

...

Теперь давайте перемотаем на несколько часов назад, когда Бастиан только упал в обморок. Для других это было, словно Бастиан потерял сознание, но с ним произошло нечто иное. Когда он собирался выйти наружу, перед глазами у него все размылось, и он оказался в незнакомом месте, все окружение было белым, было похоже на то, что он находился в гигантской белой комнате, не имеющей конца и края. Осмотревшись, Бастиан заметил перед собой большой коричневый стол. Сам стол не был необычным... лишь с изображением большого извивающегося дракона на поверхности. Дракон был золотым, с двумя когтями на лапах. Несмотря на то, что это было 2d изображение, Бастиан что-то почувствовал, увидев картину, дежавю. Но он не мог вспомнить, где именно он видел этого дракона. И тогда его осенило, этот дракон выглядел ужасно похожим на того, разрушившего гору, где был атакован прежний хозяин этого тела!

Так как у Бастиана теперь были воспоминания, принадлежавшие прежнему хозяину этого тела, он вспомнил этот момент. Вернее, тот момент выделялся среди всех прочих, оставляя большое впечатление для обоих, Бастиана и мальчика. Горный дракон был чем-то, что Бастиан никогда не сможет забыть. Но здравый смысл подсказывал, что тот дракон был живой, и этот - просто картинка! Оба совершенно разные, но излучают одинаковое величие!

Это было трудно объяснимое чувство. Бастиан смог лишь отчетливо почувствовать то, что картина и горный дракон каким-то образом связаны. Вот тогда поток информации в очередной раз вошел в голову Бастиана. В этот раз информация была о том, что произошло. Бастиан вспомнил голос, отдавшийся эхом в его сознании прямо перед потерей сознания. Объединяя все сказанное и информацию в его сознании, Бастиан смог понять, что происходит. Огромное количество информации, находящееся в его голове, сильно ошеломляло. В основном, все было так:

***Человек, назвавшийся Амбевилиусом, хотел выбрать преемника, и вот таким был его способ; из миллионов потомков со всего Суверенного Континента он выбрал один миллион. Эти кандидаты, Носители Меток, одного поколения и имеют определенный талант. После выбора миллиона, соревнование началось. Победителями станут первые, убившие или покорившие тысячу Носителей Меток. Затем все эти люди перейдут к следующему этапу. Каждый раз, убив или подчинив Носителя Метки, есть шанс получить случайный подарок. Этот дар может быть техникой, заклинанием, редким предметом или даже бустом таланта. В большинстве случаев может и не быть ничего! Чем сложнее задача, тем ценнее будет награда.

Если Носитель Метки выбирает стать слугой другого Носителя Метки, то это называется успешным Покорением, никто не может заставить подчиниться, это должно исходить от сердца Носителя Метки. Любая попытка покорить собрата с меткой, шантажом или пыткой, не будет успешной, потому что, если появится даже малый намек на нежелание, Покорение будет неполным. Успех покорения зависит от готовности слуги стать твоим. Чем успешнее покорение, тем выше награда.

Метки Титанов также делятся на классы, зависящие от таланта их хозяев, самый низкий класс - один Коготь, а самый высокий - пять Когтей. Большинство Носителей Меток имеют от одного до трех Когтей; Носители Меток с четырьмя когтями редки, а с пятью - один на тысячу.

Успех подчинения также зависит от количества Когтей у твоего оппонента. Чем больше у него Когтей, тем выше успех.

Награда от убийства Носителя Метки также зависит от двух факторов: первый-это талант или количество Когтей у твоего оппонента, второй - сколько Носителей Меток твой противник покорил или убил. Кроме того, убив Носителя Метки, его талант станет твоим, чем выше у него число Когтей, тем больше таланта, ты получишь. Чем больше людей у твоего оппонента, тем выше твой успех и тем лучше вознаграждение. Когда Носители Меток становятся слугами другого Носителя Метки, они перестают быть Носителями Меток и становятся Хранителями. Все хранители в подчинении Носителя Метки должны стать частью Дома.

В каждом отдельном Доме главой является свой Хранитель, которому Носитель Метки больше всего доверяет. Сам Носитель Метки никак не может на это повлиять. Метка проникает в сердце Носителя и решает, кому хозяин доверяет больше всего. Главой Дома является Хранитель, зовущийся Главным Советником, под Главным Советником находятся другие Советники, под Советниками - Уважаемые, под Уважаемыми - Клерки, и под Клерками находятся обычные Хранители. Группа Хранителей и их Клерк известны как Чешуя Дома, группа Клерков и их Уважаемый являются Когтем Дома, а группа Уважаемых и их Советник являются Клыком Дома. Любые Уважаемые, Клерки или Хранители, которые в прямом подчинении Главного Советника, являются частью Главного Клыка Дома и пользуются особыми привилегиями. У каждого ранга свои преимущества, их разъясняют, когда кто-то получает соответствующий ранг. Чем выше ранг, тем больше преимущества и выгоды.

Советников выбирают Носитель Метки и Главный Советник, но все ранги ниже Советника выбираются полностью соответствующими Советниками. Советник имеет полный контроль над своим Клыком Дома. Главному Советнику нужно разрешение Носителя Метки каждый раз, когда хочет изменить ранг любого другого человека в Клыке Дома, и Носитель Метки не может напрямую изменить ранг в его Доме, для этого нужен Главный Советник. Главный Клык Дома находится под непосредственным контролем Главного Советника. Носитель Метки ничего не может сделать члену Клыка Дома, лишь удалить его (или ее) навсегда из его или ее дома, и это решение является необратимым. В то же время Главный Советник может добавить любого в свой Главный Клык Дома с/или без разрешения Носителя Метки.

