Есть хорошая и плохая новость. Хорошая – лектор дал добро на полное иллюстрирование идеи, и остальные дела я закончил раньше срока, так что смогу продолжить. Плохая – от уровня сложности проекта голова кругом, и за неделю до дедлайна придется приостановить перевод. Ладно, посмотрим как пойдет.

Следующее обновление завтра.

Глава 26 – Золотая загадка

Все слышавшие историю Брэнделя про Золотую Яблоню на миг замерли, увидев в отдалении дерево. Наемники, подслушавшие часть про то, что увидевший королеву фей смертный не сможет уйти, вздрогнули в испуге, связав то дерево с повествованием Брэнделя.

В страхе оказаться в ловушке, они сразу же постарались свести все взгляды в том направлении к минимуму. Только что с таким трудом избежав смерти от немертвых Мадара, они не имели ни малейшего намерения остаться здесь навеки.

Брэнделю сначала вовсе не было дела до сказания о феях. В игре он вместе с остальными игроками давно обыскал долину вдоль и поперек, и хоть ее обитатели бесспорно были загадочны, ничего кроме пустоши и тумана здесь не было, даже зверей.

Ни монстров, ни сокровищ, ни живых существ. Легендарная королева фей была мифом, неигровым персонажем, НПС, которого никто из игроков не встречал.

Именно поэтому вид дерева и потряс его до глубины души: в игре ничего такого и близко не было.

[Способ попасть в долину не изменился, и все вокруг как у меня в воспоминаниях. Ничего стоящего вокруг тут не было, ни при дневном, ни при ночном свете... А здесь что-то изменилось. Разница в ходе времени...? Маловероятно... Миссия? Не думаю...]

Брэндель потер лоб.

[Тогда... реальность здесь отличается от игровой? Или кто-то в игре тщательно скрывает свой опыт, потому что миссия была одноразовой? Последнее, кажется, подходит лучше всего, но как кому-то удалось разгадать все секреты этого места? Это зависит от того, сколько раз заходить в долину?]

Брэндель сжал и разжал кулак.

[Дай-ка подумаю... Первый игрок обнаружил это место... радостно объявил об этом на форумах ... Потом, кажется, было какое-то подтверждение от НПС, что в обнаруженное место отправился рыцарь.... Затем еще один игрок из гильдии подтвердил слухи сразу после этого... Такое ощущение, что я упускаю что-то важное]

Брэндель не совсем понимал, как относиться к такому непредвиденному повороту: получается, он мог что-то упустить в расчетах. И все же неизвестность заставила его сердце биться чаще, особенно от того, что эту секретную миссию до этого никто не проходил.

[Раз дошло до древнего предания – награда, наверное, выходит за все рамки]

Он быстро принял решение и жестом приказал наемникам остановить повстанцев. В этом месте время замедляло ход, и три полных дня здесь равнялись всего одной ночи снаружи. Они могли остановиться, поесть и осмотреть всю долину, затратив не более дня.

Перехватив озадаченный взгляд Лето, Брэндель указал на дерево и сказал:

- Чувствую, что что-то не так, хочу проверить.

- Моя помощь нужна? – Лето хоть и был ветераном Ноябрьской войны, но о таинственных преданиях ему не было известно ничего.

Брэндель покачал головой.

Помощь все же требовалась, но не от наемников. Здесь на кону могло стоять легендарное сокровище, и делиться с ними не хотелось. Он взглянул на Сиэля, которому доверял больше всех, но тот потратил почти всю свою ману в прошлой битве и был ненамного сильнее обычного человека.

Затем он перевел взгляд на Ромайнэ. Та тоже не подходила – несмотря на сильную восприимчивость, общей силы и выносливости для столь рискованной миссии ей не хватало.

Ромайнэ невинно смотрела на него в ответ.

[Бесполезно глядеть на меня щенячьими глазками ... Тебя я с собой не возьму]

Повернувшись в другую сторону, он обнаружил рассеянную Фрейю.

- Фрейя?

- Что? А! – она в смущении взглянула на него, сразу покраснев.

- Что случилось? – Брэнделя был озадачен. Он знал, что об этой ситуации у нее есть собственное мнение, но с момента захода в долину она странно себя вела.

Сначала он даже подумал было, что ее подменили на какого-то немертвого Мадара, но Шип Света не реагировал.

