

После того как Лара вышла из прохода, перед ней предстала руины, или, можно сказать, древняя гробница Пророка.

Это древнее здание почти высечено в скальной стене. Хотя многие места обрушились под воздействием времени, а поверхность покрыта толстым слоем растительности, все еще можно ощутить величие этого древнего здания.

— Какое красивый вид! — Биверхед забыл, сколько раз он произносил подобное восклицание за игру.

— Да! Еще одно место, которое можно использовать в качестве обоев.

— В этой древней гробнице есть даже водопад.

— Вода выглядит довольно прозрачной.

Но у Лары осталось не так много времени, она должна найти то, что она хочет, прежде чем другая сторона войдет в гробницу.

Лара шла по деревянному мосту, а каждый шаг издавал громкий, хрустящий звук, куда бы она ни наступала, что вызвало у Биверхеда нехорошее предчувствие.

Вдруг с резким "хрустом" мост рухнул под ногами Лары.

Хотя она вовремя запрыгнула на каменную опору, та рухнула вместе с ней под тяжестью инерции, и Ларе пришлось прыгать снова.

— Боюсь, что Лары есть суперспособность — постоянно проваливаться.

— Когда Лара выйдет на пенсию, она может пойти в команду по сносу зданий и определенно заработает состояние".

— Это место существует уже сотни лет, по крайней мере, и мосту столько же, это нормально, что все хрупкое.

— Считается ли это уничтожением культурных реликвий?

— Неужели никому не жалко мою жену Лару?

— Лара великолепна!

Немного полазив, Лара нашла темный проход и, держа в руках синюю светящуюся палочку, осторожно пробралась внутрь.

Проход был узким, и даже стройной Ларе приходилось поворачиваться боком, чтобы пробраться.

Но через несколько метров светящаяся палочка в руке Лары начала мерцать, казалось, готовая погаснуть в любой момент. Несмотря на все усилия Лары встряхнуть светящуюся палочку, она погасла, и все вокруг быстро погрузилось в темноту.

После нескольких звуков, похожих на "барахтанье", Лара наконец снова зажгла светящуюся палочку в руке, но перед Ларой внезапно появился скелет, мертвый уже неизвестно сколько лет.

Это был не демон, но Биверхед чуть не подпрыгнул от испуга.

— Собачий вор! — крикнул Биверхед, со стиснутыми зубами, он не думал, что его можно напугать в приключенческой игре.

— Черт! У меня и так была клаустрофобия, а этот скелет чуть не отправил меня на тот свет.

— Напугал меня до смерти.

— Черт! Я как раз ел! Я так испугался, что выплюнул все на монитор!

К счастью, это была не игра ужасов, и скелет не ожил, а лишь дал Ларе знать, что здесь умер несчастный человек.

Когда Лара продолжила свой путь, на пути неожиданно появилось еще больше скорпионов, некоторые из которых приземлились прямо на тело Лары.

Хорошо, что здесь Биверхед должен только контролировать Лауру, когда она идет вперед, а что касается падающих скорпионов, то Лара сама их прихлопнет.

Но все равно, он покрылся мурашками, а поверхность кожи даже слегка чесалась, как будто по ней ползали очень мелкие насекомые. Такое ощущение возникало в основном потому, что скорпионы в игре были сделаны слишком реалистично.

Это был первый раз, когда он так близко "прикоснулся" к скорпиону.

— Вот это да! Скорпионы еще страшнее, чем тот скелет!

— Я боюсь насекомых, поэтому я сверну стрим.

— Однако скорпионы — не насекомые, а паукообразные.

Разбив ногой каменную стену, Лара наконец выбралась из узкого прохода и оказалась в гораздо более просторном месте, просто случайно просканировав это место, она смогла увидеть, что количество скелетов здесь было большим.

Судя по одежде скелетов и оружию, разброшенному на земле или пристегнутому к ним, похоже, что здесь произошла битва.

Во время исследования неожиданно упала ловушка с копьём, и хорошо, что ее что-то заблокировало, иначе Лару могло бы проткнуть насквозь. Ложная тревога, но Биверхед все равно был немного ошеломлен.

Лара достала пистолет и выстрелила в квадратное устройство на ловушке, и, не зная, что это за принцип, ловушка мгновенно разлетелась вдребезги.

Без ловушки на своем пути Лара могла двигаться дальше, но для Биверхеда это был тревожный звонок.

Легенда гласила, что во многих древних гробницах было множество смертоносных ловушек, чтобы отпугнуть расхитителей могил, а поскольку эта гробница была такой большой, количество ловушек наверняка было не маленьким.

— Вероятно, дальше ловушек будет еще больше, так что нужно быть осторожным при

исследовании, — сказал Биверхед зрителям, и в то же время напомнил себе.

— Лара испугалась и достала пистолет.

— Все в порядке, с пистолетом не так страшно.

— Чушь! Там до сих пор летает вертолет.

Лара продолжала исследовать, когда раздался взрыв, и вся гробница содрогнулась, те люди, что были раньше, на самом деле использовали бомбу, чтобы взорвать дорогу в гробнице.

Вибрация обрушила путь под ногами Лары, но, к счастью, местность внизу была похожа на подземную реку, поэтому она только немного глотнула пару глотков воды и не пострадала.

Немного пошарив здесь, она поняла, что ей следует использовать поднимающийся уровень воды, чтобы вернуться.

— Игра действительно умно разработана! Необязательно получать какие-то руководства, которые научат вас играть. Следуя подсказкам из сюжета, а затем внимательно наблюдая за окружающей обстановкой, вы в основном будете знать, как выпутываться из неприятностей или решать головоломки, — с признательностью сказал Биверхед

— Действительно, но играть лучше не видом от первого лица в VR.

— Ты просто хочешь посмотреть, как Лара промокла, не так ли?

— Я побежал покупать игру.

Лара продолжала исследовать игру, как вдруг что-то зажало ее ногу, а сверху упала ловушка с копьём.

— Проклятье! — воскликнул Биверхед, чувствуя, что не успеет избежать ловушки, и ему придется первый раз умереть.

Однако ожидаемого экрана смерти не появилось, игра перешла в режим замедленного времени, что дало больше времени на реакцию.

Биверхед поспешно выстрелил и попал в слабое место ловушки.

Но опасность еще не миновала, вода начала прибывать с обеих сторон, и хотя Биверхед изо всех сил раздвигал ловушку, зажавшую ногу, своей киркой, Лара все равно полностью погрузилась в воду.

Лара освободила ногу и начала плыть на поверхность. К счастью, расстояние, которое нужно проплыть, невелико. Вскоре Лара выскочила из воды и задыхалась, как и Биверхед в VR с видом от первого лица.

— Не может быть! Неужели у Лары настолько низкая емкость легких?

— Раньше я не мог сказать, когда летала!

— Может быть, все очки навыков были добавлены к силе рук и выносливости, а не к емкости легких?

— Я уверен, что вы были не лучше ее если бы вас внезапно затопило!

— Я очень переживаю за нее.

После короткой отдыха, Лара прошла через проход и попала в более просторное помещение.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2785678>