

Глава 225: Эмо обнимашка-деревьев

- Ребята, сюда, - позвал Идеальный через голосовой чат.

Игроки воссоединились с Идеальным у колодца сообщества. Идеальный указал на блестящий предмет в колодце.

- Последний блок там.

- Как мы его вытащим? - спросил Фланкер.

- Я могу спуститься вниз, обвязать его веревкой, а потом мы вытащим его наверх, - предложил Идеальный.

- Звучит неплохо, - сказал Дэйв.

Идеальный достал из инвентаря моток веревки. Он протянул Крепости один конец, а другой обвязал вокруг себя и спустился в колодец. Он привязал веревку к блоку и вылез из колодца.

- Ладно, давайте поднимем.

Они выстроились в шеренгу, ухватились за веревку и начали поднимать блок. После долгого ворчания и тщетных усилий блок не сдвинулся ни на дюйм.

- Он чертовски тяжелый, чуваки, - пожаловался Фланкер.

- Это не сработает, - сказал Дэйв. Он поманил Спайк, чтобы тот подошёл, - Нам нужна твоя помощь, приятель.

Он поставил Спайка на колени, чтобы того можно было обвязать веревкой за широко раскинутые рога изверга.

- Тяни, - сказал Дейв Спайку.

Изверг встал, затем медленно попятился, без усилий вытаскивая блок из колодца.

- Ладно, давайте переместим этот и другие блоки на платформу, - сказал Дэйв.

Им потребовалось некоторое время, чтобы переместить все блоки на платформу. Спайк проделал тяжелую работу, перетаскивая блоки по улицам к центру городской площади.

Очевидно, блоки все еще были каким-то образом активны. Они заметили это, когда подтащили второй блок к платформе, когда он приблизился к первому блоку, руны на них обоих начали тускло светиться. С каждым блоком, который они подтаскивали, руны становились немного ярче, как будто блоки или руны заряжались энергией друг друга. Когда все блоки были собраны вместе, от нагромождения светящихся серебряных кубиков слышался гул.

- И что теперь? - сказал Фланкер.

- Мы сложим блоки друг на друга, чтобы восстановить ворота, - сказал Дэйв.

- Но блоки слишком тяжелые, чтобы их поднять, - сказал Крепость.

- Не для Спайка, - сказал Дэйв.

- И как? - спросил Фланкер.

- Мы привяжем блок к рогам Спайка, чтобы он смог поднять его, и когда он это сделает, мы поставим его наверх нижнего блока. "Смыть и повторить!"

- Ты хочешь использовать гигантского оленя в качестве подъемного крана?

- Вот именно, - сказал Дэйв.

План Дейва сработал идеально. Они использовали рост и силу Спайка, чтобы поставить блоки на место, аккуратно укладывая их друг на друга. Когда последний блок был установлен на место, руны стали ослепительно яркими, затем потускнели и полностью исчезли. Ворота бездействовали.

- Почему не сработало? - спросил Идеальный.

- Не знаю, - ответил Дейв.

У врат телепортации недостаточно потока Сущности, чтобы функционировать.

Без ядра маны телепортационные врата не смогут заставить руническую магию искривлять реальность и создавать транспространственные коридоры.

- Ну, отстой, я никогда не слышал о ядре маны, и не похоже, что оно материализуется в воздуха перед нами, - сказал Фланкер.

- Врата были разрушены не просто так, вы не должны их восстанавливать! - позади них раздался голос.

Фланкер взвизгнул.

Игроки повернулись, зеленоволосая женщина стояла с увитым виноградом посохом в одной руке, другая указывала на них жестом, который мог быть благословением или проклятием. На ней была юбка из сшитых листьев, длинные волосы закрывали грудь. Ярко светящийся хрустальный шар свисал с ожерелья у нее на груди.

- Она друид, - сказал Фланкер.

Тег друида был зеленым, дружелюбным.

Дэйв попытался осмотреть её.

Осмотр не удался!

Дэйв нахмурился, потом спросил: - Как были разрушены врата?

- Их уничтожили жители, чтобы спасти мир от демонов, - сказала друид.

- Я думал, демоны заперты в подземном мире.

- Были, но эти врата могут отправить в подземный мир, их нельзя открывать снова!

Вы получили ответ на то, как попасть в подземный мир.

Вы можете получить доступ в подземный миру, отремонтировав врата затерянного города Урбург.

Примечание: Открыв врата, обитатели подземного мира смогут использовать их, чтобы войти в верхний мир.

