

Глава 221: Прямо в Дебри!

С приближением сумерек рогатый изверг Спайк замедлил свой обычный головокружительный темп, и ему пришлось более осторожно пробираться через лес в тусклом свете. Воздух стал холодным и влажным, лишь редкие лучи солнечного света падали сквозь густую листву.

- Ну, ребята, приближается ночь, - сказал Фланкер, нервно оглядываясь. Они двигались через лес слишком быстро, чтобы монстры и другие опасности представляли угрозу. Но теперь они были более уязвимы.

Изверг зловеще хмыкнул и угрожающе зарычал.

- Что случилось, Спайк? - спросил Дейв.

Затем он получил уведомление:

Вы входите в Глубокие Дебри.

Глубокие Дебри - чрезвычайно опасная область.

Вы 11 581-й, входящий в эту область.

Входите на свой страх и риск.

- Я думал, что мы уже в дебрях, - сказала Крепость.

- По-видимому, нет - Дэйв огляделся, пытаясь увидеть сквозь темную листву, он продолжал видеть движение краем глаза.

- Думаю, нам следует остановиться и выйти на ночь, чувак, - сказал Фланкер, нервно оглядываясь через плечо. У него было чувство, что что-то было позади него, готовое вот-вот прыгнуть.

- Перестань быть таким слабаком, давайте продолжим. Я не думаю, что что-то может обогнать Спайка, если я ошибаюсь, мы все равно поплатимся за это, - прагматично сказал Идеальный.

Спайк сбросил скорость и остановился. Компания спешила, Дэйв похлопал Спайка и почесал под подбородком.

Идеальный выстрел двинулся впереди отряда, чтобы разведать область. Через несколько мгновений он вернулся, его лицо было бледным.

- Ребята, это ужасное место для ночлега, мы не можем здесь оставаться, - сказал Идеальный выстрел в спешке.

- Это почему? - спросил Дейв.

- Граничащая зона полна пауков, и находится прямо за этими деревьями, - сказал Идеальный выстрел.

- Пойдем проверим, - сказал Дэйв.

- Ты что, глухой, брат? Я только что сказал, что там полно пауков, Дебри не дружелюбны к игрокам!

- Не бойсь, я просто посмотрю.

Спайк и Тротил неохотно последовали за Дейвом.

- Тьфу, я ненавижу пауков, - Крепость смахнул паутинки, свисающие с веток. За деревьями на земле прятался толстый ковер из паутины.

- Там есть ещё, - сказал Фланкер. Он поднял свой светящийся посох, деревья были настолько покрыты паутиной, что выглядели так, будто их покрасили в белый цвет.

- Черт, паутина всегда означает пауков, я действительно не люблю пауков, - сказала Крепость, вздрагивая.

- Ребята, это я или деревья пошевелились? - Дэйв оглянулся назад туда, откуда они пришли.

Другие игроки оглянулись назад, мимо Спайка. То, откуда они только что пришли, было полностью перекрыто высокими деревьями, покрытыми паутиной.

- Мне это совсем не нравится», - Крепость с опаской огляделся.

Листва вокруг них зашуршала, и они слышали, как что-то движется в темноте над ними, словно множество маленьких ножек. Игроки подняли головы. Сотни пауков размером с кошек

ползли к ним. Отряд был окружен пауками со всех сторон.

Дэйв осмотрел одного из пауков.

Паук-Людоед (малый).

Уровень: 60

Базовый урон: 2200-3600

ОЖ: 20000

Поглощение урона: 300

Поглощение магии: 500

Навыки:

[Опутывание] Выпускает паутину, удерживающую цель 1 секунду.

Бестиарий:

Пауки-людоеды - одни из самых слабых, но наиболее опасных видов в Глубоких Дебрях. В отличие от многих главных хищников Глубоких Дебрей, пауки-людоеды собираются в группы, чтобы одолеть добычу, которая намного сильнее, чем они, путем окружения несчастной жертвы. Пауки умирят и медленно поглощают свою добычу.

- Дерьмо, дерьмо, дерьмо! - Крепость вооружился щитом и топором.

- Почему ты паникуешь, бро? Даже если они нас пытаются взять числом, они всего 60 уровня, помни об разнице в уровне, - Фланкер попытался успокоить своего друга.

- Идиот, они маленькие. Взрослые, вероятно, где-то рядом! - Тон крепости был одновременно и испуганным, и злым.

Адреналин пронзил Фланкера, приведя его в полную боевую готовность, - Дерьмо. Да, ты прав, я думаю, что я тоже должен паниковать.

Спайк зарычал и выл на сотню пауков, окруживших его. Когда один паук подобрался слишком близко, изверг с грохотом ударил по нему копытом.

Каждый паук в области зашипел, когда один из них умер, а те, которые все еще были на деревьях, задвигались быстрее по своим сетям, а которые уже были на земле вокруг игроков, стали ещё более угрожающими.

Фланкер использовал [Священное Сияние], чтобы осветить область, он заметил, что пауки избегают круга света, отбрасываемого его умением, взволнованно роясь по краям.

- Они боятся света!

- Ну, может, им и огонь тоже не нравится. ПЛАМЯ АКТИВИРОВАТЬ! - крикнул Дэйв, активируя Ауру.

Пламя Ауры Дэйва осветило лес, волна огня накрыла пауков, спалив в пепел.

- Это пока их удержит, но нужно идти, мы просто привлечём больше внимания, - сказал Дейв.

Все они отступили туда, где стоял Спайк, рычавший на пауков, рога его угрожающе опустились, голова покачивалась из стороны в сторону

- Спокойно, Спайк. Я буду держать пауков подальше от тебя, пока мы не усядемся.

