

Апофис проснулся в поту на своей кровати в Гор.

Было ли все, что он только что пережил, простым кошмаром? Конечно, не могло произойти ничего столь странного на самом деле.

Но он едва успел отдышаться, как получил уведомление.

Система: Поздравляем с завершением секретного квеста "Выжить!"

Итоговая оценка: S+

Награда: [Сундук (Артефакт)]

"Сундук с предметом ранга Артефакт?!"

Сундуки, в отличие от большинства выпадающих предметов, содержали особенно старые предметы, по сравнению с которыми даже потерянная Зетарка выглядела молодой.

Сундуки запирали свое содержимое во временном пузыре, обеспечивая особую защиту содержимого на миллионы лет.

И именно в этом сундуке был предмет ранга "Артефакт". Конечно, значение этого шло гораздо дальше, чем просто самый высокий ранг.

В прошлой жизни Апофиса существовал только один Артефакт, "Доспехи Создателя", найденный Люцифером, одним из 7 Богов в Подземелье со сложностью "Железный Человек".

Апофису совсем не нравилась такая награда за квест. Он вполне мог получить предмет, непригодный для его класса. Он предпочитал получать награды за квесты, которые, как он заранее знал, будут ему полезны.

Апофис не сразу открыл сундук. Во-первых, он хотел сообщить Антанрии, что вернулся. Прежде чем уйти, Апофис предупредил ее, что будет отдыхать пару дней.

Апофис попросил Антанрию остаться в отеле и узнать как можно больше информации из книг Апофиса о Зетарках.

"Надеюсь, ее учеба прошла хорошо." - Он нашел принцессу спящей в роскошном гостинном люксе, положив голову на стопку книг.

Это была очень милая сцена!

Апофис нашел одеяло и натянул его на Антанрию, чтобы она не простудилась. Учитывая то, что только что увидел Апофис, было очень странно видеть ее сейчас в добром здравии.

Убедившись, что Антанрия в безопасности, Апофис решил открыть свой сундук. Он не спешил, выходя из гостиничного номера, снова привыкая к нормальной игровой среде.

Выйдя, он шел по улицам города, пока не достиг городских ворот Омеи.

К этому времени рассвело. Пели птицы, и утренний туман освежал его. Апофис покинул город и направился в ближайшую пустыню. Он знал, что открытие сундуков может привести к мощному выбросу энергии, поэтому он хотел быть на приличном расстоянии от города, чтобы не привлекать слишком много внимания.

Оказавшись один посреди леса, Апофис достал сундук из своего инвентаря и поставил перед собой на валун.

Система: Вы хотите открыть этот сундук?

Апофис нажал "Да"

.

Черная аура вырвалась из груди и обвила его тело, а затем устремилась высоко в небо!

Сила была настолько впечатляющей, что окружающие деревья склонились перед ударной волной! Эта аура, конечно же, была очень похожа на ту, которой обладал Бог-Император.

Хотя Апофис и ожидал чего-то подобного, он не ожидал, что взрыв энергии будет настолько невероятным!

Всплеск энергии длился добрых десять секунд, а затем начал исчезать.

Вокруг сундука образовалась воронка диаметром десять метров.

В центре парил маленький шар чистой черноты.

Ощущение этой невероятной ауры во второй раз не придало ему уверенности.

Но луч наверняка привлеч бы внимание всех ближайших игроков, поэтому Апофис собрал все свое мужество и приблизился к странному объекту.

Он не казался враждебным...

Пока в его темном центре не появился чудовищный глаз! Он был распухшим и налитым кровью, окидывая взглядом все вокруг, но не выглядел враждебным.

Апофис изучил системную информацию объекта.

=====

|| ДУША

||[Имя]: Амэ Энклабосса

||[Мировоззрение]: Злое

||[Уровень]: ???

||[Ранг]: ???

=====

Система: Вы хотите попытаться слиться с этой Душой? Обратите внимание, что вы можете попытаться слиться только с одной Душой.

"Души" были крайне редки, обычно их можно было найти в качестве добычи во время рейдов на уровне сложности "Кошмар".

Души позволяли существенно влиять на эволюцию персонажа и обычно давали дополнительные ветви в дереве талантов персонажа, а также сильно повышали характеристики.

Но самым необычным аспектом Душ было то, что они действовали как постоянный советчик для своего игрока, буквальный голос в их голове, который всегда побуждал их к определенным действиям.

Помимо того факта, что некоторые люди могут счесть это раздражающим, риск попытки слияния с Душой заключался в том, что процесс мог потерпеть неудачу.

Как сказала система, игрок мог попытаться слиться только с одной Душой. Если они потерпят неудачу с первой попытки, им навсегда не повезет. Вероятность успеха слияния Душ основывалась на ментальной совместимости между носителем и Душой, поэтому было жизненно важно сделать точное предсказание личности Души.

Несмотря на все это, Апофис не колебался. Ведь судьба предоставила ему такую возможность. Он был бы дураком и трусом, если бы не схватил ее!

-Я согласен, - сказал он.

Черный шар проник в тело Апофиса.

Система: Идет слияние. Пожалуйста подождите.

Он задержал дыхание, а затем упал на землю, когда его кости словно загорелись! Апофиса поглотила невыносимая боль, волнами нахлынувшая на него.

Он стиснул зубы и поднялся на ноги, вызывая крича в небо, его мозг был переполнен агонией, чтобы произнести слова.

Внезапно боль прекратилась.

Тело Апофиса стало тяжелым, как свинец, а потом снова стало нормальным. Мир вокруг него казался немного яснее, а запахи леса резче ударили в нос.

Система: Поздравляем! Слияние прошло успешно!

В голове Апофиса раздался странный, новый голос.

-Спасибо, мой лорд, за то, что освободили меня! Я клянусь вам в вечной верности и сделаю все, что в моих силах, чтобы вы обрели абсолютную власть!

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2663433>