

Виктор Сергиенко



Тномы подземных островов

Мангея. Книга 5. ЛитРМД

18+

Виктор Сергиенко

**Пангея. Гномы подземных
островов. Книга 5**

«Автор»

2022

Сергиенко В. Н.

Пангея. Гномы подземных островов. Книга 5 / В. Н. Сергиенко —
«Автор», 2022

Игрок Торвик продолжает исследовать удивительный мир компьютерной вселенной Пангея. И занесла его в этот раз игровая судьба в Железные горы, а если говорить точнее то под них. Теперь ему предстоит пройти по Великому пути гномов и посетить все семь их подземных королевств. А также Бездну демонов и подземное море где правит единственная за всю историю гномов Королева-воин.

© Сергиенко В. Н., 2022

© Автор, 2022

Содержание

Глава 1.	5
Глава 2.	9
Глава 3.	14
Глава 4.	18
Глава 5.	22
Глава 6.	26
Конец ознакомительного фрагмента.	29

Виктор Сергиенко

Пангея. Гномы подземных островов. Книга 5

Глава 1.

Черные пустоши Барлонгов

На следующий день, рано утром, караван гномов отправился в путь. И был этот караван – ну, очень не обычным. Все мы привыкли, что торговцы в мире игры, перемещаются на обычных телегах, которые тянут за собой, пары обычных лошадок.

Здесь же оказалось всё не так.

Во-первых. Телеги гномам заменяли большие дощатые вагончики, которые были больше обычной телеги раза в два и поэтому имели, аж, шесть больших, высотой с человеческий рост, колес.

Во-вторых. Тянули за собой, эти домики на колесах, двойки могучих зверей, которых гномы называли – татбезагами и которые очень напоминали покрытых шерстью, обычных бегемотов. Правда, с когтистыми, очень похожими на медвежьи, лапами.

Ну, и в третьих. Что над деревянными вагончиками, что над двойками татбезагов, были закреплены, огромные жестяные зонтики, назначение которых для меня пока оставалось совершенно не понятным.

Управляла нашим таким странным транспортным средством гномка Олрини, являющаяся племянницей тетушки Драудины и по совместительству её же торговым партнером. И кстати да, обе эти женщины являлись родственниками на самом деле. Потеряв всех своих родных, в авиакатастрофе реального мира. Они решили перебраться в виртуальный мир Пангеи и начать тут, жизнь сначала.

Олрини, в отличие от своей шумной и веселой тетушки, была девушкой скромной, тихой и застенчивой. Обращалась она ко мне только на вы, а увидев на моей информационной табличке приписку – Виконт, ещё постоянно стала добавлять – ваша милость. При этом она так мило краснела, что я решил не разочаровывать девушку, впервые встретившую самого настоящего дворянина. Пусть наиграется.

А еще, как я понял, Олрини была яркой поклонницей японского аниме.

Так как носила на себе – короткую черную юбку, в тон ей же, тонкую кофточку, до половины открывающую её грудь. А поверх всего этого великолепия – белый, кружевной фартучек, а на ногах такие же белые, достающие до половины лодыжек, чулки.

И вот, результате всего этого чулочно-кружевного ансамбля, и получилась этакая – няшечка, наивно лупающая по сторонам, своими большими, карими глазами.

Правда, в наивность этой девчонки, железной рукой управляющей парой татбезагов, я не верил ни разу, но со стороны, все это смотрелось очень умирительно.

Гномий караван, собрался очень быстро. Вот только что, тетушка Драудина познакомила меня со своей экстравагантной племянницей. А вот уже первый колесный вагончик, тронулся в путь. За ним тут же, пристроились остальные движущиеся домики и моё путешествие в страну гномов началось.

Кстати сказать, никаких главных караванщиков у гномов не было. Просто несколько индивидов, которым нужно было отправиться в путь, для большей безопасности собирались вместе и в этот самый путь отправлялись. Кому нужно было остановиться – останавливался,

кому нужно было вернуться – возвращался, ну а кому нужно было быстрее, тот шпарил быстрее.

Этакая демократичная демократия в действии. Чем не повод позавидовать.

Хотя на самом деле, всё было намного проще. Просто все гномы, очень серьезно относились к делу, которым они занимались. И им было просто не когда, думать про имидж и сопутствующую ему всяческую мишуру.

Что касается меня, то я с удовольствием воспринял новый способ передвижения, так как, после нескольких недель, проведенных мной на пиратской либурне. Мне очень нравилось, это степенное движение вперед, а не постоянная болтанка туда-сюда, от одного борта к другому.

Спустя час, местность вокруг нас, стала разительно меняться. Из живой, покрытой густой, изумрудного цвета травой, она стала переходить в эту – жженую.

По другому и не скажешь. Так как нам, все чаще и чаще, стали попадаться огромные проплешины земли, покрытой небольшим слоем черного пепла. Драконы? – я с недоумением закрутил своей головой по сторонам. Тогда почему, участники нашего каравана так спокойны?

– Олрини, это нормально – спросил я у девушки, сидящей рядом и для наглядности ткнул пальцем в ближайшую черноту.

– Да ваша милость, это нормально – запунцовив, как маков цвет, ответила гномка, как прилежная ученица, сложив ладошки у себя на коленях.

– Это драконы? – ещё раз попробовал я разговорить эту несмеяну.

– Нет, ваша милость, это барлонги – продолжала разыгрывать из себя отличницу, эта любительница японского аниме.

– Кто такие барлонги? – продолжал настаивать я, тихо закипая внутри.

– Сейчас увидите, ваша милость – пропищала девушка, сильно прижимаясь ко мне.

И вот это, уже была не игра, так как с её края, как раз там, где заканчивался закрепленный на крыше жестяной зонтик. Внезапно сорвалась тугая струя жаркого, желтого пламени, в прочем никому не причинившая вреда. И мой следующий вопрос, зачем гномам, нужны такие странные зонтики, сразу же стал не актуальным.

– Оё! – только и сказал я, а потом захотел добавить, ещё много разных слов, которые отличают культурного человека от бес культурного. Но, не стал, так как не хотел, разочаровывать кукольную девушку, с таким обожанием смотревшей на меня.

Вместо этого я призвал свою Гарпию и запустил её в небо. Тут же сосредоточив все своё внимание на картинке, которую она мне, стала транслировать. О как!

Оказывается барлонгами, местные жители называли маленьких таких драконов, размером всего лишь 2-3 метра. Дюжина которых, сейчас и висела над нашим, движущимся вперед караваном, раз за разом, пробуя его на прочность, а вернее на возгораемость.

Разбившись на пары, они подобно черным пикировщикам атакующим транспортный конвой, на бреющем полете проносились над нашими защитными жестяными зонтами, раз за разом, поливая их струями пламени, вырывающимся из их раскрытых, зубастых пастей.

Но, не смотря на всю свою кажущуюся непрочность, жестяная защита нашего каравана, справлялась со своей ролью просто на отлично, не позволяя даже капли пламени пробиться сквозь неё.

Конечно же, если бы на нас напал настоящий дракон, такая защита его бы только насмешила. Но вот эти мини дракончики справиться с ней, действительно не могли.

Добавив к своей, кружащей сейчас в вышине, Гарпии, Вампира и Купидона, я приказал им атаковать, плюющих огнем, барлонгов. Конечно же, я осознавал, что втроем, они никак не смогут растерзать стаю из двенадцати монстров, но и сидеть просто под зонтиком и терпеть насмешки, этих огненных тварей я уже не мог.

Но, как не странно, барлонги этот бой не приняли. Видимо окончательно поняв, что здесь им ничего не обломится, они разбили свою стаю на части и разлетелись в разные стороны,

вероятно искать добычу попроще чем мы. Олрини смотрела на меня, как на спасителя вселенной, как мне кажется, даже не дыша. Будь она нпс, то репутация с ней, непременно бы сейчас скакнула, до статуса Обожание, никак не меньше.

Что самое интересное, управлять нашими тягловыми татбезагами почти не требовалось. Умные животные прекрасно запоминали дорогу, по которой хоть раз, когда-нибудь прошли. Поэтому мы, накинув вожжи, на специально предусмотренный для этого крюк. Смело отправились обедать, внутрь нашего передвижного домика.

И вот тут, в какой-то момент, пол под нашими ногами, сильно качнулся, Олрини, вроде как не удержавшись, грудью упала на столешницу, соблазнительно перегнувшись в поясе, а я своим пахом уткнулся в её ягодички. Беззащитно прикрытые, только кипельно – белыми трусиками, которые я тут же и стянул. Нижнее бельё в игре, снималось только с разрешения игрока, а значит гномка, была не против.

Затем моя вздыбленная плоть, резко проникла во влажную женскую, и всяческая мишура, о том, что мы вроде бы, только что познакомились и даже ещё ни разу не целовались, сразу же отошла на задний план. Затем наш, разгоряченный любовный спарринг, незаметно перешел на кровать, на которой мы затем, усталые и довольные, так и заснули в объятиях друг друга.

– Ваша милость, а возьмите меня с собой – это было первое, что я услышал следующим утром. Девушка – гномка, лежала рядом со мной, тихо, как мышка, с вытянутыми вдоль тела руками и сосками торчащими вертикально вверх.

