

В то время, как Йегер и остальные вошли в [Тюрьму Смерти], группа игроков и искателей приключений собралась на другом уровне подземного лабиринта. Перед ними также была массивная каменная дверь, на верхней части которой были начертаны странные тексты.

Искатели приключений осматривались по сторонам. Все они были ветеранами и обладали острым чутьем на всевозможные виды опасности. Они не спешили заходить в лабиринт, ибо пока не знали, что от него ожидать.

Между тем, игроки были явно другого мнения. Несмотря на то, что они знали, что смерть ужасна, а штрафы за неё еще ужаснее, возможность воскреснуть была возможностью воскреснуть. Следовательно, по сравнению с местными жителями, они гораздо меньше боялись смерти.

Действительно, семеро игроков перед дверьми лишь небрежно огляделись по сторонам, прежде чем принять решение войти в этот неизвестный лабиринт. Каменная дверь загрохотала и открылась, а затем с грохотом закрылась обратно.

Глядя на это, все искатели приключений покачали головами. В их глазах эти чужаки напрашивались на то, чтобы их убили.

– Я слышал от друга знакомого моего двоюродного брата, что этот подземный лабиринт проклят. Каждый год в жертву приносится множество членов королевской семьи. Это действительно ужасно! А эти чужаки ворвались сюда, не раздумывая ни секунды. Отвечаю, они там все помрут! – Сказал один авантюрист.

– Хе-хе, на самом деле хорошо, что они такие смелые. Они могут быть нашими разведчиками. – Кто-то из авантюристов вступил с ним в диалог.

– Действительно.

– Скажи мне, ты действительно думаешь, что не выживет никто?

– Без вариантов, все они умрут.

– Прямо таки все? Мне кажется, один или двое из них всё же выйдут живыми.

– Хочешь поспорить? Ставлю сотку, что помрут все до единого!

– Отлично, готовь свою сотку! Ох, я надеюсь, тебя зовут не Саня...

Им разрешили находиться в подземном лабиринте лишь в течение 24 часов. Но даже так эти мудрые искатели приключений не собирались слепо переть напролом. Вместо этого они ждали, когда зашедшие внутрь "лабораторные крысы" выползут наружу.

Они жили только один раз. Они не могли просто так убиться об случайные грабли.

В лабиринте.

Оглядевшись, игроки увидели лишь скудный серо-белый интерьер. Стены, потолок и пол были серыми и белыми.

- Странно, здесь ничего нет. - Сказал один из игроков. Его звали [Белое Облачко], он был активным форумчанином.

- Да уж, здесь ещё и как-то слишком тихо. - Прошептала девушка-игрок. Её ник звучал как [Маленькая Фея], и она была родом из 101-й Деревни Новичков.

- Смотрите, эти напольные плитки довольно таки массивные. - Заговорил игрок-воин, опустив голову и изучая землю.

Все взглянули под ноги и заметили массивные и широкие серые каменные плитки, которыми был вымощен пол в зале.

- Мне кажется, что эти плитки какие-то странные. - Сказал [Белое Облачко].

"Спасибо, кэп!" Мысленно произнесли остальные шестеро.

Это сероватое помещение было просторным, но выхода из него нигде не было видно. На стенах и потолке даже не было никаких швов. Выделялся только пол, отделанный каменными плитками.

- Это, вероятно, лабиринт с ловушками. - Неуверенно предположила [Маленькая Фея].

- Да, похоже, нам придется выбирать плитки, по которым мы будем передвигаться. Под этими каменными плитками, вероятно, много ловушек. - Сказал один из игроков.

- Немного похоже на игру в сапера. - С серьезным выражением лица произнес [Белое Облачко], немного прищутив глаза.

- Другими словами, до тех пор, если мы не прогуляемся по ловушкам и не найдем выход, мы не пройдем испытание? - Спросил кто-то.

- Полагаю, всё именно так. - Кивнула [Маленькая фея].

- Тогда давайте начнем. Я больше не могу ждать! - Нетерпеливо прокричал один из игроков.

- Лучше изучить эти плитки немного подробнее... - Прежде чем [Маленькая фея] успела договорить, игрок с шилом в заднице наступил на каменную плитку.

Клик!

Каменная плитка слегка замерцала. Все стали ждать, что же произойдёт дальше. Прошло три секунды, но ничего экстраординарного не случилось.

- Ху-ху, а мне неплохо так везёт. И моя удача говорит, что следующий шаг нужно сделать сюда!

Этот игрок резко подпрыгнул и приземлился на вторую каменную плитку.

И вновь ничего не произошло.

