

Глава 12 - Партия

От этого света мы на мгновение ослепли, спустя пару мгновений, когда зрение вернулось в норму, я увидел что стою на балкончике, а перед мной было поле приблизительно 8x8 метров поделенное на ровные квадраты, по метру каждый, на двух рядах передо мной были големы разных форм и мастей, самое интересное что на другой стороне всё было идентично, разве что цвет големов и балкончика отличался от нашего. Сейчас я обратил внимание на кристалл, на нём было 3 полосы с текстом.

1. Узнать правила игры.
2. Начать игру.
3. Сообщение оставленное лордом подземелья.

Так-с, я слегка подвис, что за хрень? Что за игра? И что мне делать с этим текстом? Так, нужно валить отсюда да побыстрее, нафиг, нафиг мне такая карусель. Повернул голову чтобы посмотреть где выход... Писец, выхода нигде не было. Ладно, если ещё ничего не произошло, то нам дают время чтобы ознакомиться с нынешней ситуацией. Хорошо, давай что ли ткнем в кристалл на строчку «Сообщение оставленное лордом подземелья». Ткнул пальцем в кристалл, на нём, кстати, сиял какой-то узор. Вжух, и строчка бесследно исчезла, а над полем с големами появился тот самый незнакомый текст.

Quem probasti in thesauri meis ius vi, sed satis fore uti vultis? Ostenderitis quoniam fortes estis, et non solum corpore, sed etiam mente thesaurus erunt.

И опять-таки я записал все эти каракули в блокнот. Через пол минуты они исчезли, так и хочется сказать - И-ИНФОРМАТИВНО! Мда, такое ощущение что это подземелье видит во мне только клоуна с которого можно поржать на досуге. Ладно давай ... Стоп, а где Хала? Я оглянулся вокруг... Твою ж мать, её нигде не было. Что за хрень? Меня начал пробирать ужас, что делать? Где моя напарница? Минут с пять я пытался найти её на балкончике, но тут ничего не было. Чёрт, надеюсь она не встряла в какую-то передрагу... Эх, ладно, нужно продолжать, а то так и застряну здесь навсегда. Так, давайте почитаем правила этой игры.

Спустя час я изучил все тонкости этой игры. Теперь то мне стало понятно почему весь передний ряд, как мой так и ряд противника состоят из одинаковых големов, только разного цвета, у меня белые у противника чёрные. Это пешки, довольно слабые големы которые идут только прямо и бить могут только на одну клетку направо и налево, при этом бить вперёд они не могут, а только ходить, и назад бить они не могут, что весьма странно.

Дальше, в заднем ряду, идут громоздкие големы в виде маленькой башни с руками и ногами. Ходят только по горизонтали вверх и вниз, но на любую длину, и атакуют первого противника на своём пути.

После идут големы в виде единорога, слава богу что они не настоящие, а то было бы странно играть монстрами S класса. Ходят странной формой, типа мотыги какой-то, и ударить

противника могут только в той клетке в которой заканчивается их ход. Но почему по пути не бьют? Может какая-то их особенность магическая?

И следующие, тоже големы, чем-то похожи на военный класс центральных провинций людей, такая себе пародия на «Рыцарей Веры». Ходят по диагонали и способ атаки такой же как у башни, или «Слона» как любезно обозвало руководство по игре эту фигуру.

Дальше идёт королева, что она вообще делает в войсках лучше меня не спрашивайте. Говорю же игра какая-то не логичная вообще. Но как оказалось, эта фигура является одной из самых мощных. Имея свойства Башни и Рыцаря Веры может стать настоящим бедствием в тылу врага.

И последний это Король. Правда, какого королева сильнее короля мне вообще не понятно, не логичнее было бы сделать наоборот? Но тут есть и своя фишка, ходит он на одну клетку вокруг себя и бьёт любую фигуру вокруг себя. Правда если это не открывает его для атаки противника, иначе ход невозможен.

В общем-то вся суть игры заключается в том чтобы одолеть короля, сделать так что его невозможно будет защитить, и чтобы он не смог удрать. После идёт ход противника при котором надо защитить короля, если вдруг у него это не выходит, то он проиграл. Но так же есть и обратная сторона медали, придется постоянно защищать своего короля, один неудачный ход и ты проиграл. Что ж, больше нельзя отлаживать игру... Что ж, да начнётся битва!

Над доской появились иллюзорные варианты пешек. Что примечательно, они оба были тёмными.

