Глава 223. Повествование о фехтовании на мечах в Цанлин (часть 38)

Когда раздалось системное уведомление о новом основном сюжетной задании, оказавшиеся под землей братец Тань и Скорбящая Душа, по-прежнему, бродили по пещере, пытаясь найти способ выбраться.

Хоть Каменная Голова перед своим вознесением сказала, что за один день и одну ночь, определенно, можно выбраться, но, очевидно, с методами вычисления у этого парня были проблемы.

Его, так называемые, один день и одна ночь предполагали, что нужно двигаться вперед без сна и отдыха, не останавливаясь в течение 24 часов.

Братец Тань и Скорбящая Душа, естественно, не могли так двигаться, они были связаны ограничением выносливости, необходимо было время от времени останавливаться и отдыхать. Сейчас они оба были на 17 уровне, и максимальное количество очков выносливости у них было 1700. Даже если относиться к этому с пренебрежением, по меньшей мере, нужно, чтобы выносливость не опускалась ниже четверти, иначе, если столкнешься с чем-то непредвиденным, выносливость может закончиться в самый неподходящий момент.

Хоть монстры и квесты в этой пещере не были такими неисчислимыми как в Покемонах или Сапере, но опасностей, все же, было тут предостаточно. Если при движении вперед их нельзя было миновать, то зачастую можно было получить какое-то поощрение, как будто получать конфетку после оплеухи…

Поэтому эти двое продвигались вперед во всех традициях RPG игр… Икали дорогу, активировали событие, получали награду, отдыхали, продолжали искать дорогу… Замкнутый круг. Постепенно они осознали, насколько велика карта. Из-за того, что они не знали, где конкретно находится выход, на развилках им приходилась разведывать все маршруты.

Так и этак, когда эти двое, наконец, нашли выход, уже была полночь второго дня. С того момента, как они провалились в пещеру, прошло, примерно, 35 часов.

Такие длинные сценарии в Триллер Парке под конец создавали странное чувство утомленности. Тела игроков спали в игровых капсулах, а во внутреннем мире они были словно в контролируемом сне.

Если пребывание во сне очень продолжительное, превышающее один день, а может даже два дня, с ощущением времени у человека могут возникнуть проблемы. В сценарии это не слишком чувствуется, наибольшее воздействие они ощутят, когда покинут игровую капсулу. К этому времени, у игроков может возникнуть ложное чувство, что они не спали всю ночь, но на самом деле их тела вовсе ну будут усталыми, только сознание будет утомленным.

«Должно быть здесь?» - братец Тань снял и убрал шахтерскую каску.

Скорбящая Душа тоже выключила фонарик и, задрав голову, проследила за направлением взгляда братца Таня: «Кажется еще выше, чем место, откуда мы упали».

До сего момента, Скорбящая Душа уже дважды меняла батарейки в своем фонарики. Она никак не думала, что ей придется так долго им пользоваться, поэтому взяла с собой лишь четыре батарейки, и сейчас они полностью были израсходованы. На самом деле, после разговора с Каменной Головой, Скорбящая Душа осознала, что им предстоит еще длинный путь, и батареек может не хватить. Но если они лишатся освещения, ей и братцу Таню станет

двигаться в разы труднее и опаснее. Поэтому она тут же предложила, чтобы они не использовали освещение одновременно, и выключали его во время отдыха, чтобы экономить заряд.

Стоит радоваться, что они нашили выход до того, как сели батарейки.

Здесь был такой же грот, как в тот, в который они упали. Здесь не было крыши, наверх вел тоннель. Этот тоннель не напоминал формой перевернутую воронку, а был обычным цилиндром. В той пещере посредине было озеро, а здесь по всем стенам вились желтые лианы, эти лианы были природной лестницей. Они, перепутанные, поднимались до самого верха.

Если посмотреть вверх, то можно увидеть проникающий сквозь отверстие свет, он просачивался сквозь растительный покров, который покрывал выход.

И сквозь эти растения проникал неясный лунный свет. Он был тусклым и сказать, что прекрасным, но все же это выглядело неплохо.

