

Беспомощно сброшенный с края быстрым порывом, Дэйв кричал как прокажённый, падая в течение долгих секунд, пока, наконец, не погрузился в бурлящую воду на дно водопада. Грохочущий каскад толкал его вниз и удерживал там, кувыркая и кружа, пока его не унесло в более спокойные воды ниже по течению водопада.

Вынырнув на поверхность, он поплыл по течению к ближайшему берегу. Измученный, он, наконец, выбрался из воды на песчаный, поросший травой берег и переэкипировался в доспехи, переоборудовав их и осматривая окрестности.

По обе стороны реки поднимались крутые утесы. Так что, если он не хотел карабкаться на стены каньона, то, похоже, единственным выходом было идти вдоль реки. Земля по обе стороны реки была покрыта узкими лесными полосами, и можно было надеяться, что в ограниченной местности не живет ничего опасного. А чуть ниже по течению от того места, где он стоял, Фланкер и Крепость сушили на берегу свою одежду. Дэйв подбежал к ним, но остановился, увидев, что Спайк лежит на боку, его массивное тело наполовину выступало из воды.

- Рад, что ты сделал это, бро, - поприветствовал Дэйва Крепость.

Дэйв кивнул Крепости, - Вы тоже, ребята.

- Это было довольно эпичное дерьмецо, чувак. По-лебединому нырнуть с водопада высотой в милю, - сказал Фланкер.

Дэйв бросил на Фланкера испепеляющий взгляд, - Ты, вероятно, любишь американские горки. Что случилось со Спайком? И где Идеальный?

- Идеальный двинулся вперёд. Чувак, Спайк сильно ранен, камни в реке и падение сквозь водопад сделали своё дело.

- Странно, мы не сильно пострадали. Может быть, потому, что он намного больше и тяжелее.

Дэйв подошел к Спайку и присел рядом с его большой головой. Длинные глубокие порезы на боку и задней ноге Лесного изверга кровоточили в воде, окрашивая ее в красный цвет. При виде страданий доблестного существа, которое так много для них сделало, у него заныло сердце.

- Почему ты не исцелил его? - спросил Дэйв, глядя на Фланкера.

- Извини, чувак, я пытался. Но получил уведомление о том, что я не могу исцелить его по какой-то причине. Не думаю, что он мне доверяет, - Фланкер пожал плечами.

Дейв погладил гриву Спайка, - Прости, приятель. Как насчет того, чтобы позволить Фланкеру подлечить тебя?

Лесной изверг зарычал и покачал головой.

Лесной изверг ранен и находится в возбужденном состоянии. Ваше родство должно быть не менее 5, чтобы приблизиться к зверю.

Дэйв покачал головой, но достал красное целебное зелье и поднес его к ноздрям изверга.

- Давай, приятель, выпей. Это подлечит тебя, - Дэйв поднял голову изверга и влил зелье в глотку зверя. Через несколько мгновений ужасные раны начали затягиваться. Вскоре изверг неуклюже поднялся на ноги и ткнулся в Дэйва мордой, как будто благодарил игрока. Дэйв ласково почесал извергу подбородок и улыбнулся.

Ваша близость с извергом возросла.

6/10

Лесной Зубастый Изверг счел вас надежным союзником и теперь готов сражаться за ваше дело, а также перевозить вас и ваших союзников.

Изверг будет помогать вам в бою до тех пор, пока его ОЖ не опустятся ниже 75%

- Эй, ребята, - прозвучал голос Идеального в голосовом чате.

- В чем дело? – ответил Крепость.

- Отсюда виден город. Нам пора идти, - сказал Идеальный.

- Город? - спросил Дейв.

- Дэйв, ты добрался!

- Да, немного промок, но я здесь. Что за город?

- Каньон ведет к лесу, точнее, к джунглям. Город на холме, стены, башни, всё остальное.

Крепость объяснил: - Идеальный увидел город, когда он был сброшен с края водопада, вероятно, благодаря своим пассивным навыкам рейнджера.

- Никогда не слышал о городе посреди дикой природы. Интересно. И странно. Давайте проверим и посмотрим, что мы сможем найти, - Дэйв ухватился за Спайка и запрыгнул ему на спину. Фланкер и Крепость вскочили на свои места позади него.

Идеальный появился в поле зрения в низовье реки, подбежав и запрыгнув на Спайка между Крепостью и Дэйвом.

- Да ладно, чувак. Я не хочу застревать позади каждый раз, - пожаловался Фланкер.

- Мы просто должны следовать вдоль реки, она течет прямо через центр города.

Они ехали вдоль берега реки, пока не достигли устья каньона, скалы кончились, а деревья превратились в густые джунгли.

