

[Саундтрек: □□□ □□]

- Я припоминаю о рыцарях Императрицы Ветров, но думал, что все вы спите вечным сном, упокоившись, и уж никак не ожидал превращения в Героических духов, – продолжил Брэндель, и, помедлив, задал еще один волновавший его вопрос, – а что такое Духи-хранители?

Героические духи не просто возникали из невыполненных желаний или пробуждались силой воли умершего. Создавали их сложнейшей магией, творимой в священных местах вроде Кровавого дворца, сейчас перешедшего под контроль Собора Пламени. Там нашли последнее пристанище героические духи времен Священной войны, а поддерживали их в этом мире люди, избранные, чтобы стать Рыцарями Собора.

Кольцо, способное призвать личного рыцаря Императрицы Ветров, должно было обладать силой Божественного артефакта, не меньше.

- Духи-хранители – героические духи, связанные с Императрицей Осор. Наша правительница создала двадцать четыре кольца, заключив в них души своих рыцарей после гибели. Я и остальные рыцари отправились к Матери Марше, но та позволила нам остаться в этом мире, чтобы воспитывать и заботиться о следующем поколении героев, молодых талантов вроде тебя. В нашу эпоху сильные духом сыграли важнейшую роль, сделав все победы над Драконом Тьмы. Мы были армией победителей...

- То есть была... целая армия героических духов?

- Да. И Императрица Ветров, и Король Пламени обладали способностью создавать героических духов, и знание они получили от племени драконов. Мудрецы нашей эпохи в принципе все свои знания черпали от них, и Война была отчаянная, все средства были хороши: родись ты в наше время – понял бы.

Брэндель подумал о Серебряных эльфах. По сути – те же героические духи, оставшиеся на страже, готовые сражаться против Дракона Тьмы и благословенные Матерью Маршой.

«Но в игре не упоминалось ни о героических духах других рас, ни о Духах-хранителях. Не может же быть, чтобы только эльфы и люди могли в них превращаться. Что же с остальными расами?»

- А что случилось с остальными героическими духами других рас после войны? Договор с Матерью Маршой закончился после того, как расы основали собственные королевства?

- К сожалению, их судьба мне неизвестна.

Примерно такого ответа Брэндель и ожидал. Ортлисс убили в бою до окончания войны, и можно было догадаться, что дальнейших событий она не застала.

- А теперь, когда война закончена, ты не... жалеешь о времени, проведенном в заключении в этом кольце? Ведь ты там навечно...

Ортлисс оглядела его долгим взглядом и вздохнула.

- Выбора не было, – тихо и медленно обронила она.

И снова длинная пауза.

- Не пожелай никто принести жертву – Дракон Тьмы одержал бы верх. И кто позаботится о будущих поколениях, подними Зло голову снова? Кто погасит пламя войны, если не будет героев? Мы выбрали заточение, чтобы цивилизация продолжилась.

Брэндель молча прислушивался к каждому слову. Несомненно, нынешняя знать не шла ни в какое сравнение с великими прошлого, но с другой стороны, их мудрость и самопожертвование во имя мира привели к моральному разложению потомков, причем почти всех рас без исключения. Слишком много лет спокойной и комфортной жизни, обеспеченной предками.

- Сэр Отрлисс, – намного более уважительно, чем раньше заговорил Брэндель, отдавая ей должное и сменив тему, – а нельзя ли мне оставить себе несколько Ваших навыков, обязательно отдавать их все?

- Если честно, я вообще не понимаю, как ты вообще смог использовать все эти техники, словно тренировался годами... – покачала она головой и пристально пригляделась к Брэнделю, – впервые такое вижу. То есть ты хочешь сказать, что сейчас, когда я от тебя отделилась, ты забыл, что с ними делать?

- Эммм.....

- В любом случае, это объединение было временным решением. Да, я могу обучить тебя всем необходимым техникам, но обучение должно идти своим чередом. До луны за день не дотянуться, всему свое время, мальчик.

Брэндель украдкой покосился на Кодана.

«Задача Духов-хранителей – по максимуму выпестовать талант подопечного. Собственные способности, направляемые опытом сильнейших рыцарей времен Священной войны – естественно, прогресса можно достичь невероятного. Кодан – определенно выдающийся боец в своем Золотом ранге, но продемонстрированного дедом даже с ограниченными силами против моих лучших техник достаточно. Совершенно очевидно, кто сильнее».

Брэндель прищурился, и эльфийка сделала то же самое, как следует подняв голову, только чтобы получилось посмотреть на него снизу вверх.

- Сила кольца ограничена. Оно, конечно, перезаряжается со временем, но рассчитывать на его помощь постоянно нельзя. Я говорила, что слияние – временное явление, и... да, я существо благородное и готова помочь, но силой, которой ты так жаждешь, не обладаю.

- О! – от досады у Брэнделя покраснели уши. Как здорово было бы, если такой невероятно сильный НПС сопровождал его повсеместно, во всех квестах, и помогал во всех планах.

- Не забывай: Духи-хранители здесь только для того, чтобы передавать знания. Людям отданы четыре кольца из двадцати четырех, и деду твоему досталось одно из них из-за долга эльфов перед твоей линией крови.

- Моей...? Что за долг?

Но Отрлисс не ответила.

«Может, в системе можно подкрутить регулятор близости знакомства, вроде как в игре? Может, если будет считать, что мы лучше друг друга знаем – получится выпросить ответ?»

В игре геймерам давалось достаточно свободы для вытягивания ответа из искусственного интеллекта, и пробовать можно было до бесконечности, но первым приходящим на ум вариантом был именно этот. Из-за специфики легендарных НПС некоторым для продолжения диалога нужно было больше узнать про собеседника.

Подумав об этом, Брэндель вернулся к мыслям о том, что еще дед мог скрывать от семьи. Одновременно он наконец обратил внимание на терпеливо ожидавших Кодана и Медиссу, тут же сообразил, что все еще находится на ринге.

Перед глазами снова замелькали зеленые буквы. Скорее всего, система блокировала объявление следующего поединка невидимым «ведущим».

«Слишком многое надо обдумать: появление земных языков, то, как система взаимодействует с этим миром и наоборот... Но сильно удивлюсь, если ответ хоть на один вопрос найдется в этом месте. Лучше всего будет получить награду и освободить Скар...

- Мистер! – раздалось из клетки, когда он пошел к гномьему мечу.

<http://tl.rulate.ru/book/474/244292>