– Куда с собой? – удивился я.

– Ну, вы же собираетесь пересечь Великий хребет? – Олрини натянула на себя тонкое одеяло, до самого подбородка, пряча от моего жадного взгляда свою роскошную грудь и опять краснея. То ли от скромности, а то ли, от своей наглости.

Я сначала хотел сказать ей, что это очень опасно, и она запросто может погибнуть.

Но потом осекся. А чего это я, в самом деле. Окончательной смерти в игре нет. Боль, и та, чувствуется только на 10%. Ну, слетает, в случае чего, девчонка, пару раз на респ, вот и весь риск. Видимо как-то почувствовав ход моих мыслей, молоденькая гномка, тут же затараторила.

– Господин, я не буду вам в тягость, вот увидите, я сильная и готовить умею, и ваш мешок, могу всю дорогу нести.

От такой картины я усмехнулся, а что, спина у неё действительно широкая, запросто может, два походных рюкзака на себе тащить.

– Ладно – протянул я, как бы делая ей величайшее одолжение.

– Пойдем, если хочешь.

Услышав это, Олрини, аж взвизгнула от радости. Тут же, как-то не умело, поцеловала меня в щеку. И видимо решив, что такого благодетеля, тоже нужно как-то облагодетельствовать, отвернувшись, потянула вниз одеяло, медленно обнажая свою большую грудь, и как бы говоря – пользуйтесь, если надо. Ну, я и воспользовался.

Короче, выбрались мы из своего движущегося домика, на балкончик с которого управлялись татбезаги, только к обеду. Меланхоличные животные, до этого всю ночь тянувшие свою лямку, как мне кажется, даже этого и не заметили. Мерно переступая своими лапами, по слою черного пепла, застилавшего почти всё вокруг.

– Капец, какой-то – грустно подумалось мне. Вот барлонги разошлись, они что, тут всю местность выжгли.

Проследив за моим взглядом, Олрини прокомментировала.

– Да господин, их здесь много и живут они тут веками.

– Говорят, что раньше здесь был цветущий край, со своими деревьями и садами.

– Но, потом, Орден Древних Химерологов, на свою беду, вывел этих тварей, и случилась катастрофа. Барлонги, сначала убили всех своих создателей, а потом принялись истреблять всё, что видят.

Девушка замолчала, а я сидел и думал, что всё-таки, какими гениальными волшебниками были эти Древние Химерологи. Вот с расой Хомо Ратус, то есть разумных крыс – они угадали, а вот конкретно здесь, промахнулись.

– Олрини, а что ты вообще знаешь про гномов? – снова задал я вопрос анимешной девушке, так как сидеть и смотреть, на окружающее нас пепелище, было просто невыносимо.

Гномка приосанилась, польщенная таким вниманием и начала свой рассказ.

Глава 2. Гномберг

– Как такового, единого королевства у гномов нет. Гномберг – вообще-то переводится, просто, как – страна гномов. Это обобщенное название, всех семи мелких королевств, ну или кланов, если так будет понятней. Каждый гномий клан, в этих горах, занимает свою, отдельную от других нишу и занимается добычей, только своего уникального ресурса. Отличающегося от других, по своему уникальному цвету. Так:

Клан Верзонал занимается добычей всяческих камней, только зеленого цвета таких как: различные авантюрины, хризобериллы, хальцедоны, цавориты, хризолиты, изумруды и так далее.

Клан Рункоок добывает камни уже только синего цвета, это: аквамарины, бериллы, апатиты и тому подобное.

Клан Бултеруд, это уже специалисты по желтым камням: гелиодару, янтарю, цитрину и титаниту.

Клан Гулналом, работает только с красными камнями, такими как: гранаты, шпинель, турмалины или рубины.

Клан Мурагрош, это уже белые камни, различные: беломориты, кварц, горный хрусталь и лунарит.

Клан Кархарус, наоборот, занимается только черным цветом: обсидианом, турмалином, гагатом и рухтопазом.

Ну и последний клан Дагрохан, его цвет фиолетовый и его камни это: аметист, аметрин, чароит и индиголит.

Очень часто, между кланами вспыхивают споры, насчет цветовой гаммы камней, так как одни говорят, что видят синий цвет, другие, что голубой, а третьи вообще – фиолетовый. Ну и точно так же, как можно точно определить красный это камень или розовый, желтый или уже оранжевый. Дело даже зачастую доходит до драки, но потом всё, как-то само собой успокаивается и гномы продолжают работать дальше. А вот споров же, за металлическую руду у них никогда не бывает, ибо они называют её – кровью гор и считают, что она должна принадлежать всем.

Так же, все их основные города соединяет между собой, один большой тоннель, который по легенде, проложили ещё сами ушедшие боги и который гномы называют – Великий путь, ну или Большой червь. А ещё, все гномы одеваются в цвета, только своего клана. Поэтому к примеру – выходца из клана Бултеруд, никогда не спутаешь с представителем клана Дагрохан. Ну и так далее.

А вообще-то мир подземья устроен намного сложнее. Так как в нем ещё живут: дроу, дворфы, друэгары, кобольды, и по слухам ещё, даже разумные осьминоги из подземного моря Вульрикру. И это ещё не считая различных мобов и монстров, разного пошиба.

Умная девушка замолчала. Молчал и я, переваривая всё услышанное.

То, что все города гномов соединены одним туннелем, это конечно же – очень хорошо.

А вот то, что у них, как оказалось не одно королевство, а целых семь, это уже не очень.

И кстати, а вот и они, я имею ввиду горы. Появились сейчас на горизонте тонкой, длинной, неровной линией, своих серых вершин. Но нам понадобились ещё целые сутки, чтобы приблизиться к ним вплотную, дабы сполна восхититься их величию и непоколебимой монументальностью.

И да, действительно, я сразу же поверил, что тоннель, проходящий насквозь, сквозь весь этот скальный мир, в своё время делали боги. Ибо был он, просто огромен. Примерно сто на сто метров, и при всем этом, идеально круглой формы. Выглядело всё это так, как будто огромное раскаленное сверло, легко просверлило горную породу, глубоко уйдя в её плоть.

Кроме того, вокруг всего этого гигантского отверстия, были расположены странные, острые заусеницы, очень похожие на длинные, острые зубы. В результате чего казалось, что все мы, направляемся прямо в пасть, огромному, каменному червю. Ощущения, скажу я вам, были просто космические.

И вот, пройдя по такому странному тоннелю, примерно ещё пару часов, мы наконец-то попали, во владения гномьего клана Верзонал. И оказались просто в каком-то, самом настоящем – Изумрудном городе. Вернее малахитовом, конечно же, присутствовали здесь и всевозможные авантюрины, хризобериллы, хальцедоны, цавориты, хризолиты и даже изумруды. Короче всевозможные камни, имеющие отношение к зелёному цвету.

Но процентов на семьдесят, насколько я мог судить, столица клана Верзонал, была выстроена именно из малахита, всяческих, всевозможных его оттенков.

Начиная от: молочно – салатового и заканчивая очень темно – зеленым, почти черным.

И только шпили местного, королевского замка, могли похвастаться самыми настоящими, огромными, изумрудами. А в остальном, это был обычный, средневековый город. Обычный, конечно же по меркам игры. То есть, имеющий ровные, широкие улицы, четкую разбивку домов на кварталы и прекрасно работающую канализацию.

Множество гномов, разного пола и возраста, одетые в цвета своего клана, занимались своими делами. Кто-то что-то мастерил, кто-то что-то продавал, а кто-то вообще, сбивался в трудовые артели и отправлялся в ближайшие штреки и штольни. Которые подобно огромным кротовым норам, сплошным кольцом, чернели вокруг всего этого города.

И да. Как оказалось, все кузни и плавильни располагались именно в них, поэтому «изумрудный» город, представлял из себя, этакий, очень комфортный для жизни, оазис.

Ни шума тебе, ни гари, ни пыли. На мой взгляд, очень разумное решение. Так как, все города гномов, известные нам по играм или фильмам, всегда почему-то, представляли из себя, череду доменных печей вперемешку с различными мастерскими. И со стороны казались, этаким мини заводским адом. В котором всё, постоянно скрипело, шумело, ухало, бухало и дрожало. Здесь же, такого не было и в помине. Слава разумным разрабам, создателям этого мира.

Наш караван, по кольцевой дороге, идущей в обход центра города. Наконец-то добрался, до большого такого, сортировочного пункта, а иначе, это скопление всех нужных путникам построек и не назовешь. Судите сами, в одном месте, полукольцом, вокруг не большой, замощенной ровными каменными плитами площади, располагались. Несколько харчевень, гостиниц, складов, магазинов и лавок. Из которых, на наш караван, как муравьи на жирную гусеницу, тут же набежало несколько десятков разнокалиберных гномов. На месте торгуясь за привезенный нами товар.

Затем, спустя всего лишь где-то час, они подобно приливной волне, отхлынули от нас, унося с собой выкупленные мешки, и мы остались предоставленными сами себе.

