

После короткого сна Апофис снова вошел в игру.

Система: Добро пожаловать в Галактику Гор! Эволюция вашего персонажа завершена.

Апофис первым вернулся в игру. Он воспользовался возможностью, чтобы изучить меню своего персонажа.



|| СТАТУС

||[Имя] : Апофис

||[Уровень] : 22

||[Ранг] : С+

||[Класс] : Эспер

||[Биология] : Чистокровный Зетарк мужского пола

||[Гильдия] : Затмение (Лидер)



|| ДУША

||[Имя] Энклабосса

||[Энергия] : 3000 (+50%) x2 = 9000

||[Мировоззрение] : -188 {Очень темное}



|| СТАТИСТИКА

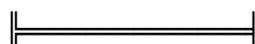
||[Сила] 350 (+10%) x2 = 770

||[Интеллект] 350 (+10%) x2 = 770

||[Ловкость] 350 (+10%) x2 = 770

||[Проворство] 350 (+10%) x2 = 770

||[Удача] 1



|| НАВЫКИ

||АКТИВНЫЕ:

|| Берсерк (ур.1)

|| Космическая материализация (ур. 1)

|| Темная космическая медитация (ур. 2)

|| Вечный огонь (ур. 3)

|| Владыка Пламени (ур. 1)

|| Сусаноо (ур. 1)

|| Зооантропия (ур.1)

|| ДЕРЕВО ТАЛАНТОВ:

|| Регенерация энергии (15 очков)

|| Магия огня (50 очков)

|| Телекинез (10 очков)

|| Магия воды (25 очков)

|| ПАССИВНЫЕ:

|| Археолог

|| Геноцид

|| Воин-Эспер

||

|| СНАРЯЖЕНИЕ

|| [Галактические монеты] : 13 000 ГМ

|| [Полная боевая броня Зетарка (редкая)]

|| [Кольцо Власти Бога Тзинча (легендарный)]

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

|| [Униформа знати Зетарков (Эпическая)]

||

|| ОПИСАНИЕ

|| Ваша сила растет день ото дня. Однажды вы станете несравненным бойцом, но с каждым шагом || ваша душа темнеет все больше. Вы на пути к тому, чтобы стать злым богом.

||

Похоже, произошло незначительное обновление интерфейса, теперь отображался статус Апофиса как лидера гильдии. Гораздо более впечатляющим было его увеличение общей силы. Это были поистине невероятные характеристики для персонажа 22-го уровня! За такое короткое время он поднялся с С- до С+ ранга.

На тот момент Апофис был, без сомнения, самым сильным игроком в игре. Тем не менее, ему нужно было продолжать наращивать темп, если он хотел сохранить это лидерство. Это было бы очень сложно теперь, когда у Супергильдий был доступ к бесконечным ресурсам космоса. Они сосредоточатся на возвращении и усилении своих элитных игроков в ущерб рядовым членам, которых просто нужно эксплуатировать.

Это была ужасная договоренность для постоянных членов этих гильдий... но, поскольку им платили за их усилия, они просто смирились с ситуацией, мечтая однажды стать элитными игроками.

Лишь горстка из них сможет подняться до этого уровня, в то время как остальные навсегда будут цеплялись за свои безнадежные мечты.

Пока Апофис думал о своем, Лотос снова подключилась и появилась на стене, где она ранее исчезла.

Апофис встал, подбежал к Лотос и яростно поцеловал ее. Чтобы избежать драмы, они скрыли свои отношения от остальной части "Затмения", поэтому прошло почти пять дней с тех пор, как они обменялись нежными моментами.

Лотос, казалось, была очень рада снова его увидеть, но после этого обмена поцелуями и объятиями она сказала:

-Апофис, я должна сказать тебе кое-что, что будет трудно услышать.

Она помедлила мгновение, прежде чем продолжить.

-Я... хочу покинуть гильдию после этого подземелья. Я присоединилась только потому, что ты попросил меня помочь тебе создать гильдию, но стиль игры просто не для меня. Я начала играть в эту игру не потому, что хотела сидеть в углу и часами нападать на беспомощного врага, потому что кто-то другой решил, что это оптимальная стратегия. Обещаю, что я ни в коем случае не обижусь на тебя... Только я не хочу ни от кого зависеть.

Апофис был разочарован, но не удивлен. В конце концов, Лотос была очень независимой в его первоначальной жизни. Однако его раздражало ее упоминание о столкновении с Королевой Наг.

