

«Ну, ситуацию Хуроя я ещё могу понять...».

Боевые навыки оратора были наихудшими, а потому и его прошлые испытания, судя по всему, обладали низкой степенью сложности. Другими ловами, Хурою было относительно несложно пройти испытание, поскольку после получения второго класса он изрядно улучшил свои навыки и набрался боевого опыта.

«Но почему тогда это удалось Юре с Джишукой...?».

Обе девушки были настоящими гениями, а потому трудность их испытаний должна была находиться за гранью воображения. Так как же им удалось пройти 31-ый остров?

«Возможно, они никогда не сталкивались с тяжелыми испытаниями, поскольку с самого начала были слишком хороши? Это единственное логичное объяснение».

И вот, пока Лауэль пытался найти причину поразительного успеха Юры и Джишуки, остальные Вооружённые до зубов хвастались предметами, полученными на туманном острове.

– Я купил пять Эликсиров Ловкости и одну редкую книгу навыков.

– Ху-ху-ху, а я – 13 Эликсиров Выносливости. Ещё немного, и я стану настоящим танком!

– Ух ты, Факер и Вантнер сорвали настоящий куш.

– Как же я завидую... Мне вот этот туманный остров попался слишком рано, а потому я купил всего четыре эликсира.

– А я за все тридцать островов так и не попал на туманный остров. Как же это бесит...

– Аналогично...

Бехенский Архипелаг был устроен таким образом, что появление туманного острова зависело исключительно от удачи. Подгадать его появление, чтобы получить максимальную выгоду, было попросту невозможно, а зачастую он и вовсе появлялся либо слишком рано, либо слишком поздно.

– Всё-таки какой же Грид везучий...

- Не то слово.

Всё мировое сообщество считало Грида чрезвычайно удачливым человеком. Разве не он первым получил легендарный класс? Учитывая то количество счастливых случайностей, с которыми довелось столкнуться Гриду, можно было без преувеличения сказать, что в прошлой жизни он спас целую галактику.

Однако Вооружённые до зубов знали правду. Грид никогда не был везучим. Более того, он и удача находились в двух совершенно разных измерениях.

- Легендарный кузнец, у которого не получается создавать легендарные предметы...

- Не удивлюсь, что ему больше не попадётся туманный остров, даже если он полностью пройдет весь Бехенский Архипелаг.

- ...

Вооруженные до зубов были искренне обеспокоены судьбой Грида, в то время как у Лауэля за него и вовсе болело сердце.

«Даже если тебе не повезёт... Пожалуйста, не сдавайся и продолжай идти вперед».

Бехенский Архипелаг.

- А это ещё что за новости? - оказавшись на 56-ом острове, пробормотал Грид.

Перед ним располагались две пещеры, а потому Янгу задался вполне логичным вопросом: ему что, придётся зачищать сразу обе?

- Сложность действительно увеличивается...

На предыдущем 55-ом острове начали появляться монстры 400-го уровня. Итак, если эти пещеры будут кишеть подобными чудовищами, Приемник Пагмы столкнется с серьезными проблемами.

- Кроме того, из-за разницы в уровнях мне потребуется слишком много времени, чтобы разобраться с ними.

Но вот, когда боевой дух Грида начал понемногу падать, перед его глазами всплыло

информационное окошко:

Внимание, происходит активация задания.

«56-ой Остров»

Условия:

Пройти лабиринт!

Награда:

2,150 очков претендента.

Доступ к острову сокровищ (время ограничено тремя минутами).

- Остров сокровищ! – тут же приободрился Грид, – Звучит просто фантастически!

Когда-то давным-давно Бехенский Архипелаг представлял собой место, где хранились достижения былых легенд. В некотором смысле это было самое священное место на континенте. Итак, разве не должен был остров сокровищ Бехенского Архипелага содержать в себе несметные богатства и легендарные предметы?

- Ну или хотя бы адамантий!

Комплект Священного Света, который он использовал со времён рейда на папу Древиго, был выкован как раз из этого божественного минерала. И Грид был уверен, что если получит ещё немного адамантия, то сможет создать поистине великолепные предметы.

- Что ж, в таком случае начнём.

Так, восстановив свою мотивацию, Янгу подошёл к двум пещерам. А затем его тело застыло на месте, словно кто-то решил превратить его в каменную статую.

«Э? Я не могу двигаться?».

Это явно было нечто, отличающееся от статусных эффектов. Но вот, пока Грид не мог шевельнуть даже пальцем, перед ним был поставлен выбор:

В какую пещеру Вы хотите войти: в левую или в правую?

«Ага, вот оно в чём дело...».

Судя по всему, прохождение «лабиринта» началось ещё с момента появления Преемника Пагмы на острове. Именно поэтому система принудительно ограничила его в выборе иных направлений.

«Видимо, таким образом разработчики захотели исключить все переменные», - подумал Грид, после чего повернулся назад, к Стиксу.

Он хотел попросить у него совета касательно того, как проходить лабиринты, но... Не смог даже открыть рот.

«Кажется, заблокированы абсолютно все движения...».

То же самое касалось и Стикса, который стоял так же неподвижно, как и Грид.

«Вот блин».

У Грида не было опыта прохождения лабиринтов. Хитроумная структура и ловушки делали сложность зачистки лабиринтов настолько высокой, что Янгу попросту не рисковал соваться в них. Другими словами, у Грида не было знаний, которые могли бы помочь справиться с этим заданием.

«В конце концов, мне ничего не остаётся, кроме как действовать наугад...», – мысленно пробормотал Грид, после чего немного подумал и шагнул вперёд.

Выбранная им пещера находилась справа, и в результате...

