

Джейсон медленно пробирался по сырому туннелю, который представлял собой круглую трубу, выложенную мокрым и скользким кирпичом. Туннель был достаточно широким, Джейсон свободно двигался вперед, но все время прижимался к липким стенам. Тьма поглотила его, когда он отошел от скудного света, который достиг дна колодца. Прикосновение было единственным чувством, по которому он мог ориентироваться, спускаясь по туннелю. Джейсон хотел, чтоб его нос не чувствовал вездесущего запаха мокрой гнили.

«Это не то, как я планировал провести свой день», - возмутился он.

Джейсон двинулся дальше и уперся во что-то. Он подумал: «Если это окажется тупиком я буду вынужден отступить назад, ведь туннель слишком узкий, чтобы в нем развернуться. Ох, на этот день у меня были запланированы обычные дела, а людоеды, монстры и все эти приключения в мой график не были включены». - бормотал он.

Разговоры с самим собой не сильно помогали, но любое отвлечение было, кстати, и помогало не поддаться клаустрофобии. Мрак колодца казался удушающим, но темнота туннеля была намного глубже. Когда темнота приблизилась к его плоти он почувствовал, как ледяные пальцы паники ползут по его телу. Темнота становилась все гуще. Разум Джейсона находился в бессильном, холодном и мокром безумии.

Его растрепавшиеся нервы достигли своего предела. Он был готов вернуться назад, рискуя встретить людоедов, но внезапно его рука уперлась в скользкое, мокрое дерево вместо скользкого кирпича. Света не было, и он ощупал мокрое дерево руками. Джейсон понял, что достиг конца туннеля, но не имел представления, что за пространство раскрывалось перед ним. Он ощутил открытое пространство, но в кромешной тьме это вполне могло быть его воображением.

Его руки почувствовали какую-то платформу из деревянных досок. Платформа была мокрой, немного скользкой и достаточно твердой. Поверхность дерева была шероховатой как наждачная бумага. Для нанесения песка или чего-то подобного использовался некий долговечный клей, улучшающий трение по мокрой доске. Выползая из туннеля Джейсон почувствовал, что доски выстроены в линию, чтобы сделать проход шириной в полтора метра.

Было достаточно много места, где можно было стоять, но в темноте Джейсон не доверял деревянной дорожке даже с песочным покрытием. Он продолжал идти вперед, ощупывая местность руками и осматривая глазами, насколько это было возможно, как и в туннеле. Вскоре на дорожке он обнаружил вертикальный металлический стержень, который торчал из прохода, на краю слева от него. Джейсон нащупал крючок, на котором висел какой-то металлический ящик с петлей сверху.

Предмет: [Лампа сырой магии] (железный ранг, общий)

Простое осветительное устройство, питаемое магией низкого уровня. (инструмент).

Эффект: отбрасывает свет.

Текущий заряд: 00%. Требуется [Малая Духовная Монета] для пополнения.

Было темно. Джейсон попытался использовать светящееся окно в качестве источника света, но даже при сильном столкновении с лампой он не смог создать ничего, кроме мутного очертания. Джейсон нащупал лампу и снял ее с крючка.

Вы приобрели [Лампа сырой магии].

Текущий заряд: 00%. Требуется [Малая Духовная Монета] для активации.

Расход 1 [Малая Духовная Монета] Да / Нет?

«Пожалуйста» - проговорил он сам себе

Внезапно лампа загорелась, Джейсон обнаружил, что он держал ее за переднюю часть, направленную прямо ему в лицо. Когда свет вспыхнул он закричал от боли в глазах, отбросив лампу. Она с грохотом упала. Джейсон, закрыв глаза руками, простонал и упал на деревянную дорожку. «Хорошая работа, гений», - прохрипел он, ожидая восстановления зрения. «Зажечь лампу прямо перед своим лицом. Отличная идея».

Джейсон осторожно открыл глаза и увидел пространство вокруг него, которое освещалось снизу. Свет был в значительной степени затемнен, но по сравнению с полной темнотой в туннеле, даже некоторые очертания казались блаженством. Он понял, что находится в пещере. В пещере не было удобных ровных полов как в видеоиграх, но определенно кто-то сделал выход, сделав площадку для выхода на толстые деревянные столбы. Джейсон лежал на дорожке. Он перевернулся, чтобы наклониться и взять лампу там, где она упала. На расстоянии вытянутой руки на полу пещеры лежала лампа. Джейсон легко добрался до нее и поднял.

Джейсон уселся и начал осматривать лампу, стараясь не ослепить себя снова. Как следует из названия, грубая волшебная лампа была проста и очень похожа на оловянную лампу шахтера. У лампы были три квадратные металлические стороны и одна стеклянная -лицевая. Ее падение не повредило стекло. Из круглого камня, который находился внутри лампы, исходил теплый мерцающий свет. Камень освещал пещеру как лампочка. Воспользовавшись лампой, он осмотрел пещеру. Пещера была с множеством темных расщелин и зловещих теней. Все увиденное пугало Джейсона.

