

А тем временем, другая команда сейчас переживала не лучшие времена. Они все были в полнейшем замешательстве. Из-за того, что прошло столько времени с момента входа в подземелье, а они все еще так и не выполнили это испытание.

— А, фу! Выплюнь! Отпусти!

— Тварь!

Так было с самой многочисленной командой. Хотя и способности отдельных игроков были так себе, они все же собрались вместе, чтобы пройти эту миссию.

Вампир вонзил свои клыки в руку азиата, стоявшего впереди всей команды. Не очень приятное зрелище. Томас, лидер этой команды, выругавшись отборным матом, воткнул копье в этого кровососа.

Из-за того, что проход был узким, количество человек, которые могли атаковать — ограничено, соответственно и сражаться эффективно из-за этого не получалось. Тем не менее, вампир, после парочки ударов Томаса, рухнул на пол.

— Кр..кровь.. что-то голова кружится..

— Встань в конце отряда и немного отдохни. Пора двигаться дальше.

Пожалуй, это было хорошим решением, так как пострадавшие не могли нормально сражаться. Сколько же эта тварь выпила крови из парня за такое короткое время, что он почувствовал головокружение?

Можно было ощутить предел их возможностей, когда они сразились только с 7-8 вампирами. Томас вздохнул.

[Одна из команд прошла проход с ловушками.]

[Вторая команда получила бафф скорости передвижения +5.]

[Защитник, “Храбрый лживый провидец” истощен.]

“Ну что еще за умники появились”

Появилась команда, выделяющаяся на фоне остальных, она продолжала неустанно выполнять все испытания. Нужно обладать многими качествами, чтобы продвигаться с такой скоростью. К тому же, даже защитник Томаса истощился, не успев толком ничего сделать. Хотя плюсы от их прохождения все же были, бафф, доставшийся мне, немного облегчил тело. Томас, вымотанный, с трудом ведя за собой команду, добрался до места, где пол меняет цвет.

— Давайте ненадолго остановимся.

— Зачем?

— Пол выглядит немного странно. Очевидно же, что здесь что-то не так. Если нет, то почему цвет пола меняется?

— Хмм...

Он сдержал участников команды, которые собирались идти вперед и попробовал сам осторожно сделать первый шаг. Ядовитая стрела со свистом пролетела около ног Томаса. Было ясно, что еще чуть-чуть и она могла бы вонзиться прямо ему в ногу. Оставалось еще много плит до конца прохода.

“Черт побери”

Собрав волю в кулак он наступил еще на одну плиту.

Участники команды, стояли словно молнией пораженные, им надо было расправиться и с внезапно появившимися скелетами за их спинами, и с неизвестными ловушками, которые поджидали их впереди. Но этот проход с ловушками просто так одолеть было невозможно, только если ты знал схему этого прохода наизусть. Я не особо понимал, как другая команда сможет пройти этот участок. Но в результате, методом проб и ошибок, они еле-еле добрались до конца прохода, преодолев все ловушки.

— Все! Получилось!

— Наконец-то!

Умер всего один игрок, так что, результат был не так уж и плох. Я думал, что обойдется вовсе без потерь. Восстанавливая дыхание они заходили в следующую комнату.

[Одна из команд прошла гробницу мумии.]

[Вторая команда получила бафф скорости передвижения +5.]

— ...так, стой, что?

Прервав тишину высветились сообщения. И игроков это не очень обрадовало.

“Самая сильная команда, на что они вообще способны?”

В сравнении с ожиданиями относительно так называемой “команды сильнейших”, члены этого отряда только мучались и превозмогали. Наверное, никто из них и подумать не мог, что

команда, которая всем утирает нос, это самая малочисленная. А вот Томас со своей командой, только заходили в комнату с булочками и напитками.

— Фух, ужасно

Идея, использовать Тойса, чтобы проникнуть в комнату пришла ко мне в голову сразу, как только я убедился, что эта локация - подземный лабиринт Катума. В результате, это было не такой ужасной идеей. Я смог зайти в комнату, не прилагая для этого вообще никаких усилий.

[Одна из команд прошла гробницу мумии.]

[Вторая команда получила бафф скорости передвижения +5.]

[Реакция другой команды: “..так, стой, что?”, “Мы только коридор с ловушками проходим”, “Их вообще догнать теперь реально?”]

Комнатуа в которую я зашел вместе с Тойсом была местом, называемом гробницей мумии. С пола встала мумия, которая была одним из монстров мертвецов. Я знал два способа расправиться с этой тварью: первый, который уничтожит все после себя, и второй, рубить его до тех пор, пока она не перестанет воскрешаться. Мне подходил второй вариант. После того, как в комнате появился Тойс, ситуация кардинально изменилась.

