

День 28 — Обеденное время, подземелье, первый уровень.

— Я настоящий искатель приключений, а настоящие искатели приключений не ищут лёгких путей!

Кто вообще позволил мне согласиться на это? Разумеется, только я сам!

Мои одноклассники отправились дальше, оставив странный туннель в самом начале лабиринта на моё личное усмотрение. Решив, что его можно использовать как спуск вниз, я туда и отправился.

— Интересно, если я упаду, то сколько этажей мне придётся лететь до самого низа? Вообще, смогу ли я остаться живым после такого падения?

Если да, то сколько в этом смысла, если от меня останется небольшой калека со сломанными костями, которого никогда не смогут найти? Если же найдут, то какой смысл будет в том, чтобы вытаскивать меня из этого лабиринта?

На самом деле, мой навык ходьбы помогает даже сейчас, только благодаря ему я продолжаю спускаться всё ниже, упираясь спиной в стену.

Это всё больше похоже на ловушку. Прямой туннель вниз, без возможности даже на несколько минут отдохнуть. Надеюсь, что все мои старания окупятся, как только я смогу спуститься в самый низ.

Тем не менее, тут есть много минусов. Туннель вертикальный, и узкий, как мой кругозор, а ещё тут гладкие стены.

Сейчас я спускаюсь по лестнице, не предусмотренной создателями этого мира. Интересно, можно написать об этом баге админу? А ещё попросить его решить мою проблему с набором уровней.

Я ползу всё ниже, но стена подо мной такая гладкая, словно её кто-то искусственно обтачивал многие годы. Даже шлифовальные станки не могут справиться с таким уровнем работы, а тут раз и всё ровно!

— Не хотелось бы мне иметь такую же гладкую девушку. Тут даже минимальных камней нет, на которые можно опереться и быстро спуститься вниз. Может это психологическая ловушка для таких дураков как я, чтобы те потратили несколько часов на попытку спуститься, а потом всю жизнь на попытку подняться?

Нет, этот туннель идёт с первого этажа и в самый низ. Я не могу представить, что это просто глупая ловушка. Зачем кому-то создавать такой туннель с самого верха? Чтобы мусор

скидывать?

Прошло ещё около десяти минут, и я спустился в большую комнату. Она выглядела словно большая общественная баня. Да, сейчас бы я не отказался от горячей ванны, но что-то мне подсказывает, что вряд ли здесь меня обслужат милые служанки.

— Хорошо, надеюсь, этот туннель не единственный путь назад.

Я пошёл дальше, по длинной чашеобразной комнате, но из-за темноты не видел дальше своего носа.

— Длинная дорогая, странный проход, лабиринт... Может я просто заблудился где-то между уровнями и теперь мне сложно понять, куда идти дальше?

Жаль, что тут нет интерактивной карты. Так было бы намного проще и быстрее.

Не знаю, сколько я шёл, пока...

— Это дверь?.. Да-да, это дверь! Огромная дверь, словно в неё должны проходить гиганты.

Я открыл её и прошёл дальше. И только тут я начал понимать, куда попал.

Длинные каменные небосводы и огромная дверь, ведущая в центральный зал. Это всё напоминает мне кое-что из прошлого...

В таких местах несколько сильных воинов сражались за награду от императора, а самые сильные получали свободу. Подобное редко появлялось в японских играх, зато часто можно увидеть в европейских, посвящённых древнему Риму. Во всяких RPG тут, как правило, появляются сильные боссы, которых нужно убить.

Я сделал несколько шагов вперёд и оказался в центре большого... Колизея.

<http://tl.rulate.ru/book/20533/721704>