Расстояние, которое он почувствовал, составляло примерно 300 метров.

Даже если это был лес, родина эльфов, обнаружить присутствие чего-то на расстоянии около 300 метров было ненормально.

"Мама, пожалуйста, отдохни немного. Я пойду посмотрю".

"Хорошо... Не ходи одна. Ты можешь быть выдающимся стражем, но ты еще ребенок, не прошедший церемонию взросления".

"...Да. И, кроме того, я не один".

Сказав это, Элдмир протянул руку и крепко схватил Артира за загривок.

-Скрик! Отпусти меня! Я останусь рядом с Элизией!

"Ты шумный".

Не обращая внимания на протесты Артира, Элдмир вскочил на дерево.

Найдя подходящее место, Элдмир уставился на место, которое он почувствовал.

-Ты заслуживаешь наказания. Что это за человек, который угрожает тебе здесь? Почему ты мне так мешаешь. Я не могу сейчас отпустить тебя!

"Ты слишком громко себя ведешь. У этих ребят хороший слух. Будь тише."

-Под этим дождем они похожи на гнилые бревна, которые лежат здесь уже 300 лет...

Слушая милые и грубые слова духа, Эладмил перешел в режим наблюдения.

"Эти ребята... Что происходит? Среди четырех кошек, похоже, нет ни одной, похожей на взрослую. Собака... О, это волк. Он почти на уровне дикого воина, но уже полумертвый".

Одинокий волк, покрытый бинтами с головы до ног, был окружен четырьмя маленькими и большими кошками.

Самому крупному из них было не больше пятнадцати, а самому маленькому, похоже, всего семь.

Примечательно то, что не было видно ран от оружия эльфов.

"Что это? Вроде бы они не дрались с нами и не убегали? Нет, скорее..."

Вот черт.

Они сражались с орками и убежали.

"О, черт. Если это так, то это так раздражает."

-Почему? Что происходит? Давай выясним это вместе.

"Ха... Чертовски неудобно..."

Легенды о сыщике Шерлоке Эльфе Эльдмире.... не существовало.

"Говорить настоящую чушь и барабанить ее себе под нос, а в одиночку разыгрывать придуманные вздорные сценарии... Бля, ну почему эльфы не ударили первыми, логично же. Разве это не очевидно? Конечно, орки должны были опомниться раньше нас. О боже, неужели я действительно идиот? "1

-...Я не совсем понимаю, о чем Вы говорите, но понимаю, что Вы опять погружаетесь в сомнения в себе. Вздох, ну почему это опять начинается, полукровка.

"Я не знаю. Оставь меня в покое. Я очень хочу найти мышиную нору2".

- "Хотя я и не знаю о мышиных норах, я могу создать для тебя нору размером с крысу".

"Ты действительно раздражаешь".

Потоптавшись некоторое время в болоте разочарования, Элдмир наконец-то пришел в себя.

"В любом случае, теперь, когда выяснилось, что они не враги нашего племени... Что же нам теперь делать?"

-Ах, черт возьми. Что именно происходит?

Не обращая внимания на жалобы Артира, Элдмир вздохнул и, усевшись на ветку дерева, издал звук, похожий на сдувающийся воздушный шарик.

"Ах, черт... Как же я расскажу об этом матушке?"

"О чем ты говоришь?"

"Фу! Ты меня напугала!"

Напуганный внезапным появлением Элизии, словно призрака, Элдмир в панике закричал.

"Матушка, покажи хоть немного свое присутствие!"

"Я не скрывала своего присутствия, хотя..."

"...Ах, так?"

Он был погряз в сомнениях, что не чувствует присутствия Элизии.

Я действительно проделал все это представление в одиночку.

Снова почувствовав себя неловко, Элдмир сделал серьезное выражение лица.

Прочистив горло, он понизил голос.

"Мама... те догадки, о которых я говорил раньше".

Почесав в затылке и замешкавшись, Элдмир глубоко вздохнул и произнес вкрадчивым тоном.

"Все это было просто заблуждением. Я сделал ложные предположения, да".

"Заблуждения, говоришь?"

"У них есть шрамы, которые, похоже, нанесены орками, а не эльфами. Скимитары и глайвы используются орками... и нет ни одной раны, нанесенной стрелами".