Если демоническое существо использует Врата Урбурга для доступа в мир Завоевания, ваши отношения со стражем подземного мира Рамшей станут враждебными.

- Черт.

Он надеялся, что сможет использовать врата, чтобы вернуться в подземный мир и начать поднимать уровень с приличной скоростью. Но если демоны прорвутся через врата из-за его действий, он только создаст проблему между ним и Рамшей.

- Должен же быть какой-то способ, мешающий демонам пользоваться вратами, - возразил Фланкер.

Друид покачала головой, - Нет.

- Это ядро маны от врат у тебя на шее? - спросил Дейв.

- Да, но я не дам его вам.

Тег друида стал желтым.

- Демоны проникли через врата, заражая дикую природу. Деревья и леса были осквернены, а животные превратились в злобных монстров. Врата не должны быть открыты, уйдите или умрите!

- Мы можем попытаться убить её и отобрать у нее ядро, - сказал Фланкер в голосовой.

- Это слишком рискованно. Мы не знаем ее уровня или насколько она сильна, и она может не дрогнуть ядро, даже если мы её победим. Я думаю, мы должны просто отказаться от активации врат, - сказал Дэйв.

Друид стала нетерпеливой и подозрительной, увидев, что они тайно переговариваются друг с другом.

- Уходите сейчас же! - закричала друид.

Внезапно из-под земли показались толстые корни и поползли к игрокам, как змеи.

Атака друида застала их врасплох.

- Прекрати, - сказал знакомый голос. Корни, атаковавшие группу Дэйва, сморщились и завяли мгновенно.

Между четырьмя игроками и друидом появился юноша с ирокезом и гитарой в виде черепа за спиной.

- Я не ожидала, что ты найдешь то, что осталось от Урбурга, малыш.

- Ты знаешь этого парня, Скелет? - спросил Идеальный.

- Да, он на нашей стороне. Вроде как, - ответил Дэйв.

- Кто вы? - спросила друид.

Игнорируя вопрос, Бог нежити указал на ожерелье друида.

- Мне нужно твоё ядро маны.

Тег друида оказался враждебного тёмно-красного цвета, - Никогда! Я защищаю Дикие Земли.

Бог Нежити закатил глаза, - Еще одна эмо-обнимательница деревьев. Так или иначе, я заберу у тебя ядро, дорогуша.

Он махнул рукой, и густой черный дым устремился к друиду, разыскивая ее, словно это был живой хищник. Друид отшатнулась, когда дым окутал её темной миазмой. Она засохла, волосы выпали, все тело покрылось язвами, кожа на лице начала гнить, как при записи стоп-кадра.

- Ч-что ты сделал? Благословение леса! - закричала друид.

Зеленая аура окружала друида, она боролась с темной аурой, пытаясь омолодить друида.

Магия Бога Нежити была слишком сильна, чтобы друид смогла противостоять ей. В мгновение ока она превратилась в груды пыли и мелких обрывков.

- И еще один убыл, поверженный в прах, - Бог кивнул головой в такт песне, а затем закончил маленькую песенку, хлопнув себя по бедру с резким звуком.

Снова обратив внимание на останки друида, он сделал драматический жест "Встань" с

вытянутыми руками, как целитель баптистской веры. Ничего не произошло. Затем Бог покачал головой и хихикнул, по-видимому, над собой.

- Чуть собачья! Я снова забыл. Ну, вот и моя крутая концовка. Ты должен поскорее достать мне этот Миазмический эфир, парень. Я не смогу даровать свой дар нежити, пока ты этого не сделаешь.

Бог Нежити опустился на колени и взял голубой шар из пепельных останков друида. Потом встал и повернулся к Дэйву.

- Урбург был одним из моих любимых мест отдыха в старые времена, злые концерты и мечети, - казалось, он на мгновение погрузился в мысли или воспоминания.

- Держи, - Панк-Бог бросил сферу Дэйву, - Ты можешь использовать её, чтобы безопасно активировать врата, демоны больше не смогут получить к ней доступ.

Дэйв поймал сферу, теперь она светилась пурпурным. Когда он снова поднял глаза, Бог Нежити уже исчез.

Вы получили скрытый квест: Верните городу Урбургу его былую славу.

Меню Городского Управления разблокировано (Ограниченный доступ).

После активации Урбургских телепортационных врат вы сможете импортировать материалы и приглашать НПС для помощи восстановления города.

- Оооо, интересненько.

<http://tl.rulate.ru/book/14032/516359>