

"В 392 году нашей эры, на шестнадцатом году Священной войны той эпохи, император Барди Орлос Тринадцатый не действовал так решительно и активно, как это было для него типично. Вместо этого он придерживался ряда невероятно оборонительных и пассивных стратегий. Хотя он и усилил военные приготовления, он просто сидел сложа руки, пока в других странах война заходила в тупик".

"Однако это был год, когда неизбежная война пришла за ними, независимо от того, хотели они этого или нет. Нежить пришла за их землей. Через три месяца после того, как столица Империи Барди была таинственным образом окутана постоянной тьмой, пришла нежить. Всего за одну ночь в разных странах открылось бесчисленное множество Пространственных Дверей в Плоскости Нежити, самая большая из которых находилась в столице Империи Барди. В ту же ночь Император Нежити Асо из Плоскости Осквернения спустился в смертный мир и использовал запрещенное заклинание, вызвав в столице империи Барди бедствие нежити. Девяносто процентов населения Империи Барди превратилось в нежить, и вся страна, известная как Империя Барди, погибла, став не более чем сноской в истории".

Вышеизложенное было "историей" игры о том, что в итоге случилось с Империей Барди. Орлос Тринадцатый, которого прославили как искусного лидера, стал известен как ничтожество. Империя Барди также доказала, что идея стоять в стороне и просто наблюдать была худшей, самой самоубийственной идеей в этой конкретной Священной войне.

Однако реальный Эйх, в котором я находился, явно отличался от сюжетной линии игры. По крайней мере, из-за существования четырех Элементальных Богов и отсутствия игроков в игре Элементальный Прилив нарастал гораздо быстрее, чем предполагалось. Священная война также началась на несколько лет раньше. Императоры нежити должны были появиться только через десять лет, так что нежить появилась раньше, чем в "истории" игры.

"

В целом, события в "истории" игры были сдвинуты вперед примерно на девять-пятнадцать лет. Надеюсь, смерть Эмордилоркана хотя бы немного замедлит ход событий. В противном случае, события станут действительно неприятными, если герои нового поколения не получают даже шанса вырасти и повзрослеть".

Конечно, я не слишком беспокоился по этому поводу. Если использовать заезженную фразу: приливы и отливы истории были неостановимы. Ни один человек или случайное совпадение не смогут изменить общую картину, и войны, которым суждено разразиться, будут неизбежны. Многие вещи были слишком сложными, в них было задействовано слишком много объективных факторов. Было чрезвычайно трудно проанализировать, что выгодно, а что нет.

Войны начнутся раньше, и у нас теперь будет меньше времени на подготовку? Это также означало, что крупные человеческие страны избегут примерно десяти лет внутренних распрей между собой. Было ли это общим выигрышем или проигрышем, подсчитать невозможно.

Героям из "истории" игры все еще не хватало времени, чтобы вырасти и повзрослеть? Что ж, это действительно могло повлиять на ситуацию, поскольку никто не рассчитывал на то, что сопливый юнец станет героем и спасет положение. Это будут новички и новички, которые едва справляются с ролью солдат, у них еще не будет репутации и команды. Не было никакой гарантии, что "герои" игры в конце концов станут такими же сильными персонажами, как в "истории" игры.

Однако настоящие герои рождались в свое время. Даже если герой А одной страны умер,

возможно, появится маг В или бродяга С, которые окажутся еще более сильными, чем герой А из игры. Никто не мог предсказать такие вещи.

Еще одним результатом того, что человеческие страны воевали между собой примерно на десять лет меньше, стало то, что несколько известных воинов, которым суждено было погибнуть в конфликтах между людьми, выживут и смогут противостоять нашим врагам.

Например, главнокомандующий союзными армиями Святого Света, этот Орел Бежасо, был человеком действительно впечатляющим - он занимал 7-е место в рейтинге знаменитых воинов Эйха. Однако в "истории" игры ему было суждено умереть через семь лет после того, как он подавился двумя недожаренными яйцами, которые съел слишком поспешно...