Торговля закончилась, цель нашего прибытия сюда, была достигнута. Так что теперь, тот кто хотел, тот шел в местные харчевни. Кто не хотел, тот тут же, разворачивал свои вагончики и отправлялся за новой партией товара. И только наш колесный домик оставался на месте, в гордом одиночестве.

Так как Олрини, прекрасно ориентирующуюся в местных реалиях, я отправил узнать, что либо, об искомым мной по квесту рыцарях круглого стола. А сам подошел к местной, расположенной тут же, квестовой доске, густо облепленной пергаментными листками, со всевозможными заданиями. Квестов на ней было много, но в основном они были все типовые и очень профессиональные.

Например, добыть:

- 100 крупных кусков молочного малахита, или
- 120 средних кусков тигрового малахита, или
- 60 кусков авантюрина,
- 55 хризоберилла,
- 41 хальцедона,
- 34 цаворита,
- 22 хризолита.

Или даже добыть где-то и принести местному ювелиру – 10 крупных изумрудов.

И так далее и так далее.

Затем шли квесты на добычу различной руды и выплавки из неё металла.

Причем эти задания, уже шли вкупе с добычей антроцитового угля.

И всё это, конечно же подразумевало у игрока, усиленное развитие навыка – Горное дело.

Против чего, я может быть и не был бы против, будь у меня больше свободного времени, но у меня был квест. И квест так сказать, с большой буквы.

Ведь именно сейчас, где-то там наверху, огромный Всадник Апокалипсиса, разносил весь этот континент вдребезги. И остановить его мог, только король Артур из Камелота, а чтобы он мог это сделать, ему нужны были, все его 12 рыцарей круглого стола.

Поисками которых я, как раз сейчас и был занят. Шестерых из них мне уже удалось найти, а вот ещё шестерых пока нет. И вот поэтому я не мог, так бездумно терять время, рубя каменные жилы или таская мешки с рудой.

Но вот один квест, я всё-таки для себя нашел. Стоило только мне сорвать, исписанный гномьими, готическими буквами, пергаментный лист с общей доски, как система тут же записала.

– Игрок Торвик.

– Вам предложен квест – «Злобные злобоглазы».

– Три дня назад, дальний оловянный забой, подвергся нападению стаи бехолдеров, в результате чего, все работы в нем, были вынужденно прекращены. Старшина местных рудокопов, просит очистить их шахту от этих мерзких, летающих тварей.

– В случае успеха, вы получите: 15 000 ед. опыта и 3000 серебряных монет.

– Кроме того, разноцветные глаза этих монстров, являются редкими алхимическими ингредиентами, которые у вас с радостью купят, любые зельевары, алхимики или крафтеры по всему подземью.

– Принять – Отказать.

Я нажал принять и, так как Олрини ещё не вернулась, удобно устроившись в нашем передвижном домике, запросил у компьютерной Вики справку о предстоящих противниках. И погрузился в её чтение.

Оказывается бехолдерами или злобоглазами назывались – этакие живые, летающие шары. Имеющие в своем центре – один большой глаз, который все называли злым оком, и под ним – одну большую, всепожирающую пасть, полную острых, длинных зубов и размером, чуть ли не в половину своего объема.

Так же, покрыты они были щупальцами, которые в свою очередь заканчивались или разноцветными глазами, испускающими различные психо – кинетические лучи, наносящие урон или серпообразными, зазубренными когтями, которыми они с легкостью разрывали свои жертвы.

Делились они соответственно на наблюдателей, войнов и псиоников. Были конечно, ещё бехолдеры – рабочие, но они никогда не покидали свой улей, так что из числа врагов, их можно было смело исключать.

Итак. Наблюдатели – имели размер примерно с большой арбуз, вырабатывать пси лучи не могли и поэтому использовали свои стебельковые глаза, только для наблюдения. Отсюда они и получили своё название. Служили они своему улью, в качестве разведчиков и встретить их можно было, практически в любой пещере. Цвет имели однотонный, серый или черный, поэтому практически были очень малозаметны на фоне любых скальных стен.

Следующим классом бехолдеров были – войны. Которые могли вырастать просто до чудовищных размеров и диаметром своих тел достигать 5-6 метров. Правда, такие реликты встречались крайне редко и основной размер, этих шарообразных монстров, был примерно метра три. Щупальца их, заканчивались различной формы когтями, которыми они мастерски раздвигали свою жертву. Цвет они имели, зачастую самый раз пятнистый, были самой многочисленной частью своего улья и в основном служили ему в качестве, такой своеобразной пехоты.

Ну, и конечно же, самым интересным видом бехолдеров, и самым опасным из них, были – псионики. Размеры они имели скромные, всего лишь 2-3 метра, цвет зачастую очень яркий – красный, оранжевый или желтый. Что, как бы подчеркивало их опасность.

И щупальца их заканчивались самыми натуральными разноцветными глазами, которые и излучали те самые, опасные для всего живого, пси лучи.

И вот тут, на них, нужно остановиться, конечно же по подробней.

Так как их:

- Черные глаза испускали – парализующие лучи,
- Белые – усыпляющие лучи,
- Серые – замедляющие лучи,
- Зеленые – очаровывающие лучи,
- Синие – отравляющие лучи,
- Голубые – лучи испуга,
- Фиолетовые – ослабляющие лучи,
- Желтые – лучи окаменения,
- Оранжевые – лучи разрушения,
- Красные – лучи смерти.

Ну, тут всё было понятно. Усыпляющие лучи – усыпляли на какое-то время, замедляющие – замедляли, а лучи смерти наносили просто прямой урон, ну и так далее, и так далее.

Короче говоря, попадать ни под один из них, никому не рекомендовалось. Конечно же, один, два или даже три луча, попавшие в вас, вряд ли смогут нанести вам существенный урон, но вот уже их десяток, смогут создать действительно серьезные проблемы. Хорошо хоть, что бехолдеры не могли бить ими всеми сразу, а испускали выборочно и по очереди.

Так же, рождались эти летающие хищные шары, всего с четырьмя щупальцами, а вот взрослые, матерые особи, имели их уже целый десяток. Вот такими они были непростыми тварями, эти злобные злобоглазы. Я свернул компьютерную справку и огляделся.

О, а вот и Олрини идет и судя по тому, как она гордо вышагивает, ей есть, чем меня порадовать.

– Я всё узнала, ваша милость – шёпотом, как заправский разведчик, начала она свой доклад.

– Два рыцаря, несколько месяцев назад были здесь, расспрашивали всех про наследие ушедших богов. Искали какую-то древнюю, очень магическую вещь, а потом взяли и ушли дальше, на территорию клана Мурагрош.

– Ага! – радостно воскликнул я,

– А вот это уже след. Забирайся и поехали. Но сначала давай заскочим в дальний забой, я тут квест один интересный взял.

Олрини, послушной молнией, заскочила на управляющий балкончик, дернула вожжи и наши татбезаги резво покатали нас куда-то вправо, в обход внешней крепостной стены.

И вот спустя, каких-то полтора часа, я уже смело входил в шахту, неровно прогрызенную в горе, кирками трудолюбивых гномов.

Глава 3.

Злобные злобоглазы

Оставить, жадную до эмоций гномку, в нашем передвижном вагончике, у меня не получилась. Так как она, всерьез вообразила себе, что является, то ли моим оруженосцем, то ли вообще – телохранителем и поэтому она сейчас топала за мной сзади, сжимая в своих сильных руках, поблескивающий хромом, метровой длины, гаечный ключ. Потому, как оказалось, что Олрини по своей второй профессии, была механиком и имела в своем инвентаре, кучу всевозможного, полезного инструмента. Которым, при случае могла отрихтовать, средних размеров монстра или даже двух.

Вдруг, моё Привидение, темным облачком летевшее впереди нас, метнулось в сторону, засветив небольшой, серый шар бехолдера – наблюдателя.

– Ну, вот и началось – пробурчал я себе под нос и начал призыв своих существ, так как таится, смысла больше не было. Ибо, согласно той же, компьютерной справке, что я читал. То, что видит один наблюдатель – видят все ближайшие к нему бехолдеры.

Его даже убивать смысла не было, так как самый ценный лут злобоглазов заключался в их когтях и пси глазах, а у этих мелких разведчиков не было ни того ни другого.

Атака бехолдеров началась внезапно. Не успел я ещё толком призвать Аббатису и Белого Рыцаря, как в наш скальный коридор, залетели сразу три злобоглаза и без разговоров, кинулись в бой. Двое из них, были войнами и они тут же, принялись стегать моих рыцарей своими длинными щупальцами, которые заканчивались острыми серпообразными когтями. А вот третий из них, был псиоником и мы все сразу же, попали под дождь его неприятных астральных лучей. Хоть он и выпускал их, всего лишь раз в пять секунд, но со стороны казалось, что по нам работает, просто какой-то лазерный автомат.

Стиснутые в узком каменном коридоре, мои рыцари ни как не могли продавить двух бехолдеров – войнов, которые стегали их своими щупальцами. Тогда я добавил к ним ещё Фавна и Оборотня, а сам, прячась за их спинами, стал метать огненные копья. Даже не целясь, лишь бы попасть хоть в кого-то из врагов и нанести им урон. Олрини, вцепившись рукой в мой пояс и прячась от пси лучей уже за моей спиной, просто так повизгивала от страха и азарта.

