

Подземелья представляли собой полностью независимые микропространства, которые NPC воспринимали как пространственные аномалии. На самом деле только игроки могли безопасно пересекать порталы. Все NPC, которые пытались войти, тут же превращались в пепел.

Система: Вы вошли в подземелье 5-10 уровней [Башня могильщика] на Кошмарном уровне сложности.

Место было очень странным, совершенно мертвая и ледяная планета. Некоторая растительность когда-то существовала, но она окаменела на протяжении веков. В нескольких километрах вдали Апофис увидел возвышающуюся черную каменную башню, похожую на Вавилонскую башню.

Цезарь был удивлен.

На более низкой сложности, которую он уже прошел, подземелье было на сияющей планете, полной растительности. В Кошмарном режиме та же самая планета была мертва. Ее атмосфера была холодной и циничной, больше похожей на фильм ужасов, чем на что-либо другое.

Группа двинулась к башне, но вскоре увидела вдалеке огромных, безликих, черных и неподвижных мужчин.

В прежней жизни Апофиса игроки называли эти неопознанные фигуры "Призраками". Примечательно, что они появлялись во всех подземельях Кошмарной сложности, но не на более низкой сложности.

Было распространено множество теорий об объяснении их таинственного присутствия. Некоторые утверждали, что эти люди были заперты в космическом разломе тысячи лет, в то время как другие думали, что они были злыми богами, наслаждавшиеся зрелищем.

Никто так и не нашел конкретного ответа, почему Призраки появлялись в каждом подземелье. Апофис задался вопросом, появлялись ли они также в режиме Железный Человек, но только пять человек в его прошлой жизни могли ответить на этот вопрос, и они так и не ответили.

Случилось так, что у всех игроков, которые не смогли пройти уровень сложности "Железный человек", все воспоминания о подземелье были стерты из памяти.

В группе обсуждали то, кем могут быть Призраки, но, конечно же, никто не остановился на объяснении, и группа избежала Призраков, приближаясь к башне.

Однако вскоре Апофис увидел группу монстров, которых нельзя было обойти. Это были инопланетные существа с шестью ногами и двумя руками. Апофис осмотрел одно из существ.

[Зерг] [Элитный]

[Уровень: 15]

[Ранг: E]

[Враждебный]

Все вздохнули.

Халк сказал:

-Я думаю, у нас нету шансов. Мало того, что они на десять уровней выше нас, они также являются элитными существами.

Все кивнули, кроме Апофиса и Цезаря.

-Это существа ближнего боя, - сказал Апофис, - так что мы можем справиться с ними с помощью агра. Я объединяюсь с Уфйт, чтобы наносить урон издалека. Как только они приблизятся ко мне, Халк их переагрит.

Это был рискованный план. Если Апофис умрет до того, как Халк сможет заберет агр на себя, с группой будет покончено.

Но все доверяли Апофису, и он был уверен, что они добьются успеха.

Апофис занял позицию и принял боевую стойку. Он создал две линии пламени на расстоянии 30 метров друг от друга, а затем бросил огромный огненный шар в группу зергов!

Тем временем Уайт тщательно прицелилась и начала стрелять из своей тяжелой винтовки.

Огненный шар взорвался в огромном радиусе поражения, поразив всех зергов в радиусе пяти метров от взрыва! Все враги тут же получали огненный урон.

Разъяренные зерги бросились к Апофису. Они остались между двумя линиями пламени, как и планировал Апофис.

Он сделал жест рукой, призывая сотни огненных шаров из огненных линий, чтобы забросать зергов!

Тем временем Уайт наносила один тяжелый удар за другим атакуя одного зерга, который быстро умер.

[Зерг умер. Вы получили 5789 ОПЫТА]

Их план был очень эффективным, и более дюжины зергов быстро погибли, прежде чем им удалось подобраться на расстояние, угрожающее Апофису и Уайт своими яростными атаками в ближнем бою.

В этот момент Халк и Цезарь прыгнули вперед, чтобы сразиться с оставшимися зергами и удержать их подальше от дуэта дальнего боя.

Цезарь умело отвел агр от Апофиса и Уайт, но затем на несколько мгновений приостановил использование своего навыка, позволив Халку перетянуть весь агр на себя. Как только танк полностью завладел агром всей группы, трое ДПС-игроков жестоко убивали по одному зергу за раз.

И, конечно же, Шоколад лечил их все это время. Ни один игрок не умер во время боя.

После двухминутного боя последний зерг упал замертво.

Апофис получил уведомление.

[Вы повысили 8-й уровень]

[Вы получили 5 очков навыков для дерева талантов]

Все в группе радовались. Достижение этого уровня было настоящим подвигом!

-Я не думал, что твой сумасшедший план сработает, - сказала Уайт, - но ты доказал, что я ошибалась. Большое тебе спасибо.

Шоколад заговорила.

-Большое спасибо!

Халк тоже поблагодарил его. Среди них только Цезарь не сказал ни слова. Он знал, что Апофис все еще скрывает часть своей силы. Он даже не использовал тот навык, который использовал, чтобы победить его.

Путь к башне теперь был очищен, и группа продолжила свой путь.

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2552661>