Это подземелье не зря называлось лабиринтом. Дело в том, что в нем, карта просто не работала, заставляя игроков изобретать способы запоминать дорогу. Кто вспоминал Гензель и Гретель, пытаясь использовать особые камни в качестве маячков. Кто-то словно Тесей, использовал веревку, стараясь не потеряться. Кто рисовал стрелки и высекал следы мечами.В общем, игроки, любым способом старались не потеряться, но всё это никому не помогало. Знаки исчезали, веревки рвались, камни сливались с землей и в итоге, всех ждала смерть. Поэтому-то и было чудом, что тот вор смог добраться до босса.Получив приглашение от лидера группы, которым, как ни странно, оказался мужчина расы ящеров с именем Танги. Какой он выбрал класс Уилл не знал, но у того оружием была кусаригама, или по-простому, коса на цепи.Понаблюдав за разбойником во время боя, а перед тем, как зайти в лабиринт, спросив у него об используемых навыках, он быстро нашел ему место в рядах милишников. Когда они беседовали, ящер усиленно пытался вспомнить какой-то момент, но в итоге, оставил эту безнадежную мысль, понадеявшись, что это было не столь важно. Почему именно он был лидером группы, ВОРон понял буквально сразу после того, как они зашли в инстанс. Команды, что он отдавал, были грамотными и своевременными.Укуми теперь сидела на руках девушки хиллера и, судя по её виду, у неё ей нравилось гораздо больше, чем у Серого кардинала.Сложность подземелья была выбрана самой обычной. Пускай к ним и присоединился ВОРон, но у остальных от этого уровней не прибавилось. Когда игроки перенеслись в лабиринт, перед их глазами вылезло системное сообщение, рассказывающее предысторию этого лабиринта, которую Уилл пролистал, особо не вчитываясь.На этот раз для ориентирования Азартные кости выбрали заклинание ″метка″ на основе алхимической выдержки из травы полумесяца. Заклинание позволяло оставлять метки на любой поверхности, одежде или оружии, и отслеживать их в течении шести часов. А выдержка из полумесяца, напитывала метку природной энергией, позволяя той не исчезать в течении суток. Такую метку нельзя стереть никакой известной на данный момент магией.Этот способ обнаружил кто-то из алхимиков их клана, Уилла не стали в это посвящать, говоря, что как только он будет состоять в их клане, то сразу же узнает об этом. ВОРон лишь криво улыбнулся и продолжал, вместе с остальными, убивать монстров.Они уже повстречали Духа времени сорок пятого уровня, который обладал навыком, на несколько секунд назад отматывать последние события. Чаще всего он использовал его, когда ему был нанесен очень большой урон. Все это выглядело довольно интересно. Во время применения этого навыка вокруг духа появлялась вязкая прозрачная сфера и все игроки, попавшие в неё, буквально в обратном порядке воспроизводили все свои действия.Но уже не раз, сталкиваясь с подобным мобом, Азартные кости выработали действенную стратегию, основанную на тайминге навыка духа и радиусе его сферы. Все, что было за ней продолжало двигаться с обычной скоростью и пара лучников ожидая конца действия сферы, выпускали в духа свои стрелы, напитанные магией, потому как после применения ″обратной сферы″, так игроки прозвали для себя навык монстра, тот был уязвим две секунды.Ко всему прочему дух обладал атакой, направленной на одного игрока. Он выпускал такой же прозрачный вязкий шар в тело врага и у того начинали откатываться все имеющиеся у него активные навыки. Уилл узнав о таком довольно неприятном эффекте, старался убивать этих духов как можно быстрее. Ведь у него были навыки, которые могли в любой момент спасти его жизнь, и было очень плохо, если бы они снова начали откатываться по несколько дней. Уилл органично вписался в группу и, не споря, выполнял команды лидера. Работу нужно выполнять хорошо.В запутанных коридорах лабиринта помимо духов времени, были такие монстры как Сеятели смуты, которые использовали дымовые бомбы и хитроумные устройства с разрывающим эффектом, стараясь во всей этой неразберихе кого-нибудь убить.Ещё были Пересмешники, что накладывали на себя образ одного из игроков во время боя. Окутывая поле боя туманом на несколько секунд, они применяли свой навык, и когда туман рассеивался, перед игроками стояли два идентичных персонажа. Даже имя, уровень и количество здоровья высвечивалось одинаковое. А самое худшее, это то, что у игрока, попавшего под действие этого навыка, не срабатывал чат, и он не мог писать, пока

