

Наконец, МК.1 прибыл на Асур, пустынную планету.

Так как людоящеры были хорошо приспособлены к этому климату, казалось вероятным, что планета была густонаселенной, хотя Апофис никогда особо не изучал информацию об этой планете.

По воспоминаниям Апофиса, портал Подземелья должен был появиться совсем рядом с небольшой деревней, которую жители называли "Джггис". К счастью, внутриигровое политическое меню очень помогло в поиске деревни!

Вскоре МК.1 приземлился за деревней. Прежде чем они высадились, Апофис дал особые инструкции Антанрии и полковнику Ральфоту. Им нужно было остаться, так как любой NPC, пытавшийся пройти через портал Подземелья, умирал мгновенно. После этого пятеро игроков гильдии "Затмение" вышли из МК.1 и направились в Подземелье.

Как только они прибыли, увидев маячащий впереди портал, Апофис сказал:

-Послушайте, я знаю, что мы уже прошли подземелье на кошмарном уровне сложности, но уровень сложности "Железный Человек" сильно отличается. Не только враги сложнее, но и каждый аспект подземелья может измениться и становиться сложнее по мере нашего продвижения! Кроме того, если вы умрете, ваш персонаж будет удален безвозвратно. Следующая часть очень важна, поэтому слушайте внимательно. Подземелья на уровне сложности "Желеный Человек", окажут на вас сильное психологическое давление, поэтому вы должны сделать все возможное, чтобы сохранить самообладание! К сожалению, я не знаю, что там внутри. О, да, обязательно перенесите свои ГМ в свою учетную запись на форуме, чтобы не потерять их, если мы умрем. Всем удачи!

Несмотря на свою силу, даже Апофис нервничал. В конце концов, это был его первый раз в режиме "Железный Человек", и только одна команда в его прошлой жизни успешно прошла подземелье на такой сложности.

И наверняка многие пытались! Но, несмотря на страсть, возникшую вокруг таких прибыльных подземелий, Люцифер, единственный лидер группы, прошедший подземелье на уровне сложности "Железный Человек".

И Люцифер никогда не раскрывал никакой значимой информации о своем опыте. Единственное, что кто-либо знал, это то, что он прошел подземелье 150-го уровня под названием "Плохой Сон".

Но Апофис хорошо подготовился к этому подземелью. Ранее он купил сотни зелий здоровья и энергии, которые теперь раздал команде. Также было много зелий, повышающих характеристики.

В целом, их группа, наверное, была одной из лучших в игре с точки зрения силы и мастерства.

Даже если у Супергильдий были свои звездные игроки, у них точно не было доступа к полноценной группе, на которую они могли бы положиться, как Апофис!

К сожалению, боевой дух всех был не так высок, как хотелось бы Апофису. Возможность навсегда потерять своих персонажей явно беспокоила всех, какими бы сильными они ни были. Мысль о потере всего их прогресса была унылой.

Но задержек больше не будет. Наконец пришло время идти!

Апофис выбрал сложность "Железный Человек", и зеленый портал стал красным.

Однако это был не единственный эффект. Воздух прорезал пронзительный крик женщины, но когда команда осмотрелась, они не смогли найти источник. Они увидели только огромную пустыню, близлежащую деревню и МК.1.

Долго не задерживаясь команда вошла в Подземелье.

Система: Вы вошли в подземелье 10-20 уровней [Путь Мессии] на уровне сложности "Железный Человек". Смерть персонажа в этом подземелье необратима.

Портал дважды вспыхнул, а затем исчез позади них. Обратного пути не было.

Атмосфера подземелья была очень близка к атмосфере фильма ужасов. Апофис быстро понял, что они находятся в той же пустыне, в которой только что стояли, хотя и посреди ночи. Кроме того, теперь они были окружены очень густым туманом, создававшим ощущение, что за ними наблюдают.

Это сразу поставило группу в тупик. Эффект усилился, и все поняли, что у них нет четкой цели! В конце концов, не было видно ни горизонта, ни ориентира, только странный туман.

Лотос, будучи механиком, предложила создать устройства-маяки и оставить их позади группы, чтобы они могли вернуться по своим следам.

Она быстро приступила к изготовлению, и тогда группа сформировала походный строй. Впереди был Халк, потом Апофис, а потом Шоколадка. Сзади были Уайт, а затем Лотос, которая оставляя за собой след маяков.

Группа шла в течение хорошего часа, прежде чем, наконец, наткнулась на огромную стену десятиметровой высоты. У них не было возможности пересечь ее, поэтому группа решила пройти вдоль нее. Однако прошел еще час, прежде чем они нашли что-то похожее на вход в стене!

Халк шел впереди, он был максимально сосредоточен и готов к любой неожиданности, а отряд осторожно следовал за ним. Странные длинные стены возвышались по обеим сторонам от них, и путь в конце концов расходился в двух направлениях, когда перед ними появился еще один участок стены.

-Понятно, - сказал Апофис. - Это лабиринт!

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2684145>