Защита Лесного Зубастого Изверга благополучно улучшила вашу близость.

Родство с Лесным Зубастым Извергом (Спайком) увеличилось.

Уровень близости: 4/10

Время в контроля увеличено на 1 час.

Теперь вы можете свистнуть, чтобы вызвать к Лесного Зубастого Изверга.

- Хорошо, поехали, - Дейв вскочил на Спайка.

Спайк двинулся вперед, расталкивая деревья, которые преграждали им путь. Сотни, может быть, тысячи пауков следовали за ними. Во всех направлениях деревья были покрыты паутиной. Зубастый Изверг продирает себе путь сквозь густые заросли, но как только он проходил через то место, где только что был создан проход, деревья сдвигались, скрывая любые признаки их присутствия. Все направления выглядели одинаково, не было ничего, что могло бы указать на то, куда они шли или даже где они были.

- Я не вижу выхода, - сказал Дэйв.

- Слева менее плотный слой паутины.

- Спайк, сверни ка налево.

Изверг ответил, изменив направление, и мощно двинувшись через густые заросли и толстые клубы паутины.

- Аррррр! - тяжело недовольствовался Фланкер, - Уберите его, уберите!!

Крепость обернулся, увидев горящего паука на лице Фланкера.

- Стой спокойно, - он ударил Фланкера по лицу своей тяжелой перчаткой. Паук отлетел и упал на землю.

- Человек ранен! - вопил Фланкер.

- Я не люблю пауков. Будь благодарен, что я тебе вообще помог, - сказал Крепость.

- Ребята, я думаю, что вижу выход! - сказал взволнованно Идеальный, указывая пальцем. Ряды покрытых паутиной деревьев создали длинный коридор, ведущий вперед. Они видели что-то светящееся впереди сквозь листву, это было похоже на свет в конце туннеля.

Боевой дух каждого поднялся, изверг ускорился, несмотря на то, что тысячи пауков приближались.

Группа получила уведомление:

Вы вошли в комнату Босса Королевы Пауков-Людоедов.

Залп проклятий поднялся в воздух от игроков. Они сумели заблудиться и оказались ТОЧНО там, где не хотели быть.

Это была круглая поляна, огороженная от остальной части леса густой ежевикой и густым подлеском, поддерживаемым большими деревьями, покрытыми тяжелыми шторами и слоями паутины. Фосфоресцентный свет в «конце туннеля» исходил от больших скоплений дрожащих желатиновых сфер, скрепленных липкими нитями паутины. Яйца.

- Разворачивайся, Спайк. Возвращаемся! - срочно сказал Дейв извергу.

Когда Спайк развернулся, огромные пауки попадали с покрытых паутиной деревьев позади них и заблокировали выход.

Паук-Людоед (взрослый)

Уровень: 260

Урон: 22,200-32,600

ОЖ: 200 000

Поглощение урона: 3000

Поглощение магии: 5 000

Навыки:

[Опутывание] Выпускает паутину, удерживающую цель 1 секунду.

[Ядовитый укус] Наносит 200% базового урона и отравляет цель. Эффект Яда наносит 1000 урона в секунду и с вероятностью 10% вызывает эффект Паралича. [Ядовитый укус] суммируется до 5 раз.

Бестиарий:

Пауки-людоеды – одни из самых слабых, но наиболее опасных видов в Глубоких Дебрях. В

отличие от многих главных хищников Глубоких Дебрей, пауки-людоеды собираются в группы, чтобы одолеть добычу, которая намного сильнее, чем они, путем роения несчастной жертвы. Пауки умирят и медленно поглощают свою добычу.

**

- Дерьмо!

Даже взрослые пауки боялись Ауры Дейва, но они сопротивлялись их естественной склонности убегать и подкрадывались всё ближе. Спайк был достаточно силен, чтобы убить одного или двух взрослых пауков одновременно. Но пауки шли толпами, угрожающе размахивая своими длинными острыми передними ножками, и изверг медленно отступал к скоплению яиц.

- Давайте телепортироваться! - кричал Фланкер. Взяв свиток, он разорвал его и откинулся на спинку кресла, ожидая, когда его перенесёт. Через несколько секунд он понял: - Дерьмо, телепортация заблокирована!

- Даже если бы это сработало, я бы этим не воспользовался. Мы привели сюда Спайка, и я не могу оставить его здесь умирать вот так, - Дэйв наклонился, чтобы погладить Спайка по плечу, - Не волнуйся, приятель, я не оставлю тебя одного!

Ваша забота о Лесном Зубастом Изверге (Спайке) увеличила вашу близость.

Родство с Лесным Зубастым Извергом увеличено.

Уровень близости 5/10

Время езды увеличено на 1 час

Дейв фыркнул на уведомление. Как будто это могло помочь любому из них прямо сейчас.

- Я не вижу королеву, а моя Аура все еще не дает паукам приблизиться вплотную, мы должны прорубить выход.

- Я не думаю, что это возможно, чувак, - монотонно сказал Идеальный Выстрел.

- Почему это?

- Посмотри вверх.

Дэйв поднял голову вверх, восемь огненно-оранжевых огоньков сверкнули на них из темноты переплетённых ветвей деревьев.

- Ч-что это? - голос Фланкера дрогнул.

- Что это за огонь, Скелет, отражающийся в глазах королевы.

Голос Фланкера дошёл до высокого фальцета: - Это просто чертовски великолепно, чувак. Вот и все, игра окончена, ребята! Игра окончена!

<http://tl.rulate.ru/book/14032/508438>