- Н-ничего, что ты хотел, Брэндель? – она все еще думала о той его совершенно безвкусной просьбе, и боялась, что тот прочитает ее мысли.

- Я собираюсь осмотреть то дерево впереди, пойдем со мной.

После мгновенной паузы Фрейя яростно закивала:

-Д-да-да, конечно.

- Я тоже хочу пойти, – начала ерзать в знак протеста Ромайнэ.

- А ты оставайся здесь и ничего не делай. Если так сильно хочешь научиться ездить верхом – я скажу Сиэлю тебя потренировать. Если после этого обнаружу, что ты все еще привязываешься к седлу – вытащу и привяжу к своему коню, – сердито ответил Брэндель, метнув в нее взгляд.

- Но я не смогу научиться, – брякнула Ромайнэ, не подумав.

Он покачал головой:

- Ну тогда так тому и быть. Времени у тебя будет много, верховая езда – это легко, и если не сможешь научиться – приключения со мной не для тебя.

- Без проблем, я без проблем привяжусь к коню и поеду, мне даже удобно.

- Это важно, и твои ощущения здесь ни при чем, – пригвоздил он ее взглядом, игнорируя дальнейшее нытье.

Он рассказал Лето, на что обращать внимание и принес арбалет, после чего позвал Фрейю, собираясь выдвигаться.

Этот путь Брэндель уже осматривал несколько раз, как и множество других игроков. Подъезжая к дереву, он окончательно убедился, что местность вокруг него определенно отличалась от того, что было в игре. Он все ходил вокруг лежащих рядом валунов, пока Фрейя наконец не спросила:

- Брэндель, что именно ты ищешь?

- Вход, – водил коня по кругу Брэндель, вглядываясь в хаос разбросанных белых глыб. Наконец, похоже, что-то обнаружив, он спрыгнул с коня и пошел в центр скопления камней.

- Вход? – Фрейя последовала за ним, тоже спешившись.

- Да, вот он, здесь, иди за мной, – ответил Брэндель, доставая меч Элвена и проходя в небольшую щель между двумя глыбами.

[Вилка судьбы, – в игровом журнале было такое обозначение, но на сетчатке у меня ничего не показывается. За этими валунами должна быть железная шкатулка с гранитной плитой, необходимая в столь уникальном месте]

Он продолжал размышлять о произошедшем, когда на него внезапно налетел вихрь. В поиске он не терял бдительности, и его тело среагировало до того, как мозг что-то понял. Он толкнул Фрейю вниз, за секунду до того как в место, где они стояли, полетела золотая стрела.

Они упали вместе, но Брэндель в последний момент бросил взгляд в направлении стрелявшего и заметил исчезающую за глыбами золотую фигуру.

[Черт... Повезло, что у меня быстрая реакция, потому что откуда только что атаковали я не заметил]

- Кто здесь?! – подсознательно подскочил с земли Брэндель, собираясь преследовать атаковавшего, но отжимаясь, почувствовал, что рукам намного мягче обычного. Поняв, наконец, в чем дело, он разом растерял все мысли.

[..... Серьезно?]

Развернув голову, он обнаружил, что да, несомненно, его руки попали в нежелательные места на груди девушки. Фрейя таращилась на него светло-карими глазами, не зная что сказать.

Наконец она среагировала, оттолкнув его в сторону, и молча вскочила на ноги.

Он тоже пришел в себя и притворился, что смотрит вслед золотой фигуре, но там уже ничего

не было.

- Эээ, извиняюсь....., – он очень долго думал для столь сухого извинения, но еле выдавив из себя хоть это.

- Ммм, эээ, это кто сейчас был? – к лицу Фрейи прилила кровь.

- Не уверен. Я видел золотую фигуру, но феи выглядят не так, они вроде призываемых существ. Когда у Брэнделя в мозгу прояснилось, его мысли яростно понеслись вскачь.

- С-с тобой все в порядке? – спросила девушка невероятно для себя мягким голосом.

Брэндель посмотрел на нее и кивнул. Он попытался поискать золотую стрелу, но в глубокой расщелине среди валунов не было ничего видно.

[Стрела Света?]

Брэндель поднял брови.