Если ты - Носитель Метки, то ты можешь контролировать свой Дом следующим образом: можешь добавить или выкинуть любого человека в Доме, кроме тех, кто в Главном Клыке Дома. Распределение и назначение требует согласия себя и одного Советника, в противном случае они будут обычными Хранителями, без Клыка, Когтя или Чешуи. Ты также можешь убить кого-нибудь в своем Доме, если Хранитель нарушил правила Дома и у тебя есть неопровержимые доказательства, у тебя есть все основания убить его без суда и следствия. Так как Метка может прочитать твои мысли, ты не можешь обмануть ее, если ты убьешь члена Дома, не нарушившего ни одного правила, ты потеряешь какой-нибудь талант или можешь выбрать, кто понесет это наказание из твоего Дома.

Есть пять правил, которые все члены знают и следуют им, три секретных, которые знают ты и твой Главный Советник, и одно, которое знаешь только ты. Чем выше качество или количество Хранителей твоего дома, тем больше талантов у тебя будет. Свойство таланта зависит от членов, находящихся в этом доме. Носитель Метки может иметь максимум пять Домов, количество Домов зависит от твоего таланта и количества Когтей. Каждый Коготь представляет собой количество Домов, которые ты потенциально можешь создать. Все твои Хранители имеют с тобой Духовную Связь, если они даже просто подумают о восстании, они сразу же испытают невообразимую боль, как только это произойдет, ты, как Носитель Метки, узнаешь об этом и получишь возможность убить их на месте, но как только это произойдет, их

талант для тебя будет навсегда утерян. Когти можно просмотреть на рисунке на столе, награды тоже появятся на столе. Убив или покорив тысячу Носителей Меток, ты становишься Преемником, Преемник имеет гораздо больше привилегий, чем другие обычные Носители Метки.

Информация о Преемниках станет доступной Носителям Меток, как только они станут таковыми. Чтобы создать Дом, нужно коснуться Когтя дракона, изображенного на столе, и управлять им по желанию. Создавая Дом, нужно дать ему название, определиться и указать цель Дома. Имя, которое вы выберете, повлияет на каждого члена этого Дома, характер и цель Дома зависит от таланта первого члена Дома. Каждый Носитель Метки обязан создать хотя бы один дом, они не смогут покинуть эту Зону Метки, пока не создадут по крайней мере один Дом. Первый Хранитель автоматически перейдет в Дом, остальных в будущем будет назначать Носитель Метки.***

Впитав всю эту информацию, Бастиан понял всю серьезность произошедших событий. Беспомощно пожав плечами, Бастиан подошел к столу. Он коснулся рукой и выполнил указания, находившиеся в голове. Он просто хотел покинуть это жуткое место, поэтому он выбрал Дому случайное задание и круто звучащую цель. Он выбрал имя, которое слышал на Земле во время путешествия по миру.

- "Называю свой первый Дом Umtunzi Welanga, его цель состоит в достижении невозможного, стать неукротимым, как Солнце («Umtunzi Welanga», оставляю пока так)."

Произнеся это, Бастиан испытал странное ощущение, он внезапно приобрел способность чувствовать оба состояния, эту комнату и то, что происходит с его реальным телом, это был неопишуемый опыт. Именно в этот момент, услышав голоса, он решил остаться в Зоне Метки и послушать, что происходит снаружи. Именно в этот момент капитан спросил мнение Бена. Так он оказался в затруднительном положении. Бастиан уже покинул Зону Метки, но его глаза все еще были закрыты в этой странной ситуации, и услышав обсуждение наемников, Бастиан сложил два и два вместе и понял очень важный факт, что его собираются продать работоторговцу!

...

В просторной белой комнате, которую только что покинул Бастиан, изображение дракона материализовалось и обрело жизнь. Как только это произошло, он склонил свою голову туманному чёрному силуэту человека, появившегося из ниоткуда. Дракон заговорил первым.

- "Мастер, приветствую, у меня есть срочное известие".

- "Говори", - силуэт подал знак.

- "Этот Носитель Метки создал Дом с именем на языке Земных Мудрецов!" - сказал дракон с несколько высоким тоном, ясно показывающим его взволнованность.

- "Ох, как интересно. Кажется, я выбрал довольно интересного парнишку. Какое имя мальчик выбрал для своего Дома?"

- "Umtunzi Welanga, Мастер. Его цель состоит в достижении невозможного, стать неукротимым, как Солнце"

- "Хахахахаха". - силуэт рассмеялся, как только услышал ответ дракона.

- "Какое интересное название, оно действительно соответствует цели. Я осмелюсь сказать, что это самое впечатляющее название Дома из всех предложенных до сего момента".

- "Мастер, я не знаю, что оно означает, все, что я могу сказать, это язык Земных мудрецов,. - силуэт знал, что скажет дракон, дракону было любопытно, какое значение у этого названия.

- "Маленький дракон, слова имеют силу, особенно имена и особенно на языке Земных Мудрецов. Его значение нельзя раскрывать так легко. Я могу сказать тебе, что этот мальчик знал значения этих слов. Если тебе интересно, ты можешь спросить его самостоятельно! Мне еще любопытней, откуда простой смертный знает такой древний язык. Отличная работа, в качестве награды, я позволю тебе предстать пред мальчика один раз, до его становления Преемником. Что-нибудь еще?"

- "Нет, мастер, это все, что этот слуга должен был сказать".

Как только силуэт исчез, дракон поднял голову и фыркнул в презрении. Он не понимал, как можно считать разрешение показаться перед своим Носителем Метки наградой, когда у него только Два Когтя. Но ему очень любопытно. Так, откуда же простой человек узнал настолько древний язык, что даже сам не знал?

<http://tl.rulate.ru/book/33567/735733>