Естественно, основным оружием эльфов был лук.

"Значит, они бежали, спасая свои жизни от орков... и, возможно, они также избегали нас, поскольку мы потенциальные враги, поэтому они пытались бежать как можно осторожнее".

Хотя эльфы и были потенциальными врагами, они воздерживались от нападения, если их не

провоцировали. Конечно, бывали исключения, но это было общее правило для неагрессивных рас.

Однако эта логика может быть верна только в том случае, если другая сторона занимает нейтральную позицию. Если же другой стороной оказываются бродячие зверолюди, которые доставляли неприятности в прошлом, ситуация меняется.

Несмотря на то, что они были из другой деревни, облик этого воина тоже запечатлелся в памяти Элдмира. Наряд и манера поведения воина-зверолова, который неоднократно вступал в схватки со стражниками из соседних деревень, были ему знакомы.

Естественно, с точки зрения эльфов, они ничем не отличались от своих врагов.

"О боже. Значит ли это, что деревня тех детей была уничтожена орками?"

"Скорее всего".

Вот почему они сейчас осторожно проходят через этот лес.

Девочки-кошки остались относительно невредимы, так как волк-самец каким-то образом сумел их защитить, но сам волк-самец был в критическом состоянии. В частности, нога у него была почти как тряпка, и он едва шел, опираясь на поддержку девушек-кошек.

И все же, несмотря на свое состояние, они смогли настолько скрыть свои следы, подумал Элдмир.

"Они почти не оставили следов, и я думал, что это высококвалифицированные специалисты, но... как и у кошек есть свои черты, так и у волка... похоже, этот человек действительно опытен даже в таком состоянии".

-Хмм. И что же вы теперь будете делать?

"Ну..."

Он преследовал их, думая, что это враги эльфов, но когда он наконец открыл крышку, то обнаружил жалкие жертвы орков.

Четыре юные девушки-кошки и один мужчина-волк рисковали жизнью, защищая их.

После того как их деревня была уничтожена, они отправились в путешествие по вражеской территории и нашли убежище в соседней волчьей деревне.

Если бы это была игра, то не было бы никаких колебаний при принятии решения - убить или спасти их.

В прежней жизни Элдмира, когда он играл в игры, решение об убийстве или спасении противников зависело от его настроения в данный момент или от личности персонажа, которого он играл. Он никогда не задумывался над этим выбором.

Ведь противники были всего лишь NPC, ИИ, не более чем фрагменты данных. Они не были осязаемыми существами, находящимися прямо перед ним.

Просто инструмент для чистого игрового процесса.

Приправа, скрашивающая удовольствие от игры.

Вот чем они были.

"…."

В игре все было бы именно так.

В играх он погубил много жизней.

Спасать тоже приходилось, но суть жанра MMORPG заключалась в том, чтобы становиться сильнее, убивая.

Он убивал и монстров, и NPC.

Он убивал даже жителей деревень, которые были просто прохожими, не являясь врагами или злодеями.

Причины не было.

Он убивал просто от скуки, проходя мимо, или специально, чтобы стать разыскиваемым преступником, а иногда случайно нажимал не на ту цель и убивал кого-то.

В игре такое было возможно.

Это был всего лишь игровой мир.

Но в какой-то момент эта игра стала реальностью.

-Эй?

Убивать людей.

Последние 20 лет он бесчисленное количество раз мучился над этим, колебался и боялся.

Двадцать лет.

Двадцать лет прошло с тех пор, как он признал, что этот мир - не игра, а реальность, а также убедился, что он - игрок.

Естественно, он мог легко догадаться, что то, что он делал и видел в игре, станет реальностью.

Расовые войны, волны монстров, битвы в царстве демонов, набеги драконов... всевозможные войны и бойни.

Идеологические войны, завоевательные войны, восстания рабов...

Постоянные смерти NPC, которые не прекращались.

Все было масштабным событием, состоящим из насилия и резни.

Теперь эти события, которые были частью игры, стали будущим, с которым Элдмиру придется столкнуться.

"Ну, это не так уж и сложно."

-Что вы имеете в виду?

Убийство.

