

Экскурс в историю от Ины

Золотой боевой флаг взмыл в воздух, трепыхаясь на невидимом ветру, и разом озарил своим сиянием весь бескрайний зал. Волна света словно смыла все тени, развеяв тьму. В зале как будто наступил рассвет, и в его сиянии зал предстал во всей красе.

Призванные Брэнделем создания одновременно бросились в наступление. Последняя линия обороны голема пала под натиском, а оставшийся дьявол лишь ненадолго сумел задержать Ропара с Андреа.

Сам же Голем с маятником рухнул, словно обветшавшее здание, а весь его мир рухнул вместе с ним. Не успел механический страж понять, что происходит – и он уже оказался на полу, неспособный подняться и смирившийся со своей участью.

Наблюдавший за его падением Брэндель подметил, что урон оказался намного сильнее, чем казалось: нестигаемый голем держался буквально на силе воли и сдался лишь окончательно поняв, что выхода нет.

Еще миг – и у дьявола на груди расцвел фиолетово-багровый цветок, и тот обратился в пепел.

Рядом с грудой пепла выросло золотое кольцо портала, впуская Ину с остатками призываемых созданий.

Эмракул исчез бесследно, как и остальные создания голема.

При виде павшего колосса Ина опечаленно вздохнула. Брэндель, все поняв по ее лицу, из солидарности притих, уважая чужое горе. В наступившей тишине ритмичное биение маятника становилось все тише слабее.

Похоже, так, не проронив более ни слова и не желая делиться, о чем думает, голем и решил провести последние минуты.

С покрасневшими от слез глазами Ина подошла поближе и склонилась над умирающим.

- Проклятая железяка, зачем же ты так? Не понять мне тебя, глупец!

- Защитить... Правила... Госпожи, – монотонно проскрипел голем, – держаться ее стратегии. Если противник не устоит – он подлежит уничтожению. Нельзя сойти с пути Плейнсволкера, нельзя презреть жертвы госпожи и ей подобных, нельзя...

На мгновение Ина замолчала.

- А умирать в знак почтения к госпоже обязательно? Или ты о смерти мечтал, железяка, а теперь получил свое – и доволен? Да этот парень – первый попавший сюда за тысячу лет Плейнсволкер, и он же последний, других не предвидится! А ты, дуралей, устроил этот бесполезный бой!

С этими словами она рухнула на все четыре колена и разрыдалась у него на плече.

- Тем более... Если он и вправду... первый и последний Плейнсволкер под этими сводами... Я должен быть вдвойне осторожен. Госпожа нас покинула, так с какой стати мне держаться за этот мир? Ничего ты не понимаешь, Ина. Все, чего я когда-либо хотел – это стать настоящим Плейнсволкером.

Брэндель с его соратниками молча ждали развязки. Да, победа осталась за ними, но радости не принесла.

Он выжил и сразил противника по чистой случайности, можно сказать, незаслуженно. Это не победа – это скорее поражение.

Но голема, похоже, совершенно не волновал способ, которым была достигнута победа.

- Я тебе не доверяю. Ты явно не знаешь, каково это... быть истинным Плейнсволкером... – проскрежетал он, окинув Брэнделя неизменно холодным взглядом, – но выбора нет так что... не разочаруй меня.

Медленно кивнув, голем издал подобие последнего вздоха и затих.

Рыдания Ины продолжились.

Наконец, очень и очень нескоро придя в себя, она вытерла слезы надолго погрузилась в молчание.

От былой расслабленной безмятежности не осталось и следа: в поднятом на Брэнделя взгляде сквозила лишь горечь.

- Хочешь знать, почему я тебе помогла?

Брэндель кивнул было, но тут же осекся.

«А хочу ли? В игре множество сюжетных линий, но все их объединяет одно: жители этого мира из поколения в поколение борются с судьбой. Особенно – древние. Те, что творили историю этого мира, провели свой век не в радости и веселье: в их жизнях порой находилось место лишь горю, крови и жертвам. Слишком много таких тяжелых историй с печальным концом, к чему еще одна?»

- Потому что я мог тебе пригодиться.

Прозвучало уклончиво, но Ина поняла намек:

- Прости, я не хотела тобой... воспользоваться.

- Я никого не виню, все в порядке, – поспешил заверить Брэндель.

Эти слова наполнили ее сердце благодарностью и теплом: Ина прониклась к этому человеку благодарностью. Ее наконец-то поняли – по-настоящему, по-человечески – и разделили горе потери тысячелетнего спутника.

Все их приключения, все путешествия с этим металлическим упрямцем пронеслись перед глазами, словно все это было вчера... Но в будущем нет места ностальгии. Пора прощаться с прошлым.

Словно задушив накатывающие слезы, Ина с трудом проговорила:

- Я показала себя не с лучшей стороны...

Брэндель кивнул. Получается, дает добро на расспросы?

- Мне бы хотелось узнать об истории этого зала. Что за магическая формация на полу и... твоя госпожа – Плейнсволкер по имени Келси?

Ина кивнула.