[Выпущено из оружия высокого ранга... Это не иллюзия, но судя по его скорости, этот враг не столь силен как Эбдон. Все будет в порядке пока я начеку]

В бою с Эбдоном Брэндель убедился в своих силах. Если бы он выложился на полную – почти достиг бы уровня воина серебряного ранга, так что враги слабее этого не доставят ему неприятностей.

Проверив все вокруг, Брэндель жестом показал Фрейе быть начеку, крепче стиснул меч Элвена и медленно выдвинулся вперед.

[Враг сбежал на север, туда, где находится Вилка Судьбы. Значит, он оттуда? Но в игре я не слышал, чтобы там атаквали]

Он сразу обнаружил железную шкатулку на каменном постаменте и потянулся за ней. Любой в ранге выше золотого мог его уничтожить, но это было бессмысленно: шкатулка самовосстанавливалась за ночь.

Брэндель осмотрелся. Своей памяти полностью доверять сейчас он не мог: появление врага доказало, что в игре он видел не все возможные события. Оказывается, тут не только есть таинственное живое существо, но оно, похоже, враждебно настроен.

Убедившись, что вокруг никого нет, он открыл шкатулку, после чего оцепенел.

Помимо каменной плиты там лежало кольцо.

[Что... это такое?]

Он помедлил, сомневаясь. Теперь он опасался магической ловушки. Опять же, в игре ничего такого не было, да и рисковать не хотелось. Простой тест – взмах мечом Элвена вокруг шкатулки – ничего не дал. Иногда от подобных магических ловушек эта простая мера предосторожности срабатывала.

Реакции не было.

Взяв кольцо, он взглянул на него, но сразу же отбросил назад в шкатулку, словно то его

ужалило.

[Кольцо Бесконечного Льда, +2 к знаниям, +1 к воле]

Брэндель вскрикнул от боли и обеими руками сжал лицо. Его разум тысячей уколов игл пронзила боль.

- Брэндель? - Фрейя подскочила в испуге и подбежала ему на помощь.

- Все нормально, осторожно по сторонам, - Брэндель, задыхаясь, взял шкатулку одной рукой, проклиная положившего туда кольцо.

[Черт возьми. Что за кретин положил предмет на 95 ОЗ в эту шкатулку ... Это был магический обратный эффект в чистом виде - мой уровень слишком низок. Эта местность все же для начинающих игроков, и максимальный уровень врага, который здесь можно встретить - не выше пятидесятого, а это кольцо не меньше семидесятого, как бы не больше]

«Воля», которую задействовал Брэндель, взяв кольцо, вызвала сильную вспышку головной боли. Спустя некоторое время боль утихла, и Брэндель вновь задумался о произошедшем.

[... Понятно. Так вот почему я чувствовал, что происходит что-то странное. Вдруг этого в принципе не могло произойти с игроками? Я решил, что рыцарь-НПС пришел вторым, после открывшего это место игрока, а оказывается, первым его нашел именно НПС. Наверное, потому что игроки начали проверять, насколько достоверно то, что заявлял первый игрок, и пошел слух о том, что его мог найти НПС]

Брэндель уставился на кольцо.

[Скрытый квест уровнем выше семидесятого? Попробовать на него нацелиться? Или отступить прямо сейчас? Риск сумасшедший, но и награда впечатляет. В тот раз в игре я прошел три таких и получил оружие в ранге фантазии, промежуточный скрытый навык и миллиард Тор-монет. Благодаря тем трем квестам мне удалось пробиться в верхние эшелоны. Но... семидесятый уровень? Любой враг семидесятого уровня убьет меня одним взглядом]

Сердце Брэнделя забилось чаще.

[Есть еще проблема: если ждать три месяца - секретная миссия может и пропасть. Времени есть где-то столько же, сколько прошло с момента обнаружения этого места первым игроком, так что..... что делать?]

Молодой человек глубоко вздохнул и посмотрел на Фрейю.

- Брэндель? - спросила она с трепетом, разглядев странное выражение у него на лице.

- Если бы я собрался рискнуть жизнью, ты бы за мной последовала? - Брэндель обнаружил, что его голос охрип.

- ... да, последовала бы, но не хотела бы, чтобы ты рисковал, - Фрейя тщательно обдумала ответ.

Брэндель, поняв, кивнул с долгим вздохом.

<http://tl.rulate.ru/book/474/25045>