Это стало действием, которое осталось лишь оцепенелой рутиной.

Он больше не мучился, убивая людей, не колебался и не боялся этого.

Потому что отныне это было необходимо для выживания.

Об этом свидетельствовал его бесчисленный боевой опыт в реальной жизни и рост Эльдмира.

Собравшись с мыслями, Элдмир покачал головой.

"Ну, я не только убиваю, но и щажу".

Отбросив противоречивые мысли, Элдмир сосредоточился на текущей ситуации.

Даже если стоящий перед ним волк не был сразу враждебен их эльфам, им все равно суждено было сразиться с ними.

Нет, это были силы, которые уже сражались против эльфов в первую очередь.

Учитывая потенциальное влияние волков на эльфов в расовой войне или любом другом крупномасштабном событии, было бы правильно устранить непосредственные угрозы.

"Если вы так думаете, то вполне естественно устранить их....".

Неужели его сознание было возбуждено из-за их внешнего вида?

Или потому, что девушки-кошки были молоды и вызывали у него беспокойство?

Почему-то ему было не по себе, когда он истреблял этих зверолюдей.

"Элдмир. Но разве эти девушки не причинили вреда нашей расе?"

"Пока что это так. Но подумай о прошлом и будущем. Разве эти зверолюди не причинят вреда нашей расе?"

Логика ему известна.

Представим себе будущую расовую войну. Зверолюди были для эльфов не просто врагами, а чем-то большим или меньшим.

В "Мире Омега", независимо от выбора игрока в каждом раунде, ранний сюжет всегда имел случайные точки разветвления, и история продолжалась, исходя из этих точек.

История всегда текла случайным образом в каждом раунде, независимо от намерений игрока.

Однако даже в "Мире Омега" были некоторые события или сюжеты, которые были практически фиксированы и неизменны, и одним из них было то, что первой расой, уничтоженной в расовой войне, были эльфы.

И звери были одной из рас, прямо или косвенно способствовавших этому.

Основываясь на этих воспоминаниях, Элизия спокойно ответила на слова Элдмира.

"Их всего пятеро. Четверо из них - маленькие дети, еще не прошедшие церемонию совершеннолетия, и самый угрожающий - воин-одиночка. Однако этот воин не будет выполнять роль воина в будущем. Но даже если так, разве сохранение их жизни будет вредно для нашей расы?"

На первый взгляд, слова Элизии казались разумными.

Конечно, у нее должны были быть свои убеждения и выводы, сделанные в результате многовековой жизни и опыта.

Собственно, и Элдмир не возражал против ее слов.

Его волновала перспектива всей расы зверолюдей, а не только значимость пяти человек перед ним.

В этот момент воительница-волчица что-то пробормотала девушкам-кошкам, которые со слезами на глазах наблюдали за происходящим, энергично качая головами.

Элдмир не был уверен, что именно он сказал, но, кажется, это было что-то вроде просьбы оставить его.

Это была очень трогательная сцена.

Воин, жертвующий собой ради своего господина, и молодые девушки, проливающие слезы от горя по воину.

"Ну, я не очень хорошо знаю звериный язык, но, по крайней мере, могу понять некоторые слова. Принцесса, родина, орки, бегство, месть..... Может быть, эти молодые девушки - принцессы?"

Принцесса.

Услышав это слово, Элдмир не испытал особого восторга.

Он примерно так и предполагал.

Зверолюди обычно проходят церемонию взросления вместе, как мужчина и женщина,

становясь вечными спутниками на всю жизнь.

В этом смысле у воина-волка, естественно, должна быть пара, и вероятность отсутствия потомства для плодовитых волков, особенно грозных, практически исключена.

Но, несмотря на это, волк был с этими четырьмя девушками-кошками, которые не были его собственным потомством.

Это означало, что даже если ему придется отказаться от собственного потомства, благополучие этих девушек было для него важно.

Более того, его короткая мысль была посвящена вопросу о том, почему зверолюди такого статуса пришли в эту деревню.

'И только четыре принцессы? Что за соотношение полов?

А принцы отдельно?

Если это так, то, похоже, дело в инстинкте размножения зверей.

Интересно, сколько у них было детей?

http://tl.rulate.ru/book/95396/3243626