- Я и Голем с маятником – призванные ею создания, и первоначальная наша форма – Карты Судьбы. Мы с госпожой путешествовали по реальностям, побывав в великом их множестве, начиная от самого королевства Гьярза. Голем – ее первая Карта, и он с ней намного дольше моего, но именно я стала ей лучшим помощником, – и с довольной ухмылкой добавила, – все наши схемы и стратегии планировала я, как более компетентный слуга. Наш путь был полон приключений, скучать было некогда: жаркие бои, сильнейшая любовь и крепкая дружба – мы повидали все. Но за путешествиями из реальности в реальность время летело быстро, и госпожа стала стареть. Ей приходилось трудно, а сил оставалось все меньше и меньше. Враги не дремали и становились опаснее, но госпожа все что-то искала, к чему-то стремилась.... Нас она в это не посвящала – мы просто следовали за ней. Он... похоже, знал чуть больше: несколько раз в разговорах проскальзывало, что она ищет способы борьбы с какой-то мощной сущностью. Когда мы пришли в этот мир – попали на Ваунте, и сразу же были вынуждены вступить в бой, да такой, что дрогнул весь континент. В итоге госпожа осталась и несколько десятилетий потратила на создание той самой магической формации. Гробница снаружи, откуда ты пришел – не более чем прикрытие: ее хозяин, какой-то дворянин, оказался человеком весьма интересным, но смертным, ну а когда его унесла болезнь, позволил воспользоваться своим местом погребения.

Брэндель восхищенно молчал, ловя каждое слово. Название континента, Ваунте, и его история известны многим, но о существовании чего-то за его пределами он и не догадывался. Какие-то легенды ходили, но только о временах после появления тумана в Темном лесу. Якобы существовали другие реальности и плоскости, размером не меньше континента Ваунте... И теперь Брэндель получил тому подтверждение. Вот оно что: получается, путь во все эти миры открыт только Плейнсволкерам – потому слухи так и остаются слухами?

- Госпожа выбрала это место для вечного упокоения. Да, жизненный срок у Плейнсволкера, можно сказать, неограничен, но сильнейшие ранения в последней битве не оставили ей иного выбора, кроме как упокоиться. Перед тем, как сомкнуть веки, она передала мне и... железяке, – тяжкий вздох, – часть способностей и свои Карты Судьбы, но мы так и не стали подлинными Плейнсволкерами. Нашей миссией стало охранять это место от смертных и дожидаться гостя с такими же силами, как у госпожи... – после чего, побуравив его пристальным взглядом, Ина добавила, – ТЕБЯ.

- Меня? – удивился Брэндель для виду, про себя гадая, какова была вероятность такого совпадения.

Чтобы именно ему и именно сейчас оказаться именно здесь...

«Причинно-следственная связь в этом мире, конечно, налицо, и сильнейшая. Взять то же письмо отца Амандины: не найди я его – не отыскал бы дочь, не заручился бы ее доверием и не получил бы ценнейшего союзника. Ей, конечно, все это тоже выгодно – иначе не присоединилась бы ко мне в походе... С Тулманом и выбором пути Плейнсволкера, видимо, то же самое: без ключевой карты, его подарка, я бы ни за что не победил. Но совпадение?

Поначалу так и могло показаться, но сейчас ясно, что нет».

- Так с какой целью строился этот зал?

- Этого нам госпожа не говорила, но относилась она к нему как к чему-то крайне важному. Знаю еще то, что для его создания отдали жизни еще две невероятной силы сущности, – осторожно, взвешивая каждое слово, ответила Ина.

- Тоже Плейнсволкеры?

- Нет. И видела я только одну из них: женщину, сильную... Настолько сильную, что сравнилась бы с моей госпожой...

У Брэнделя засосало под ложечкой: человек, способный противостоять Плейнсволкеру? Да еще и Келси, призывающей созданий типа Эмракула? Да он один с легкостью одолел бы любую мощнейшую из известных ему сил! Даже исключение, которым мог оказаться Дракон тьмы, в итоге не сработало: и тот оказался Плейнсволкером!

«Если же для создания зала понадобилось две жизни кого-то равного Келси по силе... Еще одна жизнь, должно быть, ее собственная! Эх, сомневаюсь я, что она так просто отдаст свое наследие. Если Ина меня не обманывает, что вряд ли, здесь наверняка что-то припрятано, но что, и как до него добраться – неизвестно».

- Помнишь, в какую эпоху вы пришли на Ваунте? – после минутного раздумья спросил Брэндель, – как здешние обитатели отсчитывали время?

Ина нахмурилась, явно пытаясь извлечь из памяти что-то важное.

- В прошлом календарь явно был другой... Не уверена, что тебе эта цифра что-то скажет, но госпожа упоминала год Аукаса, 540й.

Брэндель со вздохом потер лоб.

«В Киррлутце эрами отсчитывали важные исторические события из серии «Небесные рыцари прорубили путь во Вторую эру», но, по правде говоря, настолько значительных вех набралось только до Священной войны, а дальше уже все как-то не дотягивало.... Да тот же Тулман, ярчайшее светило миирнского народа, и то жил задолго «до»... В любом случае...»

- О таком я не слышал, – пожал плечами Брэндель и решил зайти с другого конца, – а существовали в те времена какие-то известные личности?

- Та женщина несомненно была известной, но имени ее я не помню. Но одно имя тебе, парень, точно известно: тоже Плейнсволкер, и он по силу превзошел и нашу госпожу, и ту женщину. Тебе, между прочим, досталось его наследие.

- Тулман! – подскочил Брэндель, – Тулман! Получается, когда вы сюда попали, он еще был жив? Так это же.... Погоди-ка, четыре тысячи лет назад? И Дракон тьмы Ооин, если я правильно помню, тоже уже должен был появиться...

- Ооин, – среагировала Ина на имя, – да, я о нем слышала.

<http://tl.rulate.ru/book/474/912080>