пересмешника не убьют. Но метод борьбы был прост, группы, заранее обговорив сигналы для таких случаев, сразу же узнавали своего.Вот только на этот раз первой целью стал Уилл, которого забыли просветить на этот счет. Ящер, увидевший двух Воронов, хлопнул себя по лбу. Вот что он забыл сказать, перед тем, как начать проходить лабиринт. Все посмотрели на него и покачали головой. Танги неловко улыбнулся и глянул на Кардинала. Та была спокойна и сейчас, как и остальные наблюдала за битвой двух разбойников.Пересмешники были пятьдесятого уровня и, по сути, были не ровней Уиллу. Тот, немного растерявшись от такого хитрого монстра, быстро пришел в себя, и после этого пришел черед удивляться пересмешнику.″Клон!″Тело ВОРона окутало дымка и из него вырвалось два разбойника. Теперь в битве участвовало целых три одинаковых Уилла. Наблюдавшие за этим Азартные кости, присвистнули. Такого навыка не было в их клане, зато они знали, что такой же или подобный ему, получил игрок из ″Армии безликих″. Ещё один топ-клан занимающий на данный момент четвертое место.Битва прошла быстро. Настоящий ВОРон поймал монстра в клещи и одновременно с двух сторон наносил удары в разные части тела пересмешника, пока тот не отвлекся на проникающий удар в бедро от клона. После этого Уилл метнулся за спину моба и, оглушив того, перерезал ему горло, применив двойную атаку.***Прошел час.Отряд игроков проходил через небольшую комнату, убив присутствующего в ней Эхомлота. Этот монстр пользовался своим голосом, словно баньши, и ментально атаковал противников. Плюс ко всему его голос, отражавшийся эхом от стен, продолжал наносить урон каждому присутствующему. Этот ДоТ отнимал 30 единиц жизни каждые пять секунд в течение 40 секунд. Сам он выглядел как человек с головой паука и, похожим на лягушачий, резонаторным мешком под ней, а вместо одной пары рук имел три. Его атаки также наносили парализующий эффект, обездвиживая врага на три секунды.В комнату и из комнаты вели лишь один вход и один выход. Когда вор команды обследовал стены помещения и дальнейший путь на наличие ловушек, группа двинулась вперед. Уилл оглядывая комнату, снова увидел на периферии зрения мелькнувшую вспышку. Точно так же было, когда он нашел тайник известного разбойника. Теперь зная, что это, скорее всего, игровой эффект, который имитирует чутье воров и разбойников на тайники и прочее, он отделился от группы, и направился в сторону обычной стены.Молли, увидевшая это, не стала ничего говорить. Этот парень, хоть и вёл себя странно, говорил непонятные вещи, и был чрезмерно алчным, всё же всегда имел цель. Это было понятно после всего увиденного и услышанного до этого. Кардинал, отыгрывающая расу воительниц хаоса и выбравшая класс жрицы, дала команду своим людям остановиться и продолжила наблюдать.ВОРон тем временем остановился перед невзрачной стеной, и сложив руки за спину водил взглядом по ней. Что же именно, здесь привлекло его внимание? Вспоминая, как он ни сразу обнаружил сундук, юноша, не торопясь, осматривал поверхность.Игроки, столпившиеся сзади, ничего не говорили, так как их лидер, молча одобрила его непонятные телодвижения. Хотя большинство как раз понимало, что он, скорее всего, ищет потайную дверь, которую их вор пропустил. Только вот это дело воров, а не разбойников. Неужели он решил, что раз у него выше уровень, то он обязательно что-то найдет. Такие дела не для разбойников. Ведь у воров для этого имеется специальный навык для поиска секретных дверей и тайников. Он так и назывался ″Поиск секретов″. А каждый раз находя их, они получали бонусы к удаче и повышению эффективности этого навыка.Первый ранг увеличивал возможность обнаружить секреты на 3%. И сейчас у их вора эта характеристика была на 16%, благодаря найденным до этого ловушкам тайникам и прочему. Максимальным значением данной характеристики было 100%. Они не знали, что у разбойника она была уже на 25%…В тишине прошло около пяти минут. И когда все уже начали дергаться ВОРон присел, и что-то нажав на полу, отошел назад. Комната легонько содрогнулась и стена перед ним, словно иллюзия, начала растворяться.