

Команда быстро поняла, что Апофис был прав. Путь через Подземелье был лабиринтом, несмотря на то, что в обычной пустыне, на которой было основано это Подземелье, не существовало такой структуры.

Как только это стало понятно, Лотос начала составлять карту для отслеживания своего прогресса, в то время как все остальные обсуждали наилучшую стратегию для продвижения вперед.

Но не прошло и минуты, как отряд был атакован группой из десяти монстров, появившихся из тумана!

┌──────────────────┐

|| ЭЛИТНЫЙ МОНСТР

||[Имя]: Нага-разведчик

||[Уровень]: 20

|| [Ранг]: D+

└──────────────────┘

Команда выстроилась в строй! Халк двинулся вперед, готовясь к танкованию, в то время как остальные готовились к атаке. К сожалению, в отличие от того момента, когда Апофис вошел в Башню Могильщика, его нынешнему отряду не хватало баланса.

Халк был их единственным бойцом ближнего боя, а все остальные специализировались на дальнем бою! У Уайт и Лотос были боевые питомцы, которые помогали в ближнем бою, но это не то же самое, что иметь больше ДПС-игроков ближнего боя.

Их бой был жестоким. Наги были очень агрессивными существами и не сдавались так просто, но отряд уничтожил их одну за другой под командованием Апофиса.

Система: Вы достигли 14-го уровня.

Вы получили 5 очков навыков для дерева талантов.

В конце концов, даже если у них не было идеального сбалансированной группы, неудивительно, что команда, полная элитных игроков и экипированная эпическими предметами, победила даже наг на уровне сложности "Железный Человек"!

После победы группа продолжила идти, в конце концов выбрав путь. Апофис произнес короткую речь тихим голосом, пока они шли, давая инструкции о том, как им следует улучшить свои показатели, основываясь на последнем бою.

-У этих наг в имени было слово "разведчик", - сказал он. - "Поэтому они, безусловно, были менее сильными, но более мобильными, чем другие наги здесь. Нам лучше подготовиться к еще более жесткой битве.

Конечно же, вскоре они столкнулись с новыми нагами-разведчиками и несколькими более сильными нагами-солдатами...

А потом еще, и даже больше!

Группа упорно сражалась в течение следующего часа, и все постепенно выматывались. Наги наступали на них со всех сторон, появляясь из тумана и огибая углы, как будто они были муравьями, вылезаящими из холма! Некоторые даже спрыгивали со стен над ними, словно метеоры с мертвенно-серого неба.

Ситуация стала невыносимой. Апофис понял, что у команды нет времени на отдых из-за того, как часто враги атакуют. Пора опробовать мой новый навык "Космическая Материализация"!

Этот Навык должен был позволить ему материализовать любой объект, который он хотел, если у него было достаточно Энергии... но он не знал, насколько он будет эффективным, пока не испытает его.

Апофис быстро материализовал несколько огромных гранитных камней, которые появились между игроками и некоторыми монстрами. Его первой мыслью было создать их над головами наг, но оказалось, что создание объектов, которые сразу же будут использоваться в качестве оружия, требует гораздо больше энергии, чем создание простого барьера. Или, возможно, их было намного проще создать на земле, чем в воздухе.

Тем не менее, этот барьер из валунов вообще не стоил много энергии.

Группа глубоко вздохнула с облегчением. Камни не заблокировали всех монстров, но они, по крайней мере, позволили отряду двигаться вперед, не подвергаясь атакам со всех сторон в течение нескольких минут!

Хотя это было огромной помощью, у них была другая проблема. Игроки постоянно получали урон от злобных наг, и, хотя урона было довольно мало, Шоколадке просто не хватало энергии, чтобы не отставать. Она постоянно пила зелья энергии, чтобы пополнить свои запасы, и каждый момент, когда она пила зелье, был моментом, когда она не лечила своих союзников!

Однако, несмотря на безумную сложность битвы, отряд Апофиса наконец уничтожил волны монстров, которые всего несколько мгновений назад казались бесконечными.

Самая напряженная фаза боя, когда наги наступали бесконечными волнами, длилась более двадцати минут и привела к гибели более сотни врагов!

Трупы монстров нагромождали друг на друга, когда подкрепление ползло по трупам своих мертвых союзников, чтобы атаковать, и в конечном итоге они образовали холм высотой в пять метров!

К счастью, сражение стоило того. Команда накопила столько опыта, что почти все достигли 15-го уровня. Лотос была единственным исключением, и даже она достигла 14-го уровня.

Они сделали небольшой перерыв, дав всем возможность немного передохнуть. Апофис сел и использовал это время, чтобы распределить свои 25 очков навыков, которые он накопил с 10-го уровня. Прежде чем он это сделал, Апофис открыл меню своего персонажа и проверил его характеристики.



|| СТАТУС

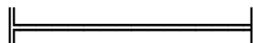
||[Имя] : Апофис

||[Уровень] : 15

||[Ранг] : С

||[Класс] : Эспер

||[Биология] : Мужчина, гибрид Зетарка и Человека

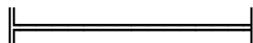


|| ДУША

||[Имя] Энклабосса

||[Энергия] : 1500 (+50%) x2 = 4500

||[Мировоззрение] : -100 {Очень темное}



|| СТАТИСТИКА

||[Сила] 200 (+10%) x2 = 440

||[Интеллект] 200 (+10%) x2 = 440

||[Ловкость] 200 (+10%) x2 = 440

||[Проворство] 200 (+10%) x2 = 440

||[Удача] 1



|| НАВЫКИ

|| АКТИВНЫЕ:

|| Берсерк (ур.1)~

|| Космическая материализация (ур. 1)

|| Темная космическая медитация (ур. 2)

|| Пламя Бога Демонов (ур. 2)

|| Владыка Пламени (ур. 1)

|| Сусаноо (ур. 1)

|| Зооантропия (ур.1)

|| ДЕРЕВО ТАЛАНТОВ:

|| Регенерация энергии (15 очков)

|| Магия огня (50 очков)

|| Телекинез (10 очков)

|| ПАССИВНЫЕ:

|| Археолог

|| Геноцид

|| Воин-Эспер

|| _____

|| СНАРЯЖЕНИЕ

|| [Галактические монеты] : 13 000 ГМ

|| [Полная боевая броня Зетарка (редкая)]

|| [Кольца Власти Бога Тзинча (легендарное)]

|| [Кольцо Бога-Императора Апофиса (обычное)]

|| [Униформа знати Зетарков (эпическая)]

|| _____

Большинство игроков на этом уровне будут иметь ранг D или D+ и достигнут C ранга только после того, как достигнут третьего этапа эволюции персонажа.

Конечно, Апофис не был похож на большинство игроков. Ранг силы был дескриптором общей эффективности персонажа, независимо от уровня. Неудивительно, что Апофис так опережал всех, учитывая все его книги навыков и снаряжение!

Апофис некоторое время просматривал свое Древо Талантов и, наконец, принял решение. Он потратил 25 очков навыков на новую ветвь дерева: Гидрокинез, мастерство воды. Он вложил эти очки в "Магию воды", Навык, похожий на "Магию огня".

Сервер: Поздравляем, ваши навыки "Магия огня" и "Магия воды" разблокировали синтез навыков. Теперь вы можете комбинировать оба элемента без штрафа за урон.

Апофис только что создал огненную жидкость!

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2684147>