Четверо моих существ дружно навалились на двух бехолдеров и дело наконец-то сдвинулось с мертвой точки. Во все стороны так и полетели отрубленные части щупалец и капли черной крови. Пусть медленно, но верно, они стали выдавливать их в общий зал забоя.

А затем, один из злобоглазов, лишившийся уже больше половины, своих страшных щупалец, пошел штыковую. Он одним рывком, быстро подлетел в плотную, к моему козлоному Фавну и одним клещающим движением откусил ему голову, своей огромной зубастой пастью. За что, впрочем, тут же и поплатился, получив сразу два рыцарских меча, чуть ли не на всю свою длину, вошедшие в его брюхо.

Затем уже три, оставшихся в живых, моих миньона, накинулись на одного когтистого бехолдера и он пожертвовал собой, чтобы их псионик, успел от нас удрать. Не желая так просто отпускать врага, я бегом послал за ним, всех троих своих существ и только это спасло нас с Олрини, от быстрого полета на респ. Так как, выскочив в просторный, общий зал забоя, они тут же подверглись нападению, со всех сторон, почти двух дюжин озлобленных бехолдеров.

Теперь уже мы с гномой, наперегонки, кинулись бежать назад, от таких кровожадных летающих монстров. Которые целым десятком, подобно рою, больших, рассерженных пчел, устремились за нами в след. Но, на выходе из тоннеля, неожиданно наткнулись на быстро призванного мной Вепрехряка. Который тут же, стал отоваривать их всех, своей тяжелой, цель-

нометаллической, покрытой длинными шипами палицей. Снова получилась живая пробка, в которой бехолдеры потеряли ещё трех своих особей. Прежде чем не ретировались назад, в оккупированный их стаей, оловянный забой.

Я быстро остановил, своего прямоходящего кабана, чтобы он один не выскочил на весь их рой и стал призывать всех остальных своих существ, на которых у меня только хватало манны. Было понятно, что злобоглазы больше не сунуться в коридор-ловушку. А как-то выбивать их, мне было нужно. Итак, план у меня был простой. Все мои рубаки, быстро врываются в общий забой и выстраивают там защитное кольцо, в центре которого кучкуются уже все мои стрелки и начинают вести огонь по псионикам. Которые и представляли из себя наибольшую опасность.

Ну, примерно как-то так, всё и получилось. Мои рубаки и кусаки, это я имею в виду – Лесных волков, уверенно держали защитный периметр. А все магички, Охотница и Купидон начали вести стрелковую дуэль, с псиониками врага. Я даже призвал Гарпию и Вампира, чтобы они вдвоем охотились, на эти летающие, стреляющие во все стороны цветными лучами, шары. Так как высота скального потолка этой пещеры, легко позволяла это сделать.

И вот тут, мой план стал трещать по швам. Внезапно, как будто разбуженный всей этой суеютой, от дальней стены пещеры, к нам подплыл огромный, почти пятиметровый бехолдер и безразличным тараном прошелся по моим существам. Сразу же прибив, пару самых слабых из них. Радовало, только одно, что вражеских псиоников, оставалось только трое и мои существа призванные их контрить, должны были успеть их всех перебить.

Ситуацию спас Нибелунг, но не своей ударной мощью, а тем, что тупо застрял в зубах, огромного злобоглаза и таким неординарным способом удержал его на месте. И да, только сейчас я рассмотрел, что это был не он, а она «Матка – роя» 46-го уровня. Пользуясь её замешательством, я тут же натравил на неё, всех своих самых сильных существ.

Мой Крабус, атаковал её с левого бока, своими клешнями сразу же отхватив, пару её, очень похожих на сытых удавов, щупалец. Вепрехряк Оглозlob накинулся на неё справа, вбивая её в пол, своей страшной дубиной. А Скальный Василиск вообще, взлетел на неё сверху и своими огромными, когтистыми, птичьими лапами, как курица разгребаящая кучу листвы, стал рвать её плоть. От таких совместных действий моих миньонов, черная кровь монстра, хлынула ручьями, а ошметки её щупалец, посыпались дождем.

Теперь уже все оставшиеся бехолдеры, бросили атаковать моих магичек, и всей толпой кинулись на помощь своей матке. Бой превратился в кучу малу. Например, в спину моего Вепрехряка, вцепились своими крючьями, сразу два злобоглаза. В одного из которых, тут же вцепился мой Оборотень. В которого, в свою очередь, подряд ударили три разноцветных луча, от ближайшего парящего рядом псионика. На которого в отместку, с двух сторон одновременно, упали Вампир и Гарпия.

И такая мясорубка была везде. Я, схватив Олрини за руку, быстро утащил её за ближайшую кучу горной породы. И уже оттуда, стал наблюдать за боем. Который вскоре и закончился со счетом два ноль. То есть посреди всего этого поля битвы, остались стоять, только два моих существа. Большой краб и такой же большой Вепрехряк.

- Дзинь! – радостно пропищала система.
- Поздравляем.
- Игрок Торвик.
- Вы выполнили квест – «Злобные злобоглазы».
- Вы перебили стаю бехолдеров захвативших оловянный забой.
- И вы, в качестве награды получаете: 15 000 ед. опыта и 3000 серебряных монет.
- Приятной вам игры.

О как, два в одном. Выбравшись из своего укрытия, я смело пошел собирать лут. А был он хорош. Почти три десятка разноцветных глаз бехолдеров и почти полсотни, их же кривых

когтей. Кроме того я нашел пять икринок отложенных их маткой, каждая из которой, была размером с кулак. В принципе, конечно же, можно было заморочиться и вылупить из одной из них, для себя питомца. Но опять же, растить его за счет своего опыта, у меня не было, ни какого желания, хватит с меня и одного медведя.

Олрини же была счастлива, стоя посреди всего этого бедлама в своей короткой юбочке, она просто сияла. Как она рассказывала раньше, за три года проведенные ей в игре, она только и делала, что ходила с караваном туда-сюда, помогая своей тете вести дело. А тут за один день, ей столько эмоций привалило, красота, да и только.

Мы вернулись к своим татбезагам, равнодушно объедающим какой-то куст, совершенно черного цвета, загрузились в свой колесный домик и вернулись в город гномов на ночевку. Хотя в подземном мире, смены дня и ночи не было, но накопившаяся усталость ведь никуда не девалась. И мозг, оставшийся в реале, в контейнере с нано – жидкостью, требовал покоя.

А кроме того, в опустевшие, в это время, штольни и штреки, возвращались местные монстры, чтобы пожить кем-нибудь отставшим или заблудившимся. Так что ночь, в подземном мире, всё равно оставалась таким же опасным временем, как и в подлунном.

А вот уже на следующий день, мы рано утром и двинулись в путь. И как мне кажется, Олрини готова была бежать, впереди своих татбезагов, только чтобы ещё увидеть, что-нибудь волшебственное или чудесатое.

Путь, во владения следующего гномьего клана Мурагрош, начался для нас вполне комфортно. Мы не спеша двигались вперед, по огромному тоннелю, который все местные гномы называли просто Большим червем. И который, со всех сторон чернел проходами в различные шахты, штольни, штреки и остальные гномьи выработки.

Для комфортного передвижения света было достаточно. Так как на каменных стенах, то тут, то там проступали огромные пятна подземной фосфоресцирующей плесени. Светящейся тусклым, неоновым светом. Иногда попадались крупные кристаллы, размером со столб или даже колонну, которые тоже освещали окружающее их пространство.

Так же встречались вереницы подземных, скальных грибов, растущих исключительно только на камнях и тоже вносящих свою посильную лепту в освещение пещер. Над головой часто проносились различные насекомые, размером с мой кулак, а иногда даже и локоть, которые питались этими, ядовитыми для всех, кроме них, грибами. И которые то же, поэтому светились.

Причем, голодные, все эти светлячки, светились тускло, а сытые, очень даже ярко. Ну и наконец, нужно упомянуть огромных летающих медуз, размером от одного, до десяти метров, лениво парящих где-то, под скальным потолком. И кажущихся, такими живыми лунами, этого погруженного во тьму мира.

Кроме того, все эти производители света, имели совершенно разный цвет. В результате чего в одной пещере, настенная плесень была зеленой, грибы фиолетовые, а медузы желтые. А уже в соседнем каменном зале, всё было по-другому. Плесень светилась – синим светом, грибы красным, а парящие медузы белым.

И конечно же, всё это создавало непередаваемый калейдоскоп, разноцветных, тусклых и ярких цветов.

Обычно, все подземелья в книгах, играх или фильмах всегда выступали, как места мрачные, унылые и навсегда покрытые тьмой. Но только не здесь. Мир подземья игровой вселенной Пангея, наоборот создавал впечатление постоянного праздника. Так как в нем всегда, что-то сверкало, мигало или блестело.