«Привет?» - крикнул он. Было мало смысла прятаться от обитателей пещеры. Квест заставлял его спуститься в пещеру, а не идти обратно в лабиринт каннибалов. Джейсон надеялся, что это значило то, что в конце пещеры он найдет пиратский корабль, наполненный большим количеством сокровищ, которые помешают местному загородному клубу лишиться права выкупа семейного дома. Это был бы идеальный вариант. Вдруг Джейсону захотелось увидеть кого-нибудь, кто не ест людей.

«Эй! Здесь есть кто-нибудь?» - крикнул он. «Если вы хотите, чтобы я убил десять гоблинов в обмен на необычное копье, я действительно могу это сделать своей злобной мотыгой!». Он подумал о мотыге, что была всегда под рукой для самообороны. «Это может быть предметом культа злых садоводов» - пошутил Джейсон.

Луч лампы освещал пещеру, как маяк темной ночью и не было смысла скрываться. Джейсон очень надеялся, что сможет выманить существ, скрывающихся от света. Они, вероятно, приспособлены к темноте, и если он сможет ослепить их, то это будет, по крайней мере, некоторым преимуществом.

Мысль о том, чтобы пробраться сквозь кромешную тьму, дала ему ощущение, что он даже не узнает, как он умер. А ведь «не умирать» было целью бонуса в конце концов. В видеоиграх Джейсон был тем игроком, который мог взять или оставить бонус со второстепенными целями. Сейчас его уровень мотивации достиг ранее невиданного уровня.

Он осторожно шел по дорожке. Песчаное покрытие стерлось во многих местах, оставляя пятна древесины гладкими, сразу видно, что время не пощадило тут ничего, в этом мрачном, и

влажном подземелье. Пещера оказалась чем-то вроде естественного туннеля, по которому проходила дорожка.

Джейсон медленно и осторожно пробирался вперед. Остановился он у конца кирпичной стены, установленной сбоку от пещеры. В середине стены была здоровенная металлическая дверь с большим колесом, похожая на герметичную дверь в подводной лодке. И дверь, и колесо были в плохом состоянии: ржавые, грязные и похоже, что их много лет не открывали.

«Теперь то что, куда я попаду?». -спросил себя Джейсон.

Поставив лампу, он схватил колесо обеими руками и потянул его, но он не сдвинулся с места.

«Ну, давай, ну пожалуйста». -просил он

Он дергал колесо все сильнее и сильнее, ноги упирались в двери, Джейсон развернулся и всей массой своего тела навалился на него. Он почувствовал, как колесо немного поддалось, потом еще и еще, издавая жалобный металлический стон. Наконец колесо дернулось, и Джейсон резко повернул неподдающийся механизм.

Задыхаясь от напряжения, Джейсон распахнул дверь. Как и колесо, она сопротивлялась, и он со всей силы толкал ее. Плечо Джейсона разболелось после того, как он несколько раз протаранил дверь. Наконец дверь с скрипом открылась, и Джейсон наткнулся на еще одну дверь.

Квест: [Секреты колодца]

Цель выполнена: исследовать колодец 1/1.

[Камень Пробуждения Звезд] был добавлен в ваш инвентарь.

Бонусная цель квеста (не умереть) все еще доступна.

«Камень Пробуждения Звезд? Он сделает меня знаменитостью?» - подумал Джейсон

Он пошел и взял лампу там, где он ее оставил и начал вытаскивать предметы из своего инвентаря. То, что он вынул, было похоже на мрамор, размером с кулак, черного цвета, но в нем было что-то похожее на крошечные звезды.

Предмет: [Камень Пробуждения Звезд] (без названия, эпический)

Пробуждающийся камень, который раскрывает силу звезд. (расходуемый, пробуждающийся камень).

Требования: непробужденная способность сущности.

Эффект: пробуждает способность сущности.

У вас есть 0 пробужденных способностей сущности.

Вы не соответствуете требованиям для использования этого элемента.

Квест был сложнее, чем хотелось бы Джейсону. Прямо перед ним была дверь с шансом встретиться наконец с (возможно, не людоедской) цивилизацией. Он вошел внутрь. Там было очень темно, и он посветил себе лампой, чтобы осмотреться. К счастью, это была комната, а не

просто пещера. Она была похожа на большую гостиную величественного дома, выглядевшую как после торнадо. Мебель была перевернута, гобелены и картины сорваны со стен. Книжные полки были поломаны, их содержимое разбросано по комнате. Изысканная хрустальная люстра упала с потолка, разбросав разбитые кристаллы по полированному полу.

При свете лампы был виден бардак. В центре комнаты была перевернутая кушетка. Под кушеткой Джейсон нашел человека без сознания. Вытащив его из-под нее, Джейсон увидел, что человек растянулся посреди сложной пентаграммы, которая была созданной на полу из латуни или меди. Мужчина был молодым, лет тридцати, чисто выбритый, с красивым лицом оливкового цвета. На взгляд Джейсона он выглядел довольно аристократично. Красивый тип с темными волнистыми волосами. Как ни странно, он был одет в то, что напоминало одежду волшебника.

Джейсон поставил лампу, чтобы осмотреть мужчину. У него был слабый пульс и тяжелое дыхание, уже появились первые признаки сильных кровоподтеков. Температура его тела была слишком высокой. Когда Джейсон осматривал его, глаза мужчины открылись.

<http://tl.rulate.ru/book/28127/595602>