Крепость Скорбной песни расположена внутри Мертвых холмов. Обширной территории размером с крупный город, покрытой редкими кустиками и рощицами изменённых деревьев. Холмы всегда назывались Мертвыми, поскольку в древние времена тут находилось захоронение.

Сама крепость представляет собой замок, обнесенный скалами. Когда особенно сильный ветер обдувает эти скалы раздаются странные гудящие звуки, напоминающие замогильный вой, или очень грустную песню. Собственно, из-за этих звуков крепость и получила свое название. Она словно плачет по захороненным тут существам.

Всего больших скалы три штуки, они размещены словно бы по углам треугольника, которые объединяет меж собой высокая стена в двадцать метров высотой и в пятнадцать шагов толщиной. Сам же замок находиться в центре треугольника крепостных стен.

Вся эта штука стоит на большом холме. Причем стены все ещё напитаны древней магией, которую без специального камня доступа не могут преодолеть даже высокоуровневые монстры. Чудовища даже шестидесятого уровня и те опасаются этих стен.

В крепость можно войти только через разрушенные ворота или один из подземных ходов. Следованно точки обороны расположены около врат на большой площади и внизу в подвалах.

Ворота отреставрированы, однако смысла в этом немного, поскольку старые технологии магов, благодаря которым стены успешно отражают нападки тварей, в этом месте разрушены. Причем разрушены уже давно. Если о причине и есть информация, то она, видимо, известна немногим. И нарыть ее не получилось. Ну а подземный ход - это единственный ход, специально сделанный для побега из крепости. И он лишен защитных формаций, видимо по той же причине, что и ворота.

В общем, сейчас мы находимся в центре крепости. На самой высокой башне замка. Её еще называют Обзорной. Впрочем, это единственная башня крепости, поэтому собственно она и самая высокая. Башня тянется вверх на добрых полторы сотни метров, как толстый хобот плывущего слона. Чтобы её покинуть, нужно спуститься по винтовой лестнице в две сотни метров длинной. Тогда попадёшь в замок. Замок довольно большой около четырехсот шагов в длину. Высотой в шесть этажей + подвал. И разделён он на четыре крыла. По краям четырёхугольника.

Более-менее годятся для проживания только несколько комнат в одном крыле и еще десяток в другом на противоположной стороне. Мы двинулись к тому крылу, где есть всего две комнаты. Агррисон, насколько я понял, повел людей к другому, хотя откуда он узнал все эти вещи неясно. Возможно, в лагере были информационные ресурсы об этом, или же в его руководстве героя тоже что-то особое написано.

Внутри крепости слегка затхлый воздух. Такое часто бывает в больших помещениях, которые редко проветривают. Винтовая лестница привела нас на шестой этаж, под самой крышей замка. Пока мы топали к переходу на пятый этаж, у меня сложилось впечатление, что это

просто такой большой чердак. Большой чердак с протекающей крышей и кучками камней, упавших с потолка, что словно сталагмиты потихоньку растут вверх. Чердак, что превращается потихоньку в нечто иное. Еще пара сотен лет непогоды и плохого ухода и это место будет не отличить от какой ни будь замызганной пещеры. Толстые гранитные колонны, поддерживающие потолок итак уже превратились в облепленные мхом стволы. Мы премся словно через доисторический лес. Освещения тоже совершенно никакого, и в отблеске белого камня света из мешка, густые тени постоянно бегают и играют с нами, словно живые.

Я постарался унять нарастающую в груди тревогу. Наблюдая за этими движущимися тенями очень трудно понять, просто ли это игра света или же там действительно мелькнуло нечто страшное? Мы подошли к проходу на пятых этаж- лестнице с очень узкими исшарканными ступеньками.

- Я тут подумал, - сказал я.

Бергиндольф, что шел первым остановился. Он поднял свой камень света прямо на меня, слепя глаза.

- Чего? – раздраженно буркнул он.

Я проигнорировал его выходку. Похоже, к этому времени главный рубака пришёл себя и вернулся к старым армейским привычкам.

- Я тут подумал, – вновь сказал я. – Мы пришли, такие радостные и прёмся, будто внутри крепости совершенно никого нету.

- Думаешь, за нами уже наблюдают???? - шепотом спросила Мила. Она прищурилась и стала всматриваться в дрожащую тьму.

Я пожал плечами.

- Ну, крепость пала, так что вполне может быть полна нечисти…

Губы Бергиндольфа расплылись в широкой усмешке.

- Конечно же, тут никого нет, - ответил он менторским тоном. - По крайней мере, на шестом или пятом этаже, а вот насчет первого без понятия.

Я уставился на рубаку.

- И почему же?

- За стеной много ужасных существ, и единственное че они уважают это силу. Здесь правит один закон – закон силы. Сечешь о чем я??

Я кивнул.

- Значит, аура Багрового шторма всех распугала?

- Так точно. Местные тварюги очень хорошо научены читать ауры.

- Ну а те, кто не научились бежать от силы, больше ничему не смогут научиться, - подытожила Мила.

- Верно, - ответил Бергиндольф.

Я глубоко вздохнул, успокаивая расшалившиеся нервы. Ладно, значит, просто показалось.

- Хорошо пошлите уже.

Бергиндольф хмыкнул и выставил камень перед собой.

Он успел сделать лишь один шаг вперед.

- Твою же мать! - выругался воин и отскочил назад.

С лязгом его клинок тут же вылетел из ножен.

Прямо перед нами, в белом овале света, выросла крупная крыса. Глаза светятся алым, синий ободок изо рта идет пена…

- Оценка, - прошептал я в унисон с Милой. Девушка тоже очень быстро среагировала.

Имя: Погрызенная жила 257

Раса: Крыса демонических пустошей.

Тип: местный. Начальная зона

Уровень 21

Категория монстра: обычная

Профессия: Выгрызатель (2 ур.)

Характеристики:

Очки жизни: 300

Сила: 12

Ловкость: 19

Интеллект: 1

Выносливость: 60

Сопротивления:

Магии: 30 ед. (от титула)

Физическому урону: 10 ед.

Повреждению души: 0 ед.

ОПЫТ: 17/100

Титулы: Демоническое бешенство (Это существо поразила страшная болезнь)

(отсутствие страха)

(+30 ед. к сопротивлению урона от магии)

(+60 ед. к урону)

«при укусе накладывается проклятие, что медленно ползет к голове от раны. При достижении головы наносится 5000 ед. урона»

ОСТАЛЬНЫЕ ТИТУЛЫ СТЕРТЫ

АТАКА: 120 ед. урона (+60 ед. острые когти) (+60 ед. от титула)

Скорость 1.4

Мы с Милой переглянулись. Да уж перед нами неприятный противник. Чертова крыса под дд. К тому же мы не можем дать этому существу нас задеть. Впрочем, Бергиндольф париться не стал. Он тихо выругался и бросился вперёд. Тварь с овчарку размером, отреагировала мгновенно. Она бросилась назад, по дуге огибая нашу позицию. Ее когти крепко цепляются за сырой камень, на таком покрытии, она гораздо проворнее нас. Бергиндольф успел взмахнуть клинком, однако, крыса быстро отскочила из зоны поражения. Она нырнула во тьму и обогнув колонну выглянула снова.

http://tl.rulate.ru/book/13926/489081