Каменная дорога под лапами наших татбезагов, стала заметно понижаться. И мы всё глубже и глубже, уходили под землю. Первая остановка на нашем пути, случилась по вине парящих медуз. Получилось так, что кто-то очень постарался и завалил огромную, антропоцитую сколопендру, прямо посреди дороги.

И вот теперь, все парящие медузы, бывшие поблизости, слетелись к этой бесхозной туше. И сейчас, очень ловко действуя своими, покрытыми множеством мелких шипов, щупальцами, разбирали её на части. Быстро утаскивая куски её плоти, куда-то наверх, к своим полукруглым, парящим над землей, телам. Пробриться, сквозь эту сплошную занавесь извивающихся щупалец, не было ни какой возможности. Поэтому мы с Олрини отправились обедать и ждать, когда же отобедают и эти летающие существа.

Следующая наша остановка случилась уже из-за вереницы топазовых муравьев, каждый из которых был длиной с мой локоть, они сплошным светящимся ручейком, как бы вытекали из левой от нас пещеры, пересекали нашу дорогу и исчезали уже в правой.

И каждый из них, нес в своих жвалах, крупный кусок какой либо руды, а у двоих из них я даже заметил разломанные друзы драгоценных камней.

Я было дернулся, чтобы отнять у них такую, буквально проплывающую мимо меня богатую добычу. Но Олрини, тут же вцепилась мне в руку и отрицательно покачала своей головой. А затем быстро зашептала мне в самое ухо.

– У них коллективный разум, если напасть на одного из них, на тебя тут же бросятся все остальные.

Я начал было считать, пробегающих мимо меня насекомых, потом сбился, а потом решил – да ну его нафиг. Будут у меня ещё и добыча и камни, не последний день играю. А связываться, с такими крупными насекомыми, действительно не хотелось. Мы очень тихо, как мышки под веником, дождались пока этот живой ручей иссякнет, а потом так же тихо, двинулись дальше.

В конце концов, уже ближе к вечеру, наш тоннель резко оборвался, выводя нас на огромное сланцевое плато. Было такое впечатление, что вокруг нас накидано множество разно-размерной каменной чешуи, в хаотичном порядке или даже вернее беспорядке, наслоившейся друг на друга. Да так и застывшей. Образующей теперь, странные футуристические волны, порошки, а где-то и совершенно гладкие, ровные площадки.

Вот на одной из таких площадок, мы и остановились. Олрини ловко, всего лишь расстегнув две застёжки, освободила наших татбезагов от повозки и они с радостью, кинулись жевать залежи белого мха, длинными космами, оббившего ближайшую каменную стену.

– Интересные это зверушки, эти татбезаги – подумалось мне.

– Жрут всё подряд, не привередничая, но только растительную пищу.

Затем мы забрались в свой передвижной домик, надёжно закрылись в нем и предались всяким хорошим излишества, таким как чревоугодие и любовные утех.

Уже засыпая, я думал – как все-таки хорошо, гномы продумали свой быт путешественника. Ведь, ни одна палатка, не устоит перед жвалами, не то что большой сколопендры, но даже самого среднего, скального скорпиона. А вот в такой вот, передвижной крепости, можно было не их, ни кого-либо другого, совершенно не опасаться.

Глава 4.

Клан Мурагрош

Хотя на счет, ни кого не опасаться, я походу дела погорячился. Нам с Олрини, удалось поспать только часов шесть, как снаружи стали раздаваться беспокойные звуки издаваемые татбезагами. Больше всего это было похоже на хрюканье кабанов, умноженное на громкое кваканье больших лягушек. Олрини тут же скатилась с кровати и кинулась одеваться. Я, по состоянию подруги поняв, что случилось что-то тревожное, не стал лезть к ней с вопросами, а просто последовал её примеру. На, управляющий балкон колесного домика, мы выскочили одновременно.

– Оба на! – только и смог вымолвить я.

Нас окружали тараканы. Правда подземные, метровой длины и все как один 40-го уровня. Их уже, было несколько десятков и они все продолжали прибывать.

Девушка – гномка, тут же кинулась запрягать, наших ездовых животных обратно в их сбрую, благо, что делалось это очень легко. Всего лишь защелкиванием двух застежек.

И вот уже наш боевая фура, начала свой разбег.

Большим тараканам, это совсем не понравилось и они, подобно волкам загоняющим стадо лосей, разбившись на две неровные кучи, кинулись за нами следом и стали обходить нас с боков. Татбезаги, не были скаковыми животными, от слова совсем и даже быстро-передвигающимися тоже. Их преимущество было именно в неутомимости. Мерно перебирая своими косолапыми, колонно подобными лапами, они с легкостью тащили за собой наш колесный домик, попутно давя в смятку, любого таракана попадавшего им под ноги.

Я же, кинувшись вовнутрь нашего передвижного строения, быстро открыл в нем все окна и тут же призвал всех своих магичек. Превратив нашу фуру в этакий, пусть и деревянный, но все же, мини бронепоезд. Со стороны, это наверное смотрелось эпично. Несущийся вперед домик на больших колесах, который пытаются окружить сонмы хитиновых монстров. В которых из него, летят фаерболлы различных цветов. И всё это действие, происходит под желтым светом, исходящим от десятка зависших в вышине, парящих медуз.

Нам же, любоваться красотами такого пещерного вестерна было не когда. Так как проклятых тараканов, не то чтобы становилось меньше, а их даже наоборот становилось только больше. И это не смотря, на непрекращающийся по ним огонь. Время призыва моих магичек закончилось и они с тихим перезвоном колокольчиков быстро растворились в воздухе уйдя на респ в свои карты.

Тогда к правому окну нашей деревянной кибитки встал уже я сам, к левому поставил Охотницу – Кровавое перо, а на усиление призвал Купидона. Который подобно живому вертолету, завис над нашей крышей и стал оттуда отстреливать тараканов на выбор, своими длинными, полностью сотканными из белой энергии, стрелами. Охотница посылала в хитиновых монстров обычные стрелы, зато в два раза быстрее чем это делал Купидон. А я, пытался поймать, как можно больше этих противных тварей, в свои огненные кольца. Которые вызывал одно за одним, по откату их заклинания.

Олрини, сидящая сейчас в одиночестве на управляющей скамье, одной рукой правила татбезагами, а другой лихо отмахивалась, от запрыгивающих к ней насекомых, своим любимым, метровым, гаечным ключом. Получился, странный такой паритет, подземные тараканы, не могли остановить нас, чтобы накинуться всей стаей и сожрать, а мы не могли перебить их.

Так прошел еще почти час, Купидон и Охотница ушли на респаун и я снова поставил в бой, своих магичек. Игуменья, Черная Ведьма и Послушница, разобрал окна, правда, больше

похожие на бойницы, снова принялись за отстрел мерзких тварей. А я устало, опустился на скамью, рядом с боевой гномой, чтобы хоть немного отрегениить, хотя бы часть своей манны.

С начала нашей гонки, мы совместными усилиями, перебили уже больше сотни этих упорных насекомых, но они никак не хотели оставить нас в покое. Но вот, наконец-то в дали, в темном пещерном сумраке, появилась странная белесая полоса. Приблизившись к которой, мы с удивлением увидели, крепостную стену, целиком вырезанную из горного хрусталя. И на гребне которой, сейчас суеилось, несколько десятков гномов, одетых в цвета клана Мурагрош.

Наши татбезаги, точно так же, как и мы, копчиковым мозгом, почувствовавшие спасение, без понукания ускорили свой бег, до вполне себе уверенной рыси и быстро вынесли нас к крепостным воротам. Перекрытым очень частой, больше похожей на сеть, металлической решеткой.

Которая впрочем тут же, как по мановению волшебной палочки, быстро взлетела вверх, пропуская нас внутрь крепостного двора и так же быстро упала вниз, за нашими спинами. Надежно отсекая нас всех, от разъяренного роя насекомых.

Которые впрочем, не стали тупо бросаться на хрустальную стену, а поняв, что добыча от них ускользнула, просто развернулись, почти что, на одном месте и подобно призракам, быстро растаяли в пещерной темноте, как будто, их здесь, ни когда и не было.

– Ну, вы отчаянные – подошел к нам один из гномов, легко несший на себе два пуда железа, в виде всевозможных доспехов и оружия.

– У подземных тараканов, сейчас брачный гон наступил, и они порвут любого, кого только увидят. Хотя в остальное время, это вполне себе безобидные твари и даже в чем-то очень полезные. Так как едят всё, лишь бы это были не камни.

С этими словами, любезный гном, открыл перед нами уже вторые ворота, ведущие за вторую крепостную стену. И мы наконец-то, оказались, в исконных владениях, клана Мурагрош. Впрочем, углубляться в которые, мы сразу же не стали, так как ночная гонка, случившаяся с нами, вымотала нас до последнего предела.

И даже неутомимые, как я раньше думал, татбезаги, как только их остановила Олрили, тут же свернулись в клубки, подобно огромным, бурым кошкам, и тут же заснули. А, через 5 минут, их примеру, последовали и мы с молодой гномой. Гонку со смертью мы выиграли, так что свой покой заслужили честно. Несколько часов, мы все наслаждались сном, а потом снова двинулись дальше. И вот наконец-то, впереди показалась, уже не просто белая полоса, как это было с крепостной стеной, а самый настоящий, огромный, хрустальный айсберг.