Высокие лиственные деревья закрывали ночное небо. Из темноты леса на них смотрели горящие красные глаза.

- Это место странное, я чувствую себя как на съемках фильма ужасов, - сказал Фланкер, - Я просто надеюсь, что больше не появятся пауки или драконы.

- Держи свой чертов рот на замке, - вспылил Идеальный.

Спайк внезапно остановился.

- Что случилось, приятель? - сказал Дэйв.

Листва с одной стороны оголила плоскую морду существа, за которым последовала пухлая округлая фигура, покрытая шипами. Оно было похоже на черного ежа, но в два раза больше Спайка. Оно смотрело на них в легком замешательстве и любопытстве, удивляясь, почему что-то встает на пути его ночных странствий.

Африканский Круглоспинный Еж(Гигантский каменноиглый еж, мутировавший)

Уровень: 550

Базовый урон: 205,000-300,000

ОЖ: 550,000

Поглощение урона: 30,000

Поглощение магии: 50,000

Навыки:

[Дерби вращающейся смерти] Сворачивается в шар, и с силой катится вперед, нанося 200% базового урона и накладывая 20-секундный эффект кровотечения в 1% от максимальных ОЖ цели в секунду.

[Создатель Дождя] Покрывает область вокруг себя в радиусе 10 метров иглами, каждая игла наносит 5% от базового урона.

Бестиарий:

Безобидное создание дикой природы, которое мутировало в эту отвратительную форму с помощью вредоносной магии, насыщающей Дебри. Хотя эти гигантские покрытые каменным панцирем монстры не охотятся за добычей или не ищут конфликта, они капризны и легко раздражаются.

- У кого-нибудь есть клейкая лента? - сказал Крепость.

- Как клейкая лента поможет?

- Мы залепим куском рот Фланкеру.

- Эй, чувак! - протестовал Фланкер, пока остальные хихикали.

Тем временем еж из растерянного превратился в раздраженного. Он завопил на них, свернулся в клубок, а затем покатился к ним, вонзая шипы в землю и выбрасывая за собой петушиный

хвост грязи, и раздробленные растения.

- Беги! - закричал Дейв Спайку.

Лесной изверг отскочил в сторону от вращающегося шара шипов и понесся между деревьями, как выпущенная стрела. Игроки держались за питомца, пока тот продирался сквозь ветви и лианы. В конце концов, они потеряли из виду преследующее их чудовище, и Спайк замедлил бег, перейдя на обычную скорость.

Идеальный сказал, - по-моему, мы оторвались от ежа-из-ада, Скелет.

- Да, но давай не будем терять бдительности, продолжим двигаться, пока не доберемся до города.

- Мы не прекращали бежать с тех пор, как вошли в Дебри, чувак. Какого черта мы вообще здесь делаем? - жаловался Фланкер.

- Мы помогаем Скелету играть в Расхитителя Гробниц, пока ждем восстановления твоего жалкого квеста. Все было бы намного лучше, если бы кто-то просто держал свою гребаную варезку закрытой.

- Ох, чувак. Это суеверная чушь. Ничего из этого не произошло только потому, что я сказал что-то глупое.

- Это не повод говорить глупости, Фланкер.

Зубастый изверг пересек болото, пахнущее серой и гниющей растительностью, перепрыгивая, словно гепард, с одного холма на другой над болотистой водой. Гигантские аллигаторы и питоны отступали в темные зловонные глубины, когда изверг проходил мимо.

По другую сторону болота их питомец совершил последний Геркулесов прыжок, комья грязи и почвы разлетелись в стороны, когда копыта изверга коснулись покрытой листьями земли.

- Охх, Спайка нужно будет почистить после такого, он теперь воняет болотом, - указала Крепость.

- Помоем его в реке, когда доберемся до города, надеюсь, ему понравится мыться, - предложил Дэйв.

Они вышли на утоптанную тропинку, идущую через джунгли в направлении города. По мере того, как они продвигались по ней, тропинка постепенно превращалась в то, что осталось от старой мощеной дороги. Булыжники мостовой были истерты и почти покрыты сухой грязью,

между ними пробивались сорняки. Некоторые из бордюрных камней, которые еще можно было разглядеть, были потрескавшимися или сломанными.

Постепенно дорога стала менее изношенной и разбитой, когда они оказались у развалин городских ворот. Войдя в город, они обнаружили, что внутри он находится в еще худшем состоянии, чем дорога и ворота. Город выглядел так, будто его разграбили и разрушили еще до того, как время взяло своё.

