Эмракула в игру ход времени для заклинателя замедляется вдвое.

- С попаданием Эмракула на Кладбище его владелец получает все Кладбище себе в библиотеку.

- Защита от цветных заклинаний: иммуниет от цветных заклинаний оплачивается ЭП нужного цвета.]

<http://tl.rulate.ru/book/474/892488>