– Вот это да! – восхищенно протянул я.

Оказывается, гномы клана Мурагрош, не стали заморачиваться со строительством своего города, а просто выгрызли его в огромной скале, почти целиком состоящей из горного хрусталя и кварца. Было такое чувство, что мы с Олрини попали в крепость снежной королевы.

Столько вокруг было, всевозможного белого цвета, начиная от – мутно-снежного и заканчивая практически – прозрачно-льдыстым. Сходство со льдом, так же, добавляли все возможные неровные кристаллы, то тут, то там, торчащие из стен или свисавшие с высокого потолка.

– Красотища – прошептала едущая со мной рядом гномка, во все глаза рассматривающая, открывшуюся перед нами, с каждым новым поворотом, картину.

Я, сначала было, решил по изображать из себя, такого сурового, старого война, который видел всё в этой жизни и буркнуть, что-то типа – фигня мол, сто раз такое видел. Но, потом посмотрел, на сияющую от радости девушку и не стал этого делать. Пушай налюбуется, подумал я.

Тем более, что любоваться, действительно было чем. Так как свет, от всевозможных светильников, отраженный кристалльными стенами, разбившись на множество лучиков, создавал ощущение летнего, солнечного дня. Как-то странно заблудившегося, в этом, странном, подземном мире.

Ну, а в остальном, это был, обычный гномий город. Ровные улицы, ступенчатые переходы, вырезанные в толще скалы дома, склады и торговые лавки. Местные гномы, видимо уже до отвала, наевшиеся красот своего дома, совершенно не обращая на них внимания, спешили по своим делам. Мы же, доехав на своей фуре, до местной торговой площади, целиком здесь расположенной в одной большой пещере, пошли узнавать за местные квесты и искать след, так нужных мне рыцарей.

План у нас был простой. Вход в гномьи города и выход из них же, всегда был только один. Вот поэтому, если паладинов круглого стола, видели на входе в город и на выходе из него, значит они ушли дальше. Если же видели только на входе, а на выходе нет, значит они где-то здесь, в городе. Поэтому Олрини, как представительница данной расы, к тому же, имеющая профессию Торговца, всегда шла в местные харчевни, узнавать информацию. А я же, отправлялся к доске заданий, изучать местные квесты.

Перебирая в уме, всевозможные наруби, наколи, принеси, отнеси, я погрузился в, просто таки, трансовую задумчивость, из которой меня вывело, вежливое покашливание у меня за спиной. Я не спеша обернулся и увидел перед собой гнома.

– Ну, надо же, это ж здесь такая редкость, гном в гномьем городе – тут же прокомментировал такой пассаж, мой внутренний голос.

Я же, проигнорировав такую шутку, моего второго я, натянул на своё лицо, самое хмурое выражение и воззрился, на посмеявшего меня побеспокоить подземного жителя с таким видом. Что мол, если он сделал это по пустякам, то я его тут же обращаю в пыль, в прах, в пещерную плесень, ну и так далее.

Впрочем, смотрящего на меня гнома, одетого в шелковое шитье с золотыми пуговицами и кружевными бантами, это совершенно не напугало.

Над ним висела табличка – Кромзеруд, 4-ый Принц трона Мурагрош.

Вот оно что, стало быть, меня посетило местное – его высочество. И что ему от меня надо?

Местный аристократ, не стал долго томить меня, с ответом на мой немой вопрос и сразу же пошел с козырей.

– Ваше магичество, а не хотите ли, заработать 3000 серебряных монет? – сразу же поменяв выражение своего лица, с европейско-честного на азиатско-хитрованистое, заговорщицким тоном произнес он. И даже, как-то лукаво, подмигнул мне.

– Хочу заработать 6000 серебра – в тон ему, ответил я. Делая такой вид, что за 3000, я даже руки не подниму, чтобы почесаться.

– О вей! – хитроватистый гном, тут же вцепился в мою руку, оттаскивая в сторону.

– Таки да. Я вижу перед собой разумного человека, с которым можно договориться за 4000 серебряных монет.

– Таки нет. Вы видите перед собой разумного человека, с которым можно договориться, только за 5000 серебряных монет. – В тон ему ответил я, безуспешно пытаясь вытащить свою руку, из жадных гномьих пальцев. Куда там. Этот подземный житель, вцепился в неё, как утопающий в соломинку, благо, что не выкручивал.

– Идет – он тут же крепко пожал мою ладонь, оторвал от своего шелкового камзола, верхнюю золотую пуговицу и вложил мне её в руку.

– Я отдам вам последнее ваше магичество, только помогите бедному Кромзеруду восстановить справедливость.

Лицо гнома, снова приобрело выражение английского лорда, оскорбленного в лучших своих благородных порывах. Вот дает, про себя восхитился я, игрой этого персонажа. Вряд ли это нпс, скорей всего игрок, просто делающий карьеру в королевском дворце.

Тем не менее, почему бы ему и не помочь, тем более за 5000 серебряных монет.

Кромзеруд, тем временем, быстро огляделся по сторонам и начал свой печальный, с его точки зрения рассказ.

– Ах ваше магичество, ваше магичество – причитал он.

– Судьба, так не милостиво обошлась со мной. Ведь я всего лишь четвертый, в очереди на трон своего клана, а это так несправедливо. Но есть способ исправить это упущение великого рока и тогда правда вновь восторжествует, в хрустальных залах моего города.

Ага, стало быть, этот хитрован, сейчас попросит меня, укокошить трех его старших братьев и это он ещё называет – восстановлением справедливости. Гном, видимо, как-то прочитавший, по выражению моего лица, что я о нем думаю, тут же замахал своими руками.

– Что вы, что вы, ваша милость, добрый Кромзеруд, никогда не пошел бы на такое дело.

– Не надо никого убивать. У нас, наследника на королевский трон, всегда определяет оракул. Вернее статуя огромного, каменного дракона, которую, этот оракул и спрашивает.

Но всё это бутафория, я не верю, что камень может разговаривать. А на днях, в библиотеке дворца, я нашел очень старый пергамент, на котором обозначен ход, напрямую ведущий прямо в голову каменного дракона.

– Понимаешь, что это значит! – разволновавшийся гном, перестал играть роль степенного вельможи и аж подпрыгнул на месте.

– Подлые жрецы, за взятку, из головы дракона, сами говорят, кто будет наследником. Вот это, мы и должны с тобой исправить.

Раскрасневшийся от гнева гном, уже буквально шипел и стал очень похож, на большой кипящий чайник, только что пар из ушей ещё не шел.

– Теперь ты! – он снова, крепко вцепился в мою руку.

– Проникнешь, через этот потайной ход, в череп дракона и на вопрос оракула, громко назовешь моё имя.

– Представляешь, какие у них всех, будут лица? – развеселившийся гном, уже по-дружески, ткнул меня кулаком в бок.

– Представляю, и тогда, половину суммы вперед – я требовательно посмотрел на гнома.

Тот, больше не стал кочевряжиться и видимо, в своих мечтах, представляя себя уже единственным правителем данного клана, сразу же перевел мне 2500 серебра. Добавил к сумме, свиток с картой подземного хода, еле слышно прошипел – завтра, ровно в полдень.

И заложив руки за спину, как будто он меня не знает, прогулочным шагом, отправился в ближайшую харчевню. А у меня же высветилось сообщение.

– Игрок Торвик.

– Вам предложен квест – «День выборов».

– Помогите гному Кромзеруду стать первым наследником на трон клана Мурагрош и вы получите: 10 000 ед. опыта, 5000 серебряных монет,

– статус репутации «Дружба» – с гномом Кромзеруд,

– статус репутации «Ненависть» – с остальными тремя наследниками.

Принять – Отказать.

Подтверждая, сказанные мною ранее слова, я нажал – «Принять».

Глава 5.

Выборы – дело не простое

Как не странно, но этот гном был мне симпатичен. Пройдоха конечно, но опять же, в политике без этого никак. Я добавил полученную карту к своему интерфейсу и стал её рассматривать. Оказывается, всё было не так просто и радужно, как расписывал мне этот Кромзеруд.

Во-первых. Вход в потайной ход, начинался в старой, старой выработке, давно заброшенной, а значит обязательно заселенной, какими-либо опасными мобами или монстрами.

Во-вторых. Ход этот, несколько раз пересекал уже другие заброшенные шахты, в которых также могли быть засады, всевозможных подземных хищников.

Ну, а в-третьих. Была опасность, просто банально заблудиться, во всех этих поворотах, перекрестках и хитросплетениях.

Поэтому, на следующий день, для верности сохранившись, у местной, специально предназначенной для этого стелы. Я вошел в указанный Кромзерудом ход, за 4 часа, до указанного времени randevu. И хотя, по идеи, чтобы достичь, нужной статуи дракона, требовалось всего лишь половина этого времени. Но я, просто таки копчиком чувствовал, что по дороге у меня будут всяческие форс-мажоры и, как показало время, совсем не ошибся.