Апофис точно знал, что Лотос сама была склонна к такой стратегии. Казалось, что она была

недовольна тем, что ей приказали часами действовать как турель вместо того, чтобы принимать решение самой...

Тогда у него появилась идея.

-Я тебя прекрасно понимаю, - сказал Апофис. - Спасибо, что выказалась мне. На самом деле, у меня есть решение, которое могло бы удовлетворить нас обоих! Не хочешь стать вторым лидером гильдии и помогать мне с ней. Я сам создал гильдию, только потому что, у нее слишком много плюсов. Ну, что ты скажешь?

Лотос была удивлена.

-Я... Вау. Я подумаю об этом, обещаю.

Затем их разговор перешел на более обычные темы. Двое влюбленных провели несколько минут за флиртом, но затем Халк вернулся в игру, резко заставив их прекратить.

Вскоре все вернулись, и Апофис обратился ко всем.

-Послушайте, я знаю, что мы все очень мало спали, но нам нужно сосредоточиться на прохождении подземелья! Помните, что смерть здесь означает, что вы теряете своего персонажа навсегда. Но также помните, что мы смогли уже добраться до этого мета! Если мы будем сохранять бдительность и использовать все наши ресурсы в полной мере, я уверен, что мы добьемся успеха.

Группа спустилась по деревянной лестнице на уровень земли и направилась к гигантской двери, которую охраняла Королева Наг. Дверь была слишком велика, чтобы открыть ее с помощью обычной силы, но Апофис призвал свое "Сусано" и, наконец, смог толкнуть ее.

За дверью было огромное, усыпанное песком кладбище, которое простиралось настолько далеко, насколько мог видеть глаз! Конечно, со всем туманом это было не очень большое расстояние. На самом деле, как только группа прошла через дверь, все сразу заметили, что туман стал еще гуще, чем раньше. Атмосфера была ужасно гнетущей.

Группа снова стала в свой походный строй с Халком впереди, а затем двинулась через кладбище.

Пока они шли, стали видны большие фигуры.

Это были печально известные Призраки, существа, которые появлялись на каждом Клшмарном уровне сложности и выше. По крайней мере, они были печально известны в первой жизни Апофиса. Это были безликие, затененные, неподвижные фигуры, которые наблюдали за теми, кто вторгся в подземелья.

Эти стояли у обочины дороги, и Апофис понял, что никогда не видел их так близко! Тем не менее, они не были ни в малейшей степени агрессивными и позволили группе пройти.

Пока группа сохраняла бдительность, неподалеку по дороге раздался женский голос.

Это был тот самый крик, который они слышали в начале Подземелья! Теперь он был намного громче, звуча так, как будто он был очень близко. Отряд приготовился, готовясь к бою!

Тем не менее, когда они медленно продвигались вперед, группа наткнулась не на плачущую женщину, а на глубокий овраг. Через него протянулся подвесной мост...

Охраняемый парящим мрачным жнецом, вооруженным зловещей косой.

┌───────────┐

|| БОСС МОНСТР

||[Имя]: Хранитель Истины

||[Уровень]: 200

||[Ранг]: S

└───────────┘

Это был второй босс?! Однако, хотя он ясно заметил приближающуюся группу, он не предпринял никаких действий, чтобы напасть на них.

Так как Халк был танком, он осторожно встал перед боссом, а затем попытался перейти на подвесной мост.

Хранитель Истины одним грациозным жестом перекинул косу на шею Халка!

Халк замер, когда босс заговорил хриплым голосом.

-Только те, кто был выбран Пророком Истины, могут пройти, - сказал он.

Халк нерешительно ответил:

-Что я должен сделать, чтобы меня выбрали?

-Вы должны ответить на вопрос.

С облегчением Халк сказал:

-Я слушаю!

Голос босса становился все громче и громче, когда он спросил:

-Каково учение Пророка?!

Халк подумал секунд десять, а потом сказал:

-Ты всегда должен говорить правду?

Босс почти не шевелился, а лишь наклонил руку, натянув всю тяжесть своей массивной косы на горло Халка.

Халк упал на землю, его голова бесшумно скатилась в пропасть перед ним.

Система: член группы "Халк" умер. Игрок "Халк" покинул вашу гильдию "Затмение". Игрок "Халк" покинул ваш список друзей.

Все в шоке уставились на обезглавленный труп на земле!

Халк умер в мгновение ока, а его персонаж был навсегда удален, потому что он находился в подземелье Железный Человек! Как теперь им победить?!

Все еще живые думали об одном и том же: мы никак не сможем победить этого босса.

Это был настоящий тупик.

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2685666>