— Кыыыааа

Так как это были монстры разной категории, Той был очень враждебно настроен. И вот мумия как раз была объектом его нападения. Тойс разорвал на мелкие лоскуты мумию, своей огромной рукой, которая выглядела как игрушечный поезд. Такой вот обычный поезд, который сносит все на своем пути. Я воткнул в мумию, которая уже разлетелась, меч и смог получить вознаграждение “Самого быстрого убийства”. Звание “Прочнее мумии” повышало ущерб, который можно было нанести мертвецам на 10%.

“Я смогу его использовать и на этой локации”

Так как Тойс был не элитным монстром, а обычным, это означало, что скоро появится монстр посерьезнее. И у Тойса были свои пределы возможностей. Его твердое намерение меня убить почти исчезло и он изрядно вымотался, расправляясь с мумией. И сейчас, преследовал меня с такой маленькой скоростью, что мне не составляло труда оторваться от него.

[Комната мудрости.]

[Любым способом найдите выход.]

[Если вы принесете жертву, получите подсказку.]

У следующей комнаты, до которой я добрался, висел указатель, на котором значилось, что это “Комната мудрости”. Передо мной предстало два входа в лабиринт, перед которыми по обе стороны растекалась горячая лава. Это было место, из которого нужно выбраться, применяя любой из всевозможных способов. Игроки даже могли пользоваться для этого магией. Но чтобы не гадать, в какую сторону идти, был самый банальный способ - принести кого-то в жертву и тогда, появится стрелка, указывающая на выход.

— Грааааааа

“Слава богу, что зрение и чувства у него притуплены”

Тойс, сломавший стоявший указатель, бежал в мою сторону как остервенелый. Расстояние до лавы как раз было всего несколько метров, но он выглядел так, словно останавливаться у него и в мыслях не было. А вот я остановился на достаточном расстоянии. Надо было постараться отшвырнуть его что есть сил.

— Крррыы?

Когда до Тойса дошло, он начал постепенно сбрасывать скорость, но по этому пунктику я был на шаг впереди него и, обойдя его со спины, толкнул его изо всех сил щитом, когда он полностью затормозил и оглянулся на меня. Потеряв немного равновесие он мог бы упасть в лаву.

— Покойся с миром.

Я толкнул его, выплеснув все силы, которые берег в течение миссии. Тойс, не в состоянии сохранить равновесие, шлепнулся напрямик в лаву. После чего раздался шипящий звук и запахло жареным.

[Жертва принесена.]

[Что за мудрый парень!]

[Вы удовлетворили хозяина лабиринта]

[Стрелка, указывающая на выход появляется.]

В воздухе появилась светящаяся стрелка. Она, словно навигация, показывала, куда мне следует идти. Сначала направо. Я быстро побежал по направлению к выходу, указанному стрелкой. Выход, который я нашел, меняя множество направлений. Огромная стрелка исчезла сама по себе. Когда участники комнаты зайдут в эту комнату, она должна снова перед ними появиться.

[Одна из команд прошла комнату мудрости.]

[Вторая команда получила бафф ловкости +7.]

[Реакция другой коман..]

“Уже эффект от баффа стал больше”

После того, как я увидел, что эффект от баффа увеличился, оставшиеся сообщение я скипнул. Смысл комментариев других команд от раза к разу не менялся. Важнее было двигаться дальше.

[Повторяй]

В этот раз показалась табличка, которая была воткнута где-то посреди пустого пространства и смысл которой я не особо понимал. Возможно, то было само по себе подсказкой - табличка, была воткнута в месте, которое видно не было. Ну невозможно было, чтобы указатель был там, где ничего нет. Была вероятно, что на этом месте были невидимые настилы. Это был участок, на котором нужно было добраться до следующей комнаты, которая виднелась по другую сторону, наступая на невидимые настилы.

“Здесь тоже можно легко пройти, зная лишь схему.”

Нужно делать так, как написано на табличке, шаг вправо, шаг влево - расстрел. Добраться до другой стороны займет лишь несколько минут. В настоящее время, самая сильная команда отставала от остальных больше всего. А самая многочисленная команда должна была вообще быстрее всех проходить испытания, ведь у них народу было полным полно. Хотя, я даже не знаю, в моей прошлой жизни смогла бы эту миссию выполнить первой многочисленная команда, если бы меня в ней не было.

“Середина, влево, влево, вправо, центр и далекий прыжок”

Зная схему, пройти этот участок было в несколько раз проще, чем тот же проход с ловушками. Зная это, участники моей команды, смогут тоже её пройти. Даже стараясь оставлять следы, я не мог этого сделать, так как у меня не было того, что могло бы оставить след на невидимом настиле. Наступая на невидимые настилы, перед тем, как я добрался до следующего пункта, я рассеянно остановился на последнем настиле.

“Здесь”

Это не было переходом на следующий пункт. Я спрыгнул влево, в пустоту, в которой не было настила, чтобы выполнить скрытую миссию в подземном лабиринте.