

Сай решил больше не задавать Лизе вопросов, чем очень ее удивил. Она была готова ответить ему, но Сай решил, что у него есть только три шанса, как и в прошлый раз, и решил не позориться.

Не то чтобы он не попытался поговорить с ней позже. Она была важным источником информации, который он не хотел упускать.

На самом деле Сай не слишком углублялся в ее историю, поэтому знал о ней не так уж много. Из всех жителей Мондштадта он, пожалуй, лучше всех знал Джин. Это не означало, что он не ценил Лизу, наоборот. Он знал, что она умна и сильна, поэтому иметь ее в качестве союзника было бы очень полезно.

Союзник против чего, спросите вы? Разумеется, ответ очевиден... против игрока. Предполагая, что рано или поздно Толстяк призовет его снова, Сай должен был стать достаточно сильным, чтобы выжить в этих битвах жизни и смерти.

Кто знает, может быть, в новом обновлении можно будет потерять персонажей, если они все погибнут на поле боя? И даже если нет, кто может сказать, что воскрешение подействует на Сая? Поэтому он не мог позволить себе умереть.

Хотя он понимал, что не является обычным персонажем, поскольку не входил в команду из четырех человек.

И вот они шли. Расстояние между ними то сокращалось, то увеличивалось. В конце концов они вышли из-под полога деревьев.

Как только глаза привыкли к заходящему солнечному свету, он увидел на горизонте огромную тень.

-Драконий хребет? Боже мой...

-Ты впервые видишь его, Сай?

Впервые Лиза назвала его по имени. И от этого по его позвоночнику пробежали мурашки.

-Действительно... - Он постепенно привыкал к ее темпу.

Лиза продолжала идти. Сай медленно нагнал ее, все еще находясь под впечатлением от масштабов горы.

Она по крайней мере вдвое больше той, что была в игре! И к тому же она так далеко...

Они шли еще минут десять, прежде чем увидели большую дорогу с перекрестком.

'Одна ведет к винокурне "Рассвет", та, что справа, к Мондштадту... а куда ведет та, что слева? Я не помню...

Кроме горы и перекрестка, Саю удалось разглядеть вдали Мондштадт. Озеро тоже было в несколько раз больше, чем в игре. Теперь он мог разглядеть мост с должной детализацией.

Пройдя через мост, они наткнулись на купеческий караван, медленно продвигавшийся к городу.

Когда пара обогнала их, мужчина средних лет, сидевший на месте кучера, поприветствовал их:

-Здравствуйте, прекрасная пара! Если вам нужны какие-либо подарки, приходите в мой магазин на внешней городской площади! Я привожу из Ли Юэ всевозможные высококачественные товары: цветы, ожерелья, одежду, шелк... Обязательно загляните!

Мужчина выглядел вполне дружелюбным, но Лиза просто проигнорировала его и продолжила идти. Сай, как человек из современного мира, не мог так поступить:

-Эм... спасибо, мистер. Я постараюсь заглянуть в ваш магазин попозже, - сказал он, махнув рукой и не замедляя шага.

-Хе-хе, я буду ждать! - крикнул торговец.

Сначала Сай не заметил, но в задней части повозки, похоже, лежали два охранника. На них были доспехи и мечи. Казалось, они не заметили обошедшую их пару.

Увидев, как Лиза игнорирует торговца, Сай окончательно понял, что игровая версия была вымышленной версией реальной личности. В реальности она была гордой ведьмой, которая не опускалась до общения с жалкими торговцами.

Если бы Сай узнал о Лизе больше, он бы понял, что ей просто лень развлекать торговца, который уже привык к такому обращению. Однако это не делало ее менее гордой.

...

Вскоре грунтовая дорога уступила место аккуратной каменной, вдоль которой горели фонари. Уже почти стемнело, поэтому они двинулись дальше.

Мондштадт становился все больше и больше в поле зрения Сая, и он понял, что он тоже

намного больше, чем в игре. Мост, на переход по которому раньше уходила одна минута, теперь занимал пять.

Городские стены были такого же размера (по оценке Сая, около 15 метров). Разница заключалась в том, что их было два уровня. Второй уровень лежал гораздо глубже в город, примерно там, где раньше стояла статуя архонта. Она была немного выше (20-25 метров).

Только теперь Сай смог понять, что торговец имел в виду под "внешней городской площадью". Настоящий Мондштадт был разделен на внешние и внутренние районы.

По его мнению, это имело смысл: во внешнем районе находились жилые дома и несколько обычных предприятий. Во внутреннем жили аристократы, церковь и правительственные здания, например штаб-квартиры рыцарей. Это были как бы два разных мира.

Сай мог также предположить, что для входа во внутренний район требовалось разрешение.

Когда Лиза подошла к воротам, два рыцаря остановили ее.

-Стоп! Кто вы? Говорите, что вас интересует. - Их тон был вежливым.

-Я Лиза, а этот мальчик со мной.

-Ах! Госпожа Лиза, это вы! Простите, что не узнал вас. Пожалуйста, не обращайтесь на меня внимания и проходите. - Стражник ярко улыбнулся, и его глаза засияли даже в темноте.

Когда он проходил через ворота, Сай заметил, как нахмурились глаза стражника, когда он смотрел на него. Еще чуть-чуть и стражник плюнул бы в него. Это был знаменитый "сверкающий кинжал".

Сай пожал плечами и последовал за Лизой.

Первое, что он увидел, войдя внутрь, была площадь. Возможно, из-за того, что было уже поздно, на ней не было людей. Кое-где еще велась торговля, в частности в ресторанах и барах, которые заполняли окрестности площади, но кроме них мало что можно было увидеть.

Он также заметил, что в большинстве рекламных объявлений упоминалось знаменитое вино из одуванчиков, рыбацкий тост и липкое медовое жаркое. 'Медовое жаркое? Помнится, Эмбер как-то упоминала о нем...'

-Неужели город всегда такой мертвый ночью? - спросил Сай у Лизы, когда они пробирались по главной улице.

-Нет. Мы потеряли много приезжих после нападения Ужаса Бури.

-А что случилось с Ужасом Бури после этого?

-С ним разобрались. С помощью Путешественника.

-Ооо... - Сай притворился, что потрясен, хотя не был уверен, что она поверила.

В конце концов, они прошли мимо знакомого места.

-Гильдия искателей приключений... - Она выглядела точно так же, как в игре.

<http://tl.rulate.ru/book/71180/2748601>