Первую схватку, мне пришлось выдержать ещё тогда, когда я решил, не брать с собой Олрини. Которая, в лучших традициях сисястых манипуляторш, устроила мне тонкую обработку мозгов.

– А что, ваша милость, я вам уже не нравлюсь, а что, я вам уже надоела, а я так старалась, так старалась! Ну, и так далее, и так далее. И всё это, вкупе, с выпученными на выкате, добрыми, коровьими глазами и нервным теребением, кружавчатого края, юбки.

Но тут, молодая гнома, сильно просчиталась. Ибо на меня, такие заходы даже в реальной жизни не действовали, а здесь в виртуальной, так и подавно. Дав ей указание, встретить меня у статуи, как оказалось местного оракула, но так, чтобы её никто не видел, я спокойно вышел, из нашего передвижного домика и не спеша отправился, к нужной мне, заброшенной шахте. Ещё раз, любуясь по дороге, красотами хрустального города.

Проникнуть в начало подземного хода, уж простите за каламбур, но не говорить же – подземный ход под землей, мне удалось легко. На десяток снующих рядом, крупных крыс, я просто не обратил внимания, а в большого, черного, краснолапого паука, притаившегося между двух каменных глыб, запустил огненное копьё, после которого он быстро ретировался. Затем я запустил в узкий тоннель – Приведение, затем ещё – трех Лесных Волков, ну и видя, что с ними, ни чего не случается. Зашел уже сам.

Ну, что тут сказать. Это даже был не ход, а просто какая-то, узкая и длинная щель в скале, размерами два на два метра. С очень неровным полом и стенами, грубо обработанными шахтерскими кирками. Ну, и судя по слою пыли, толщиной в палец, здесь уже никто не ходил, очень и очень давно. Вездесущей, светящейся плесени на стенах было достаточно, чтобы передвигаться, вполне себе комфортно и не спотыкаться в темноте. А вот, внезапно вылетевший из стены, длинный, узкий, острозаточенный, металлический шип, глубоко вонзившийся мне в живот, был для меня полной неожиданностью. Мои волки, прошедшие здесь, ещё минуту назад, были ниже его расположения и поэтому его не активировали, а вот мне уже, досталось по полной.

Тревожно пикинула система:

- Вам нанесен урон в размере одной тысячи хп,
- На вас наложен дебаф – «Кровотечение»,

– Вы будете терять по 5 ед. вашей жизненной силы в секунду, пока не вытащите шип из раны.

И равнодушный счетчик у меня перед глазами, начал считать. Минус 5 ед., минус 10 ед., минус 15, ну и так далее. Я же, в это время, шипя от боли и отталкиваясь руками от стены, муравьиным шагом пятясь назад, кое-как слез, с проткнувшего меня, почти насквозь, железного предмета. И устало привалившись к стене, тут же накинул на себя – большое исцеление, а когда оно откатилось, то ещё одно.

Гном Кромзеруд, подписавший меня на это дело, в принципе, мог и не знать про древние ловушки, так что винить пройдохестого гнома, я не стал. А вот кстати и метка, по которой можно было понять, что здесь, что то не так. А именно скелет, какого-то бедолаги, сиротливо валяющийся под стеной. С пальцев которого, я и снял, блеснувших искрами в темноте, два кольца. Первое – медное кольцо «Проныры», дающее +10 ед. ловкости и второе – серебряное кольцо «Жулика», прибавляющее ещё 15 ед. к ловкости и 2 ед. к умению «Обнаружение ловушек».

Ну вот, все понятно, видимо этот персонаж был вором, и хотел поискать в этой шахте древние клады, но нашел здесь, только свою смерть. Видимо навык «Обнаружение ловушек» не сильно ему помог, ну, или был просто, не достаточно раскачан.

Теперь, наученный горьким опытом, я призвал из своей колоды Черного Рыцаря и пустил его впереди себя.

И, как оказалось, совершенно не напрасно. Ибо ещё, примерно через километр пути, ещё один, точно такой же металлический шип, вонзился ему в бок, насквозь пробив рыцарскую кирасу. Я подлечил своего миньона и мы продолжили путь.

Третью и последнюю, в этом странном, длинном, скальном коридоре, мой рыцарь разминировал, перед самым из него выходом. Который одновременно, оказался входом в огромную, вырезанную из цельного куска мрамора, статую дракона.

Вот сюда-то, мне и было надо. Я вернул в их карты, всех своих призванных существ и осторожно ступая, по узкой винтовой лестнице, тихо, как мышь, поднялся в маленькую комнатушку. Расположенную в голове статуи и имевшую размер, всего лишь три на три метра. Выглянув наружу, через правое её оконце, одновременно бывшее, правым глазом дракона, я увидел, что всё высокое собрание, уже почти в сборе.

Итак. Перед статуей дракона, сейчас стояло, четверо претендентов на пост главы клана. Все, в богато расшитых, шелково-парчовых одеждах, с крупными, золотыми пуговицами и большим количеством викторианских кружевов.

Справа налево, первым из них был, мой недавний знакомец Кромзеруд. Затем шел слишком бледный гном, со слишком худой, для гнома комплекцией.

Рядом с ним стоял, наоборот, гном с расплывшейся фигурой, усиленно стремящейся к правильному шару. Ну, и последним был гном, с самыми, что ни на есть, средними параметрами. У которого были: обычное – ничем не запоминающееся лицо и простая – ничем не выдающаяся фигура. А ещё казалось, что ему здесь очень скучно, что он вроде, как шел мимо, а тут просто решил постоять. Так сказать за компанию.

Прошло, всего лишь, несколько томительных минут и откуда-то сбоку появился, я так понимаю, местный оракул. Совершенно седой гном в, расшитом золотыми нитями, балахоне.

– О, Великий дракон – сразу же, без всякого предисловия, начал он.

– Пред тобой стоят, четыре наследника гордого клана Мурагрош.

– Яви нам свою волю и укажи на самого достойного из них!

Гном – оракул, широким жестом своих балахонистых рук, в таком положении, ставших очень похожими на крылья, обвел всех четырех претендентов. И видимо, посчитав на этом, свою работу выполненной, снова учапал куда-то в сторону. Гномы – наследники же наоборот, гордо распрямившись, с надеждой в глазах, воззрились на каменную статую.

Я уже было решил, во все горло, выкрикнуть имя, знакомого мне гнома, как вдруг почувствовал, что вокруг меня кто-то есть. Как будто, я забрался внутрь гигантского муравейника и сейчас, десятки тысяч его хищных обитателей, меня жадно рассматривают.

Ничего толком, сделать, я уже не успел, так как каменный пол под моими ногами, неожиданно качнулся, каменные челюсти, огромной статуи разжались и неведомая сила вышвырнула меня вон. И хорошо ещё, что высоко вон, а не прямо вниз на каменный пол.

Пару раз, нелепо перекувыркнувшись в воздухе и случайно, чуть ли не нанизавшись, на свисавший с пещерного потолка длинный, острый сталактит. Я наконец-то успел, активировать призыв Гарпии и уже спустя, всего лишь три секунды, судорожно вцепился обеими своими руками в её, по птичьим когтистую, лапу. Слабое, всего лишь трёхранговое существо, конечно же, не могло долго нести мой вес, но вот медленно спланировать со мной, шагов за сто, от начальной точки моего полета, ей всё же удалось.

Отменив таким образом, своё расшибание в лепешку, об скальный, каменный пол. Я успел вовремя повернуться, чтобы увидеть, как так чудесно, и не вовремя оживший дракон, одной длинной, мощной струей, жаркого красного пламени, без труда испепеляет, того самого, очень скушающего, заторможенного гнома. Который так неудачно попался ему, под, так сказать – горячую лапу.

Остальные же претенденты на трон, шустрым горохом, кинулись в разные стороны. Благополучно избежав, такой жуткой над ними расправы. Совершив сие действие, дракон, видимо успокоившись, тут же снова обратился в камень. И только, немного изменившийся, прикус его зубастых челюстей, ставший очень похожим на коварную улыбку, напоминал всем присутствующим о том, что только что, сейчас случилось.

Да ещё, черное, закопченное пятно, на скальном полу пещеры, оставшееся от глупого, скушающего неудачника.

– Предатель, богохульник, изменник! – яростные вопли наполнили пещеру.

Это, очень худой и очень толстый гном, как только дракон вновь обратился в камень, выбрались из-за кучи каменных глыб и сейчас вовсю готовились прихлопнуть, моего знакомого Кромзеруда. Причем, подходили они к этому вопросу, со всем тщанием.

Так как очень толстый гном, с ником Таттазир, моментально сменив свои парчовые одежды, на полный рыцарский доспех, вдруг оказался воином аж 47-го уровня, а его худой товарищ с именем Мокгрегол, магом земли 46-го.

Мой же знакомец Кромзеруд, который и втянул меня в весь этот блудняк, то же был магом земли, но всего лишь скромного 44-го уровня. Ну а я так, вообще 43-го. Но вписываться в это дело, мне все равно придется, а иначе я и квест не закрою, да и западло как-то было, бросать такого славного, пусть и немного хитрованистого гнома, на растерзание его конкурентов.