- Что за штуки? Они здесь повсюду, - Крепость указал на холмик черной грязи, которые выглядели неуместно.

Повсюду виднелись такие же холмики. Странно, но ни на одной из них не росло ни травинки.

Идеальный опустился на колени и осмотрел один из них, - Это вулканическая порода... Может быть, гранит.

- Похоже на сражение или вторжение, - сказала Крепость, оглядывая разрушения, которые, очевидно, обрушились на город до того, как время смягчилось и разрушило всё.

- Давайте осмотримся, мы могли бы найти что-то интересное, - сказал Дэйв.

Фланкер указал на здание с двумя стенами, - Вон там кузница, видите, что-то осталось? Давайте проверим.

Кузницу действительно можно было узнать, как и сломанные мехи, и полуразрушенную трубу.

Игроки подошли к кузнице и заглянули внутрь. Повсюду валялись горшки со старыми инструментами, ржавые вилы и сломанные мечи.

У всё ещё стоявших стен кузницы зияла дыра размером с окно, словно в неё влетело пушечное ядро... Внутри кузницы находился квадратный серебряный блок, покрытый руническими письменами.

Дэйв осмотрел блок, но не получил никакой информации.

- Я видел его раньше, я уверен. Я только не помню где, - пробормотал Дэйв себе под нос.

- Что ты нашел, Скелет?

- Этот блок кажется мне знакомым, - сказал Дэйв.

- О да, похоже на часть телепортационных ворот, - сказал Крепость.

- Телепортационные ворота в дебрях? - спросил Фланкер.

- Ну, это был город. Без телепортационных ворот, кто бы здесь ни жил, ему пришлось бы пересекать Дебри каждый раз, когда нужно было бы куда-то отправиться. Ворота были необходимостью, - задумчиво сказал Идеальный.

- Держу пари, ворота взорвались или были разрушены, а этот осколок пробил стену кузницы. Значит, ворота были где-то рядом, - сказал Дэйв.

-Если мы починим ворота, то сможем вернуться сюда, не сражаясь с пауками и не убегая от сумасшедших драконов, - сказал Фланкер.

- Мы можем попытаться их починить. Я никогда не читал о том, что кто-то строил или чинил телепортационные врата в Завоевании. Нам понадобятся все камни, - сказал Крепость.

- Крепость прав, - сказал Дэйв, - рассредоточьтесь и обыщите каждое здание. Если вы найдете блок, отметьте его на своей карте и поделитесь его местоположением с группой.

- Давай сначала попробуем сдвинуть этот, - Крепость положил обе руки на квадратный блок, наклонился и толкнул, кряхтя. Он не сдвинулся с места.

- Он тяжелый, дерьмово.

- Оставь его пока. Даже если мы найдем все части, мы не знаем, сможем ли мы на самом деле восстановить врата. Так что давайте посмотрим, сможем ли мы найти остальные части и исходное место, а затем беспокоиться о следующем шаге, - сказал Дэйв.

Дэйв перепрыгнул через одну из разрушенных стен кузницы и огляделся.

- Вот еще кусок, - Дэйв указал на блок, распростертый посреди коридора.

- Там еще один, черт, и как мы его оттуда достанем? - Идеальный указал на вершину здания, серебряный блок торчал из высокой стены.

-Нашел еще один, - сказал Фланкер, - Под тем деревом.

Они рассредоточились и двинулись по области, но держались друг у друга на виду, следуя главному правилу: Никогда не отделяйся от группы.

- Я думаю, что именно там изначально были ворота, - спросил Крепость.

Он показывал вниз по улице между двумя зданиями на открытую площадь, которая, возможно, была городской площадью. В центре открытой площади, окруженной развалинами зданий, находилась слегка приподнятая платформа из плотно пригнанного камня. На ней были разбросаны серебряные блоки. Два серебряных блока, выше остальных, стояли вертикально, параллельно друг другу, посередине каменного пола.

- Да, это изначальное местоположение ворот. Итак, первое, что нам нужно сделать, это переместить все серебряные блоки сюда.

- Считая тот, что под деревом, тот, что торчит из здания, тот, что в кузнице, и те, что здесь, их одиннадцать, - Дэйв сделал паузу, - По-моему, одного не хватает.

- Почему ты так думаешь,? - спросил Фланкер.

- Потому что для активации врат телепортации нужно двенадцать символов. Я думаю, что каждый блок с уникальным символом руны соответствует одному из этих двенадцати символов. Так что одного нам не хватает.

- Логично, - пожал плечами Фланкер.

- Ладно, давайте продолжим поиски последнего, - сказал Дэйв.

<http://tl.rulate.ru/book/14032/511122>