Кроме тех, кто решил покончить жизнь самоубийством, никто не мог знать, как они умрут. Честно говоря, причины смерти некоторых героев в итоге становились самой большой шуткой в их жизни. Когда я вспоминал, как умирал Гордон в игре, я даже был доволен и горд собой, что мои смерти были совершенно идеальными по сравнению с ним... Подождите, я горжусь тем, как я умер? Что-то в этом было не так. Забудьте об этом, я мог бы вернуться к теме.

Кашель, в любом случае, исходя из моего понимания истории, попытка проанализировать эффект бабочки, вызванный любым моим поступком, была бы столь же ненадежной, как и попытка использовать магию прорицания. Чем больше человек пытается думать об этом, тем больше ошибок он совершает.

Самым очевидным примером была "история" Империи Барди.

Стоит ли говорить, что ситуация была хуже? По крайней мере, в "истории" игры империя Барди должна была жить в мире и процветать. Она определенно не должна была оказаться на краю пропасти: три главных врага - Страна магов, нежить и армия Святого Света - любой из них мог уничтожить империю Барди.

Однако, с другой точки зрения, заговор нежити был раскрыт, и больше не было никакой возможности, чтобы нежить полностью захватила Империю Барди изнутри. По крайней мере, удалось избежать участи Империи Барди быть мгновенно уничтоженной нежитью за один день. Стоит ли говорить, что Империя Барди была в лучшей ситуации, чем в игре?

"Ха, никто, наверное, не знает. В конце концов, судьба - это то, что даже Бог Судьбы не может определить.

Если вы смотрите слишком далеко в будущее, вы не заметите яму на дороге прямо перед вами, споткнетесь и упадете. Достаточно знать, что происходит в настоящем".

Да, самое большее, что я мог сделать, это понять настоящее. Я бы посадил семена будущего и изменил столько, сколько мог; я бы постарался сделать все возможное, чтобы направить общую ситуацию в хорошее русло.

Конечно, это не означает, что "история" игры была неважной. На самом деле, я всегда считал, что знание истории игры было моим самым большим обманом. С помощью информации о всевозможных персонажах и событиях, содержащейся в игре, мне было довольно легко понять, какими были те или иные люди, или правду, стоящую за различными событиями. Я даже мог заранее подготовиться ко многим происшествиям, которые обычно никто не мог предсказать.

Однако это мое преимущество становилось все более бесполезным по мере того, как менялась "история". С определенной точки зрения, это было то, из-за чего я очень переживал. Тем не

менее, чем больше отличий от истории игры, тем больше доказательств того, что моя тяжелая работа была эффективной.

Даже если бы я рассказал другим об "истории" того, что должно было произойти с Империей Барди, никто бы не понял и не поверил мне. И, с определенной точки зрения, принцы империи Барди, борющиеся за трон, были бы меньше всего рады услышать информацию, которой я располагал.

В конце концов, все эти принцы воспринимали своего приемного отца, императора Орлосса, как престарелого человека, который в любой момент может умереть. Но правда заключалась в том, что в истории игры он проживет еще двадцать с лишним лет, пока не наступит бедствие нежити. Сколько бы принцы ни возились, для императора Орлоса они были всего лишь обезьянками.

Всего лишь один этот маленький кусочек информации о том, что императору Орлоссу суждено прожить еще двадцать с лишним лет, мог бы радикально изменить политическую ситуацию в Империи Барди.

Такова была сила этого предопределенного знания.

Если бы я сообщил новость о том, что "императору Орлоссу осталось жить еще более двадцати лет", вся политическая ситуация в империи Барди пошатнулась бы. Фракция Первого принца, фракция Восьмого принца и так далее исчезли бы. Однако владыки доменов, вероятно, сразу же взбунтуются, так как у них не хватит терпения ждать еще двадцать с лишним лет, если они только узнают.

Однако, в конце концов, ситуация стала бы слишком неясной, если бы я так поступил, так как было слишком много неопределенных факторов - были как минусы, так и плюсы - поэтому я воздержался от этого.

Поскольку все переменные постоянно менялись, как я мог сделать полный анализ общей ситуации, основываясь только на одном факторе или одной части информации? Если кто-то и мог сделать подобное, то только потому, что уже знал ответ.

