

5-я игровая арена «Лабиринт» находилась примерно в 15 минутах ходьбы, поэтому группа добралась туда быстро. Здание было большим трехэтажным в романском стиле с элементами из темного дерева, и на нем заглавными буквами было написано «ЛАБИРИНТ». Двери открылись сами собой и в тот момент, когда мы вошли, закрылись. Я сразу почувствовал чье-то присутствие, и вскоре появился ненормально высокий мужчина. У него были длинные фиолетовые волосы, собранные в конский хвост, и повязка на глазу, в то время как другой глаз был лимонно-зеленого цвета. Мужчина был одет в аккуратный костюм дворецкого, но больше всего мое внимание привлекли татуировки, покрывавшие все его тело. В тот момент, когда появился мужчина, я почувствовал, как Рана слегка вздрогнул от отвращения, и я сразу понял, что ему не понравился наш новый знакомый. Я знал, что он ничего не видит, поэтому постоянно все объяснял, чтобы ему было легче. Сразу после того, как мужчина появился, он слегка поклонился и заговорил через несколько секунд.

— Здравствуйте, молодые мастера и мисс, меня зовут Зеки, и я хозяин этой игровой арены. Поскольку вы прошли отборочную игру, я познакомлю вас с несколькими новыми правилами. Первое правило заключается в том, что, если человек участвует в одной игре, он должен пропустить следующую. Второе правило заключается в том, что вы должны принять участие по крайней мере в двух играх, прежде чем закроете все восемь игр этого округа. Участники, которые этого не сделают, умрут и не смогут перейти к следующему этапу. Третье правило заключается в том, что помимо всех предыдущих правил в каждой игре были свои уникальные дополнительные правила, которым вы должны следовать, которые станут вам известны, как только вы выберете, кто будет участвовать в игре. И последнее правило заключается в том, что не имеет значения, нужно ли вам отправлять в игру 2, 3, 5 или более человек, если один из них вернется живым, это будет считаться успехом. Итак, для этой игры требуется отправить четырех человек, и у вас есть 10 минут, чтобы выбрать участников. Затем я объясню правила, и игра начнется.

Человек по имени Зеки закончил свои слова, и глупым людям потребовалось несколько секунд, чтобы понять, что он сказал, прежде чем они разразились жаркой дискуссией. Я не беспокоился об этих муравьях, мне было все равно, что они делают, пока Рана не сказал мне сделать то, что у меня не было причин делать. В любом случае, это место может быть опасным для кого-то другого, но даже если бы я был ранен, для меня это было проще простого. Что меня беспокоило, так это безопасность Раны, но вид того, как он так легко справляется со всем этим, принесло моему сердцу небольшое облегчение. Примерно через пять минут я услышал громкий голос, который успокоил остальных. Это был голос парня, с которым я познакомился в ресторане, и Рана сказал, что он его брат. Его звали Зоэл, если я не ошибаюсь.

— Тихо... так мы ничего не добьемся.

Как и следовало ожидать от брата Раны, у него, по крайней мере, есть немного мозгов по сравнению с остальными. Затем я увидел, как он повернулся к Ране и спросил:

— Что ты думаешь?

Рана тоже посмотрел на него, хотя он не мог видеть, как его глаза немного сузились, а затем он заговорил.

— Игра называется «Лабиринт», так что, скорее всего, нам придется куда-то попасть или найти, что-то или что-то подобное, поэтому лучше всего выбирать людей, которые быстры и имеют преимущества в способностях.

Услышав его слова, заговорила невысокая девушка, которая все это время молчала.

— Я буду участвовать.

Голос девушки был таким тихим, что люди едва его слышали, к тому же она была такой невысокой и совсем не выделялась. На самом деле мне было все равно, что она делала, и, поскольку Рана не говорил мне участвовать в этой игре, я молчал.

— Хорошо, кто еще? -спросил Зоэл.

— Я так и сделаю. - сказал его спутник Шио, кажется, так его звали.

— Нам нужны еще двое.

— Почему бы тебе самому не пойти? - сказал парень с каштановыми волосами и светло-желтыми глазами.

— Это не моя сильная сторона. - ответил Зоэл, а потом этот парень повернулся к Ране.

— А как насчет тебя? Ты был тем, кто сказал, что люди, которые быстры, должны уйти.

Его слова разозлили меня, и я хотел убить его на месте, но решил пока помолчать.

— Я слепой. - сказал Рана, удивляя всех этих муравьев.

— Как удобно. - пробормотал себе под нос один и тот же парень, но все это услышали.

Я был так раздражен, что, если бы Рана не сделал мне знак остановиться, я бы разрубил этого парня пополам прямо там, где он стоял.

— Да, это очень удобно, если вы хотите этого преимущества, я могу вам помочь, и вам также не придется идти в «Лабиринт».

Я не мог не рассмеяться над его словами. Это было особенно забавно по сравнению с серьезным лицом, которое было у него, когда он произносил эти слова. Я был не единственным, кто был удивлен, ну, все были, кроме самого парня, и, чтобы скрыть свое смущение, он не мог не выпалить, что будет участвовать в игре, и последним участником, который присоединился к группе, был парень с вспыльчивым характером по имени Эмир. Мне не очень нравился этот парень, ну, не то чтобы мне здесь кто-то нравился. В тот момент, когда участники были выбраны, этот парень-дворецкий появился снова.

— Поскольку вы уже выбрали, кто будет участвовать в игре, тогда я объясню правила. Каждый из вас получит камень, представляющий различные стихии огня, воды, земли или воздуха, каждый из вас должен будет найти выход из лабиринта и поместить камень в назначенное место там, когда вы это сделаете, вам придется пройти последнее испытание, и только после завершения всех четырех испытаний вы сможете открыть дверь и выйти из лабиринта. Есть какие-нибудь вопросы?

— Что произойдет, если один человек умрет до завершения испытания? - спросил Рана.

— Если кто-то умрет до завершения игры, то другой человек должен будет подойти к его телу и закончить начатое задание за двух или более человек.

— Есть ли ограничение по времени? - спросил Зоэл.

— Да, ограничение по времени составляет 1 час.

— Как мы узнаем, что кто-то мертв? - спросил Эмир.

— С помощью этого. - ответил фиолетовый парень-дворецкий, вытаскивая четыре браслета, в которых было четыре камня.

— Если камень загорается, это означает, что испытание завершено, если он треснет, это означает, что владелец умер, и кому-то нужно пойти за камнем, если кто-то уже поднял его, то трещина снова будет заполнена и так далее.