

Если бы все они были опытными ветеранами партии, Киран не оказался бы перед такой дилеммой. В конце концов, вполне естественно испытывать страх, когда перед ним предстает такая ужасающая ситуация. Клочок тонкой земли едва позволял пройти одному человеку, не говоря уже о многих сразу. А поскольку это было секретное подземелье, Киран не удивился бы, если бы в переходе через этот мост была какая-то странная хитрость.

"Так... нам нужно перейти через этот каменный мост?" заикнулась Луна, оглядываясь по сторонам. Она вздрогнула при мысли о том, что ей придется это сделать, так как, похоже, она боялась высоты, чего Киран, честно говоря, не ожидал из-за ее характера.

"Ты боишься?" спросил Киран, тихонько постукивая ногой по основанию моста. По мере того, как он прибавлял силу к каждому постукиванию, мост оставался прочным. Этот маленький эксперимент подтвердил, что мост достаточно прочен, чтобы они могли пройти по нему без проблем.

С другой стороны, Луна помрачнела, услышав этот вопрос. Она не хотела показывать себя с такой непривлекательной стороны, но ничего не могла поделать. Изменить врожденную природу было легче сказать, чем сделать. К тому же, это было не простое одноэтажное здание; падение было неизвестным. И, несмотря на то, что это была всего лишь игра, многие игроки рассказывали, что даже при минимальных настройках боли каждая смерть, которую они пережили, отражалась на их психике, когда они выходили из игры.

Некоторые игроки, столкнувшиеся с жестокой смертью, даже рассказывали, что просыпались в холодном поту или переживали повторяющиеся кошмары, связанные с тем единственным моментом. Это было странно, но этот эффект, несомненно, был связан с жутким открытием доктора Райли о реакции между человеческим мозгом и виртуальными технологиями.

Области, отвечающие за память и двигательные функции, были гиперактивны и превышали нормальные уровни для повседневной деятельности. После сравнения с другими исследованиями она обнаружила, что уровень Кирана соперничал, а в некоторых случаях и превосходил уровень высококвалифицированного военного персонала, подготовленного к стрессу.

Какой тип стимулов был необходим, чтобы достичь такого уровня с помощью простой игровой механики?

Тем не менее, Киран ни в коем случае не дразнил и не вызывал ее; он просто выразил свое удивление. Даже Бастион, который обычно проявлял наибольшую храбрость в партии, дрожал, приковав взгляд к яме внизу.

"Я согласен, что ситуация несколько пугающая, но это должно быть проще простого, если ты сможешь сохранять спокойствие. В таких испытаниях главное - равновесие. Пока ты сохраняешь равновесие и находишь конечную точку, на которой можно сосредоточиться, ты можешь отвлечься от внешних раздражителей и по-настоящему сосредоточиться", - сказал

Киран. Однако это было направлено не только на Полумну. Это было адресовано всем участникам вечеринки.

Ключ к таким сценариям - оставаться в движении. В тот момент, когда вы останавливались, вы давали своему разуму время все обдумать и, возможно, полностью потерять равновесие. Хотя многие останавливались, чтобы успокоиться, когда теряли равновесие, некоторые чудаки использовали этот случай нарушения равновесия, чтобы задать новый темп и рвануть вперед.

Конечно, были и еще более странные личности, которые могли пройти через подобную обстановку, не меняя дыхания и не поднимая глаз. Это было бы похоже на прогулку по приятному парку с красивыми пейзажами.

"Может, тогда ты пойдешь первым?", - ответил Бастион с выражением лица, которое показывало, что он все еще против перехода.

□r□□□□□□□e□.□□□

"Почему бы мне не пойти первой?" неожиданно вызвалась Алиса. Все посмотрели в ее сторону, но у Альтаира, Бастиона и Немеана были необычно комичные выражения лиц.

"Видишь?! Разве я не говорил тебе? Эта девушка может быть просто серийным убийцей. Как она может оставаться незатронутой? А если она упадет? Такая боль будет терзать ее разум неизвестно сколько времени. Кстати говоря, что если она застрянет в бесконечном цикле падений?" воскликнул Немеан.

Этот возглас вызвал необычные взгляды, даже Бастион ошарашенно моргнул. "Брух, ты опять насмотрелся фантастических фильмов? Да что с тобой такое, с этой бесконечной петлей? Ты что, думаешь, мы тоже в симуляции?"

"Я имею в виду... мы играем в виртуальную игру. Так что... разве это не испорченный аргумент?" вмешался Альтаир.

Бастион покраснел, но не отступил. "Черт тебя побери; ты знаешь, о чем я! Он просто суеверный и пугливый кот, который наводит на нас еще больший ужас".

"Говори за себя; я в полном порядке", - бесстрастно сказал Киран.

"То же самое", - добавила Элис.

"Тч, конечно, два чудака в партии - это те, кто должен говорить. Все, что я хочу сказать, это то, что я бы не стал стучать на то, что люди говорят на официальном форуме. У меня нет намерений попасть в больницу из-за того, что игра свела меня с ума. Поэтому я не пойду ни первым, ни последним. Немеан пойдет, как только будет обеспечена безопасность", - непреклонно заявил Немеан.