«Это какое-то безумие!», – чуть было не закричал Грид. Впрочем, это было естественно, ведь перед ним появилось сразу шесть путей!

«Такими темпами я точно заблужусь».

Гриду было страшно даже представить, сколько времени может потребоваться на то, чтобы пройти столь масштабный лабиринт.

«Возможно, я не успею сделать это даже до начала международного соревнования...».

А это было бы настоящей катастрофой. Впрочем, у Грида ещё оставался кое-какой козырь.

– Ассимиляция.

Фу-жух!

И вот, уже в следующее мгновение волосы Грида побелели, а глаза засияли, словно рубины. Система лишила его доступа к знаниям Стикса? Не беда. Он позаимствует мудрость того, кто стоит намного выше Стикса.

– Хо-хо, ты прибегнул к этому методу, чтобы воспользоваться моей мудростью? Разумное решение, – похвалил его Брахам, после чего активировал Магическое Обнаружение и пошёл по пути, где прослеживался след самой мощной и злой ауры.

Примерно через две минуты волшебник убил скрывающегося монстра и предстал перед новым перекрестком.

– Все лабиринты обладают одним общим свойством: препятствовать всем, кто хочет их пройти. И чем ближе ты к выходу из лабиринта, тем больше опасность. Продолжай использовать мою магию и осторожно двигаться дальше, – пояснил Брахам, после чего во второй раз использовал Магическое Обнаружение и погрузился в сон.

– Спасибо тебе, Брахам, – с улыбкой пробормотал Грид.

Благодаря ему он получил подсказку о том, как лучше всего проходить лабиринты и сумел обучиться новому заклинанию.

«Магическое Обнаружение»

Уровень: 1.

Заклинание магического обнаружения, разработанное великим магом, который полностью переделал формулу его активации.

При использовании выбрасывает большое количество маны во всех направлениях, находя всё живое в радиусе десяти метров. Чем выше уровень заклинания, тем шире диапазон его действия и тем больше информации поступит заклинателю.

Потребление маны: 3,000.

Время активации: 6 секунд.

Время перезарядки: 10 минут.

«Итак, если следовать совету Брахамы...», – подумал Грид, после чего начал внимательно всматриваться в следующие восемь коридоров, просканированные Магическим Обнаружением, – «Нашёл!».

В конце одного из коридоров явственно ощущалось нечто нехорошее, и Грид был уверен, что именно там прячется очередной монстр. Таким образом, он вызвал Руки Бога, Рэнди и Ною, после чего бросился напрямик в направлении опасности.

Уровень монстра, который и вправду прятался на выходе из коридора, колебался где-то между 400~410-ым. Итак, по сравнению с 306-ым уровнем Грида разница была настолько велика, что даже самые мощные умения Преемника Пагмы не наносили монстру особого урона, в то время как сам Грид получал катастрофические повреждения даже от обычных ударов.

Другими словами, каждая встреча с такими монстрами была похожа на битву с рейдовым боссом.

«Нет, проблема не в монстрах».

Время перезарядки Магического Обнаружения составляло целых 10 минут. Благодаря Сапогам Брахама этот срок можно было сократить до восьми минут, однако даже так было слишком долго.

– Сколько же времени потребуется, чтобы пройти этот проклятый лабиринт...? – кисло глядя перед собой, пробормотал Грид.

Он устал и психологически вымотался. Однако...

– Слышишь меня, лабиринт? Просто так я не сдамся.

Для Грида тяжелый труд был вполне знакомой областью, в которой его мрачная сущность начинала прямо-таки расцветать.

Главой Гильдии Яка, по праву считавшейся одной из семи самых престижных гильдий, был Бубат.

В общеигровом рейтинге он занимал 53-е место. Конечно, это было на порядок ниже, чем 25-ое место, которое он занимал в прошлом, но никто бы не осмелился сказать, что Бубат стал слабее.

Обладея лучшими контрольными навыками и превосходными характеристиками, он заслужил прозвище лучшего инициатора «Satisfy». Бубат всегда создавал максимально благоприятное поле боя для своих союзников, а некоторые и вовсе называли его «приносящим победу яком».

Однако во время последнего межнационального соревнования Бубат оказался совершенно беспомощным. Он не оправдал свою репутацию и разочаровал людей. Кто-то мог подумать, что это произошло потому, что он был недостаточно умелым игроком? Нет. Просто он подряд встретился с Юрой и Гридом.

В случае с Юрой его контрольные навыки разбились о превосходные физические способности девушки, тогда как Грид оказался просто непреодолимой стеной, поскольку обладал иммунитетом ко всем статусным эффектам.

Итак, Бубат был сильно расстроен, поскольку ничего не мог этому противопоставить.

– Однако на этот раз я никого не разочарую.

После достижения 300-го уровня Бубат получил много атакующих навыков и в отличие от прошлого года, когда он полагался исключительно на способности временного контроля, лидер Гильдии Яка обладал и соответствующей боевой мощью. Кроме того, он был танком, а потому получил наибольшую выгоду от недавно вышедшего патча!

– Разработчики? Они просто гении!

Благодаря двукратному уменьшению урона, Бубат смог бы легко выдержать несколько навыков Грида, после чего затянуть бой и в конце концов сломать Преемника Пагмы своей высочайшей Выносливостью.

– Я смою тот позор и принесу для Турции первую золотую медаль!

– Ура-а-а-а-а! – вторили ему турецкие телезрители, наблюдавшие за его интервью.

Впрочем, в этот самый момент не только Бубат, но и участники со всего мира преисполнились уверенности в том, что справятся с Гридом. Всего один-единственный патч превратил грозу всех игроков в нечто совершенно неопасное.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/426863>