- Ха-ха-ха, судя по всему, я любимчик Фортуны! – Он неудержимо рассмеялся.

- Давайте последуем за ним. – Предложил [Белое Облачко].

Теперь, когда кто-то вызвался расчистить для них путь, только идиот отказался бы следовать по его стопам. [Маленькая Фея] тяжело вздохнула и последовала за всеми остальными.

Тем временем, в [Тюрьме Смерти].

Йегер тоже начала свой путь по плиткам, в то время как Алисия и Юнуэн следовали за ней.

Точно так же, как и у игроков, плитки, на которые она наступила, вспыхивали ярким светом, но ловушки не срабатывали.

- А это нормально... Так быстро идти по опасному лабиринту? – С трепетом спросила Юнуэн.

- Всё в порядке. – Безразлично проговорила идущая впереди Йегер.

- Да, не волнуйся. – Алисия погладила Юнуэн по голове, успокаивая её.

На самом деле, она тоже немного волновалась. Этот лабиринт был той самой легендарной [Тюрьмой Смерти], в которой погибли многие представители элиты королевской семьи. Одного несчастного случая было достаточно, чтобы убить их всех! Однако они уже почти добрались до центральной формации. Йегер же, судя по всему, даже не планировала снижать скорость, оставаясь настолько быстрой, что, казалось, ни капельки не ценила собственную жизнь.

“Пройти по такому лабиринту с моей удачей - всё равно что прихлопнуть муху ядерной ракетой.”

Йегер ни капельки не парилась о якобы смертельных опасностях лабиринта.

Действительно, ей везло на все 666 очков. Она практически могла предсказывать будущее! В тот момент, когда она испытывала неприятное чувство, она выбирала другую плитку, и наступала уже на неё. Она была как на прогулке в парке*, шанс встретить опасность стремился к абсолютному нулю. (П.п. Явно не Битцевском.)

Вскоре, все трое без происшествий добрались до центральной формации.

Йегер внезапно спросила:

- Алисия, мы получим больше очков, если быстрее пройдем этот лабиринт?

- Я думаю, что да.

- Есть ли ограничение по времени? - Снова спросила Йегер.

- Есть. - На этот раз Алисия ответила с абсолютной уверенностью.

- И какое же оно?

- Ровно час. Если мы не пройдем лабиринт в течение часа, нас вышвырнут вон.

- Разве это не означает, что мы можем начать тянуть время, дожидаясь, пока не истечет его лимит, чтобы остаться в живых, если почувствуем, что дальше рисковать вот уже совсем не стоит? - Спросила Йегер.

- Нет, ловушки в этом лабиринте будут динамически меняться. И место, на котором ты стоишь, в один момент может оказаться уже не таким безопасным. - Ответила Алисия.

“Как и ожидалось от [Дитя Судьбы], ее удача на ином уровне!”

Когда они с Йегер добрались до этого места невредимыми, огонёк беспокойства внутри неё полностью потух.

- Другими словами, пути назад не только нет, но мы также должны продолжать постоянно двигаться вперед... - Пробормотала Юнуэн.

- Абсолютно верно. Как только ты начинаешь, остановиться уже нельзя. Вот почему здесь погибло так много людей. - Добавила Алисия.

- Поняла, пошли. - Спокойно скомандовала Йегер.

Чтобы проникнуть в секретную зону глубоко в лабиринте, им придётся преодолеть множество уровней. У них не было времени, чтобы тратить его на пустую болтовню.

В то время как они продолжали свое плавное путешествие, в другом лабиринте начались приключения.

- Ой!

Как только ведущий игрок ступил на новую каменную плитку, его везение внезапно закончилось. Со вспышкой красного света из плитки выскочили 10 каменных копий и пронзили его тело! Став свидетелями такой трагедии, оставшиеся 6 игроков почувствовали, как по их спине пробежали мурашки.

- Я... я пожалуй вернусь! - Самый трусливый из них решил отступить.

Однако в тот момент, когда он ступил на плитку, по которой они ранее проходили, послышался щелкающий звук. Сразу после этого с плоского потолка внезапно упала квадратная колонна.

Бум!

Прежде чем он успел среагировать, этот игрок превратился в кетчуп. В один момент произошло минус два!

- Я... Я просто отключусь от сети! - [Маленькая Фея] в смятении открыла свой игровой интерфейс. - Э! Чё это за пародия на САЛО?! Я не могу выйти в оффлайн!

Внезапно оказалось, что её кнопка выхода из игры была окрашена в серый цвет и не реагировала на нажатие!

<http://tl.rulate.ru/book/34687/2959249>