"Хех, мальчики. Всегда цыплята", - хихикнула Алиса, проходя мимо. В нос всем ударил сладкий аромат, когда она уверенно ступила на мост с нулевыми изменениями. Сделав еще один шаг, она обернулась и улыбнулась. "Видишь? Перестань быть слабаком, или ты позволишь девушке обставить вас, ребята?"

"Вот это да", - присвистнул Киран. "Вы, ребята, позвольте ей так с вами разговаривать? Я думал, что вы все - мои эксперты в этом деле. Теперь я сомневаюсь. Мне подсунули кучку слабаков!"

Подстрекательство Кирана, казалось, послужило чудесным призывом к действию, потому что не только Немеан заскрипел зубами, но и Бастион. Поразмыслив над этим вопросом, Бастион зарычал и поднял руки вверх.

"А, к черту!"

Бах!

Однако, бросившись вперед, Бастион был встречен грубым пробуждением. Подобно собаке, наткнувшейся на прозрачную дверь, Бастион был отброшен назад силой отскока и врезался в тонкую пленку.

"Уф..." простонал Бастион, потирая лицо и медленно вставая. "Что это, черт возьми, было? Это просто помешало мне двигаться вперед!"

"Скорее всего, это какое-то ограничение, подобное тому, которое запрещает нам отступать из подземелья. Но если это так, то все обстоит именно так, как я и предполагал. Возможно, есть какая-то хитрость, чтобы пройти через эту конструкцию, похожую на мост", - сказал Киран.

"Ты хочешь сказать, что у тебя были сомнения, но ты позволил мне бежать вперед, как безмозглому шуту?" воскликнул Бастион, рыча на Кирана. Однако Киран лишь усмехнулся в ответ и посмотрел на Алису. Откуда ему было знать, что она не позволит Бастиону войти?

"Попробуй отойти на мгновение и посмотри, что произойдет".

Алиса попробовала сделать так, как сказал Киран, но когда она попыталась вернуться, вместо аналогичного ограничения, Алису встретило сообщение, которое заставило ее остановиться.

"Я не могу вернуться. Похоже, что целостность моста ослабевает на 50% за каждое отступление, сделанное во время нахождения на нем. Более того, если человек, находящийся на мосту, не очистит его в течение определенного времени, его целостность также снизится. Кроме того, я думаю, что он ослабнет независимо от того, что я была отмечена как таковая". сказала Алиса.

"О мой господин, они пытаются нас оставить", - драматично пожаловался Бастион. Он вскинул руки вверх и сделал вид, будто находится на грани обморока, но Киран воспринял эту

информацию иначе.

'Испытание мужества? Как странно... с чего бы это здесь появилось такое испытание? Это тайное подземелье или тайное испытание?! Я еще ни разу не сталкивался с тайными подземельями, которые включали бы в себя случайные испытания, подобные этим", - подумал Киран.

Секретное испытание - это тип подземелья, которое было очень трудно найти. На самом деле, в прошлом Кирана, количество Тайных Испытаний, известных широкой публике, было меньше десяти, да и то, в основном, это были общие испытания, связанные с различными уровнями классов.

Киран не был уверен в наличии более уникальных испытаний, но, учитывая, что многое отличалось от того, что он помнил, он не мог игнорировать такую возможность. 'Может ли год действительно так сильно изменить ситуацию? Или я столкнулся с тем, что люди не раскрывали в прошлом из-за их невообразимой ценности?

Оба предположения имели относительно высокую вероятность оказаться правдой. В конце концов, тайна его перерождения и этого мира была для Кирана необъяснимой. Если он мог переродиться, то почему не могли измениться другие вещи внутри и за пределами его знаний?

"Не думаю, что нам стоит долго бездельничать. Появилось несколько отдельных времен, а как ты знаешь, я здесь не самый быстрый человек. Мне нужно идти", - напомнила Алиса. Как маг, ловкость была далеко не самой сильной ее стороной. К счастью, она прислушалась к совету Кирана и добавила несколько свободных очков к атрибутам.

Таким образом, Алиса взлетела в быстром темпе, вытянув руки для поддержания равновесия.

"Как ты думаешь, маги могут летать в игре? Ведь если у них есть мана, то они, конечно, смогут летать, верно? Это просто вопрос манипулирования стихией ветра, не так ли?" спросил Ситик, заметив, что Алиса использовала заклинание ветра, чтобы вызвать легкий ветерок, который, казалось, поддерживал ее.

"Маги? Почему не все? Разве мана не доступна каждому классу? Это фундаментальная сила в этом мире", - ответил Киран.

"Ты имеешь в виду игру?" поправила Луна.

"Это то, что я сказала".

"Нет, ты сказал мир", - снова поправила Луна. Остальные тихо кивнули, но Киран пожал плечами.

"Та же разница. В конце концов, это место создано для того, чтобы быть другим миром, не так

ли? Иначе почему бы оно называлось виртуальной реальностью?".

Остальные не могли ничего ответить, потому что это было правдой. Даже реклама в мировых новостях рассматривала эту игру как шаг в новый, полный приключений мир. Если создатели и СМИ рассматривали ее именно так, то разве Киран был не прав, рассматривая ее так же?

Пока они продолжали разговаривать, раздался далекий, но четкий голос: "Я сделал это!".

Дзинь!

□Система: Следующий человек должен ступить на Дорогу Доблести в течение 10 секунд.□

□Система: Невыполнение требования приведет к тому, что мост будет терять 1% целостности в секунду.□

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2991939>