«Хм… тогда я поднимаюсь первым?» - спросил братец Тань. – «О… Кстати, мы можем сделать что-то вроде страховочного троса, как у альпинистов, и взбираться связавшись вместе».

«Иногда ты выдаешь неплохие идеи». – Ответила Скорбящая Душа, это можно было считать редкой похвалой.

Братец Тань лишь улыбнулся и ничего не сказал. Можно сказать, что это было достоинством его характера, если бы на его месте был Фэн Буцзюэ, то он определенно стал бы вести себя нагло и еще сказал бы пару фраз самовосхваления.

В рюкзаке Скорбящей Души была припасена веревка, и именно такая которую альпинисты используют для страховки. Это был товар системного магазина и стоил немалых денег, но с практической точки зрения затраты были оправданными.

Они обвязались страховочным тросом за плечи и талии, при этом между ними еще осталось 7-8 метров веревки, таким образом можно было гарантировать, что они не будут мешать друг другу подниматься, а если один человек неожиданно сорвется, другой сможет выдержать силу толчка. Естественно, это были лишь меры предосторожности, не исключено, что другой от толчка тоже может сорваться.

Перед тем, как подниматься, они отдохнули, дожидаясь, пока выносливость поднимется до безопасного уровня, чтобы силы не оставили их на половине подъема. После этого братец Тань встал во главе и начал подъем.

Навык карабканья по стенам был базовой способностью необходимой ассасинам, таким же, как прием пищи, сон, дыхание, способность видеть. Ассасин может забыть, как говорить, но не может забыть, как взбираться на стену.

Естественно, братец Тань не был ассасином, у него лишь был наряд из Кредо Убийцы. Он был игроком с уклон в навыки ловкости, рукопашного боя и талантом расследования. Однако столкнувшись в игре с такой удачной возможностью, он взбирался довольно ловко. В конце концов, все стена была покрыта крепкими лианами, легко было цепляться руками, ставить ноги, и вероятность соваться была не велика.

Физическая сила Скорбящей Души хоть и уступала, но поскольку ее вес был меньше, карабкаясь, она не тратила много сил. Раз уж впереди был человек, который проверял дорогу,

и с кем она была связана страховочным тросом, Скорбящая Душа чувствовала себя вполне расслаблено двигаясь в ритме братца Таня. Они очень быстро преодолели половину пути.

Если бросить взгляд вниз, под ногами была лишь кромешная тьма, слышен звук капающей воды, но дна не видно. А лунный свет над головой становился все ярче.

На подъем у них ушло около 20 минут, и теперь они почти добрались до выхода. В конечном счете, воодушевление и восторг от побега наружу, ослабление усталости, накопившейся за несколько десятков часов, яркие воспоминания обо всех опасностях пути… Кажущийся бесконечным тоннель, монстры, которые могут выскочить в любой момент, головоломки, преграждающие путь, внезапный ужас… Все это, наконец, закончилось.

В эту минуту у них было такое приятное чувство, как когда после горячей пенной ванны выпиваешь глоток холодного молока.

«Фух… Наконец, выбрались!» - после того, как эти двое оказались на поверхности, они растянулись на лугу под звездным небом и сделали глубокий вдох.

Сейчас они находились в горном лесу. Лунный свет был таким ярким, что освещал все, как днем. В этом месте лес был редким, а рельеф немного наклонным. В любом случае, по крайней мере, пока не было видно никакой опасности.

«Хм… Это уже рассвет третьего дня?» - спросил братец Тань.

«Верно, поединок состоится сегодня вечером». – Добавила Скорбящая Душа. – «Осталось немногим больше 10 часов».

«Э… Судя по основному сюжетному заданию, группа брата Цзюэ сейчас в, так называемом, Пределе Колокольчика, верно?» - сказал братец Тань.

Услышав его слова, Скорбящая Душа будто что-то вспомнила: «Кстати! Как там дела с помощью воительнице Су?»

У братца Таня выражение лица стало обеспокоенным: «Хм… В любом случае, в командном меню можно у видеть, что Цзи Бу еще жив, поэтому…»

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/341/71442