- Так-с, а сейчас я должен выбрать цвет, да? Пускай будет правая! Крикнул я и иллюзия темноты прояснилась. Выбранная мной пешка стала чёрного цвета, а другая стала молочного.

- Значит я в обороне ... Что ж приступим ! Тут же арена на которой стояли фигуры начала крутится , прокрутившись на сто восемьдесят градусов , фигуры стали на свои места .

1. Пешка e2 на e3. Пешка g7 на g6.

2. Конь b1 на c3. Пешка d7 на d5.

3. Офицер f1 на b5. Пешка c7 на c6.

4. Офицер b5 на a4. Пешка b6 на b5.

5. Офицер a4 на b3. Пешка b5 на b4.

6. Конь c3 на e2 . Пешка e7 на e5.

Спустя пару часов.

Король h2 на h3. Тура f8 на f3.

Тура на f3. Ферзь на f2.

Пешка на g5. Конь на e5.

ШАХ И МАТ.

Вы вышли победителем из этой схватки.

- Так тебе падла! думал интеллектом со мной потягаться? Хрен тебе!

Справа от меня появился сундук, на небольшом каменном пьедестале, который я, кстати, заметил ещё до начала игры. Подойдя к нему и осмотрев на наличие всяких гадостей коих там не оказалось, что весьма странно, я открыл сундук. В нём лежал наруч сделанный из серебра, он весь был покрыт какими-то символами, а так же рядом с ним лежала бумажка. Немного поколебавшись я взял наруч вместе с бумажкой. И тут вдруг всё озарилось белым светом, а я вместе с Халой оказались у выхода с подземелья, в руках я всё так же сжимал наручник и бумажку.

- Дэня твою мать, ты где был? Я тебя несколько часов искала в той чёрной комнате, как это понимать? Почему ты не отзывался?

- Хала, не паникуй! Давай ка лучше сматываться отсюда, а то меня что-то воротит от этого местечка. По пути всё расскажу.

Город Амфитрион. Спустя два часа после выхода команды оценки с подземелья.

- Значит, вы говорите что у этого подземелья есть Лорд, и он зовёт себя Катрисо Эсо Диз Рейзел, и даже дал вам свой портрет на память?

- Да!

- Ну не то чтобы я не верил, но это совсем уж странно, не находите? Насколько известно человечеству, самосознание у подземелья наступает в момент постройки 10 этажа. А тут 1 этаж и уже мини босс, и ещё эта странная игра в которую ты, Дэн, играл...

- Мы ведь отдали вам запись всего произошедшего, и показания с амулета, а так же я передал вам тот текст что возникал перед нами. И разве этот наруч не лучшее доказательство наших слов? Вы только взгляните на его свойства, описанные на той бумажке! Это же чистой воды дикость, такие артефакты появляются лишь с сорокового этажа. Да и те земляные големы, а так же тот голем мини босс, да и сам босс 1-го этажа, разве это не слишком? Подземелье без сознания не смогло бы такое сотворить! Да вы только взгляните! Взгляните!

Имя : Сердце Северного Волка.

Ранг : Часть Легенды.

Тип : Наруч.

Свойства : Сердце Северного Волка является сетовым предметом, 1 / 14 сетовых предметов набора Северного Волка. Сердце Северного Волка непоколебимо, надевший наруч получает увеличение характеристик на 10%, так же, после признания своего хозяина, наруч открывает тому свою способность.

- Да, действительно, этот наруч является предметом королевского ранга, если же только то что написано на том клочке бумаги правда. Вам не приходило в голову, что вас могли просто обмануть?

- Нет. Да и зачем это делать лорду подземелья? Вы можете взять наруч на проверку, и я думаю что с вероятностью 95%, все написанное на бумажке является правдой, поэтому мы ждём достойного предложения от королевской семьи. На меньше чем 10 тысяч золотом можете и не рассчитывать.

- Да, я понимаю. И если слова на бумажке подтвердятся, то я думаю вы сможете рассчитывать на такую награду. А теперь можете идти. Для подтверждения вам придётся подождать не меньше 10 дней, а до тех пор, свободны. И да, кстати, вот ваша награда за выполнения поручения.

На стол упал тугой кошель денег. Забравши его Дэн и Хала удалились. Оставив главу отделения гильдии приключенцев наедине со своими мыслями.

- Интересно, что ты за подземелье то такое, а? Сказал Тартал задумчиво глядя в на наруч.

<http://tl.rulate.ru/book/9825/187904>