Вон он, хоть и понимает, что проиграл, но все равно, не стал бежать, а точно так же, как и его противники, быстро поменял свое золотистое шитье на магическую мантию, достал из инвентаря посох и приготовился к бою. Я же говорил, что он славный парень, нельзя такого бросать. Я выбрался из-за небольшой скалы, куда занесла меня Гарпия и побежал к нему на помощь.

А события уже понеслись вскачь. Перед идущим вперед Таттазиром, Кромзеруд поднял три ряда острых сталагмитов, которые тот, начал крушить своим молотом, продираясь сквозь них. Пользуясь ситуацией уже худой Мокгрегол, решил насадить моего товарища на каменный шип, который он тут же и вырастил у того под ногами. Но Кромзеруд, как-то почувствовал, грозящую ему опасность и длинным, совершенно не свойственным гномам прыжком, ушел в сторону.

Я остановился и начал призыв своих существ. Против воина – Таттазира, я направил всех трех своих разноцветных и разнополых рыцарей. А против вражеского геоманта – Фавна, Лесных волков и призванную недавно Гарпию. Одним ударом воин – Таттазир опрокинул моего

Черного рыцаря, вторым уже Белого, а третьим разнес вдребезги щит Аббатисы. Вот это у него силища! Я тут же выставил против него Непокалебимого Нибелунга и только так сумел его остановить. Поднявшиеся рыцари присоединились к Нибелунгу и пещеру тут же, наполнил громкий звук сталкивающегося металла. А пучки искр, разноцветными светлячками полетели во все стороны.

Глава 6.

Власть – на троих не делится

Достать вражеского мага, мне сходу не получилось, так как мои существа все вместе, напоролись на лес тонких, каменных шипов, высотой в один метр, моментально выросших из скального пола пещеры. До геоманта, долетела только одна моя Гарпия, но тот призвал Обсидиановую Горгулью и два крылатых существа сцепились в клинче.

Ну, а уже против меня, он в ответ, призвал десяток разнокалиберных каменных големов и мановением руки, отправил их в бой. И еще так злорадно гад, чиркнул пальцем себя по горлу. Мол, капец вам пацанчики.

А радовался вражеский маг так, только из-за того, что один, из призванных им големов, был просто гигантского, почти четырехметрового роста. И представлял из себя, практически одну, монолитную, передвигающуюся скалу. Понимая, что враг пошел в ва-банк и этого его последний удар, я тоже не стал жалеть своих козырей и стал призывать всех, кто у меня ещё остался.

И первым делом, конечно же, передо мной появился – Вепрехряк Оглозлюб.

Этот Оглозлюб друзья, представлял из себя огромного вепря, почему-то вставшего на задние ноги и заменившего передние свои конечности, на вполне себе человеческие руки. В которых, он сейчас и держал, большой, круглый металлический щит и такую же большую, тяжелую цельнометаллическую булаву, густо покрытую длинными, острыми шипами.

Плюс, ко всему этому, весь этот прямоходящий кабан, был полностью закован в стальные, серого цвета, рыцарские латы. На голове носил глухой, спартанский шлем, с высоким красным гребнем из конских волос. Из под которого грозно торчали вперед толстые, хищно загнутые, кабаньи клыки.

Густо покрытые, короткими толстыми шипами, щит и доспех, могли наносить всем нападающим, ещё и пассивный урон. Плюс ко всему, это создание имело рост под три метра, а вес, вообще, наверное, под пару тонн.

Следующим существом по значимости, был уже Крабус. Существо, вернее монстр, а ещё вернее огромный, красный краб, 2 метра в высоту и 3 в ширину, с двумя огромными, способными перерубить даже ствол не большого дерева, клешнями. Плюс ко всему, все восемь ног, поддерживающие эту тушу, заканчивались, острыми, хитиновыми наконечниками, способными наносить дополнительный урон всем, по кому они только пройдутся.

Затем в строй встал уже Скальный Василиск. Мощное существо, ничего не скажешь. Огромная петушиная голова размером с лошадиную. Клюв, способный проломить любой череп. Сильная, подвижная шея – покрытая коричневыми птичьими перьями переходила в тело ящерицы обсыпанное черной, крупной, поглощающей свет чешуёй. Размером с лошадь Василиск производил впечатление этакого комнатного дракона, ну или по крайней мере я хотел так думать.

На этом, мои самые сильные существа закончились и я стал вызывать уже просто всех оставшихся. В строй по порядку быстро встали: Вампир, Оборотень, Инквизитор, Боевая Жрица, а за ними все магички Ведьма, Игуменья и Послушница. Лимбу и Охотницу, как самых слабых своих существ, но в тоже время, как самых быстрых я отправил в обход, вдоль, изгибающейся дугой скальной стены. Чтобы они незаметно подобрались ко вражескому геоманту и вынесли его, а то ещё отрегенил манну и ещё устроит нам, какую-нибудь пакость. Ну и оставшегося последним Купидона, я отправил на помощь своему Нибелунгу. Хотя и держащему,

стойко на себе, разъяренного Татзазира, но все равно, быстрее того, проседавшего по уровню хп.

Мой напарник, гном Кромзозир то же не остался в стороне. Он достал, из своей колоды, отливающую золотистым светом карту, что говорило о том, что она как минимум легендарная и активировав её, призвал огромную катапульту. И вот это, было уже интересно. Я впервые в игре видел, чтобы в бой призывалось не существо, а механизм.

Вот, шестерни и пружины, волшебной катапульты, сами собой пришли в движение, её огромная, железная ложка резко пошла вперед и с чудовищной силой, метнула в наступающих големов, огромное, каменное ядро. Очень, знаете ли так удачно метнула. Угодив им, точно в колено, идущему первым, огромному голему. Тот от такого удара, покачнулся, и сделал даже шаг назад, но затем выпрямился и с неотвратимостью смерти, опять двинулся вперед.

Мою же «Заморозку», он банально проигнорировал, тупо наступив, на образовавшуюся под его ногой, большую льдину, тут же раскрошив её на мелкие куски. Второе и третье каменные ядра, выпущенные катапультой, прошли мимо большого голема, ударив в кого-то из его каменной свиты. А вот четвертая, сферическая, каменная глыба, снова попала, в то же самое колено, по которому тут же зазмеились крупные трещины, расширяющиеся с каждым шагом, этой огромной скалы.

Видя это я, уже было поднявший руку, чтобы дать своим существам приказ атаковать. Теперь же наоборот, махнул им в противоположном направлении и с криком – за мной, все отступаем, кинулся бежать. Мои миньоны послушно, отхлынули назад шагов на пятьдесят и остановились рядом со мной.

А вот вражеский, большой голем, за нами уже не успел. Он сделал всего лишь три, своих длинных шага, как его поврежденное колено с хрустом подломилось и он лицом вперед, завалился на нашу катапульту, размоловив её в дребезги и таким образом отомстив ей, за своё увечье.

- Ага! Получил свинья! – я аж подпрыгнул от охватившего меня азарта.
- Все вперед! – отдал приказ я своим миньонам.
- Оглоздоб! – ткнул я пальцем, в ворочающегося на полу пещеры, одноногого голема.
- Добей его.

И все смешалось. Все мои существа ринулись вперед и столкнулись с десятком големов, обычного двухметрового размера. И только Вепрехряк, всей своей тушей запрыгнув на спину, огромному недобитому голему, стал долбить того, своей ужасно – тяжелой палицей, стремясь размоловить его в труху.

Накал боя нарастал, во все стороны летели – куски каменной породы, искры, части металлических доспехов, капли крови моих существ, чешуя и перья Василиска.

От громкой, бешеной какофонии поднявшейся в пещере, задрожали сталактиты висящие под её потолком и время от времени, то один из них, то другой, оторвавшись от своего основания, со свистом падали вниз, нанося дополнительный урон, всем существам, сейчас роящимся под ними.

Бой был очень тяжелым, моим существам с трудом удавалось удерживать, десять каменных, гуманоидно – образных фигур, не смотря ни на что, тяжелой лавиной прущих вперед. Я, забыв об отступлении, призвал своего медвежьего фамильяра и без колебания отправил его в бой. Полутонный зверь, полностью закованный в шипастую броню, бешеным дикобразом, ворвался в общую свалку и кое-как, выправил ситуацию.

Затем, почти подряд, упали сразу три моих существа – Инквизитор, Боевая жрица и Оборотень. И ситуация снова качнулась в сторону противника. Но тут Вепрехряк Оглоздоб, наконец-то добил своего врага, разбив его на несколько больших кусков, которые больше не могли держать магическую структуру, и присоединился к драке.

Маятник победы снова качнулся в нашу сторону, но теперь уже вражеские големы, навалившись, одновременно вдвоем, смогли убить моего Вампира. И всё опять стало неопределённым.

И вот наконец-то, пришла радостная весть. В моем интерфейсе всплыло сообщение. Вражеский маг-земли с ником Мокгрегол – повержен! Ага, значит мои Лимба и Охотница все же добрались до него. Со смертью своего хозяина его големы не исчезли, а это значило, что у него было полностью прокачено умение – «Мертвая рука». Позволяющее призванным миньонам, сражаться до конца срока их призыва.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.