Исходя из моего здравого смысла, только собрав достаточно информации и проведя множество логических рассуждений с помощью других людей, можно сделать наилучший анализ на будущее, каким бы ограниченным ни был вывод. Точность заключения также прямо пропорциональна количеству информации.

Именно поэтому я никогда не понимал, почему главные герои некоторых романов обладали уровнем интеллекта, казалось бы, граничащим с демоническим. Эти главные герои обладали способностью опрокинуть какой-нибудь грандиозный коварный план, основываясь на одной-единственной детали. Некоторые умудрялись сделать так, чтобы их планы сработали без единой заминки, а некоторым всегда удавалось заставить людей с совершенно разными характерами вести себя так, как им хотелось. В конце концов, человек может поступить иначе, чем обычно, в зависимости от своего настроения, или кажущийся грубым человек на самом деле может быть осторожным и умным. Угадать реакцию противника на тот или иной план было сродни угадыванию того, что ваш враг хочет съесть сегодня на ужин.

Если бы главный герой мог точно угадать и контролировать все эти факторы... что ж, я чувствовал, что "сюжетная броня" главного героя считается гораздо более необоснованно мощным обманом, чем все, чем я обладаю.

Кашель, кажется, я снова случайно сбился с пути, высказывая свое личное мнение. Я должен вернуться к основной теме.

Да, давайте сделаем вывод - странно. Это было невероятно странно, независимо от того, была ли это Страна Магов или Империя Барди, в "истории" игры или в текущей временной линии. Было бесчисленное множество вещей, которые казались невероятно странными.

Странности были с самого начала: зачем Империи Барди понадобилось провоцировать "безобидную" Страну Магов Арлодант? Если это было просто расширение территории и власти, у Империи Барди было множество других соседей на выбор. Почему они намеренно выбрали самого сложного из всех, с кем можно было бы воевать?

Действия Страны магов были еще более странными. Почему вечно нейтральная Страна магов ответила запрещенным заклинанием, которое использовалось только тогда, когда человек был поставлен на грань, на простые пограничные конфликты и провокации? Когда маги стали более нетерпеливыми, чем берсеркеры?

Почему всегда относительно мирная нейтральная Страна Магов вдруг стала более воинственной, чем даже вархауки? Не говоря уже о том, что это невероятно агрессивное действие по использованию запрещенного заклинания даже не вызвало ответной реакции со стороны других архимагов Симпозиума Истины?

Почему именно они отвергли предложение Империи Барди заключить мир? Даже если бы маги уничтожили всю Империю Барди, какую выгоду они могли бы получить? Собирались ли маги изменить свои привычки и перейти к образу жизни завоевателей?

С другой стороны, в "истории" игры тоже было немало сомнительных моментов. Например, почему империя Барди стала полностью изоляционистской страной, что было полной противоположностью ее нынешнему положению?

Также, что именно случилось с рыцарями-драконами империи Барди? Почему не было никаких записей?

"Вздых, такое ощущение, что обе стороны по-прежнему относятся ко мне как к чужаку".

Когда я собрал всю имеющуюся у меня информацию, то, как бы я ни думал об этом, я все равно чувствовал, что мне не хватает большого кусочка головоломки. Поскольку маловероятно, что все маги вместе сошли с ума, естественно, было что-то, чего я еще не знал. То, чего я не знал, и было причиной того, что ситуация продолжала развиваться не так, как я ожидал.

"Похоже, что даже Маргарет не сможет легко получить для меня эту информацию".

Сад Торн и недавние продукты, которые я начал продавать через него, были для меня лучшей рекламой. Я прилагал немало усилий, чтобы стать частью сообщества Облачной Башни и заставить здешних архимагов признать мое существование. Тот факт, что уровень моей репутации в Системе постоянно рос, был лучшим цифровым доказательством того, что мои усилия действительно были эффективными.

Однако жизнь - это не игра. Даже если я подниму свой уровень репутации до "Почитаемого", это не значит, что все маги будут почитать меня. Для установления доверия требовалось время. Мне все еще приходилось иметь дело с багажом моей прежней репутации, поэтому мне нужны были конкретные действия, чтобы доказать, что я заслуживаю доверия. К сожалению, на все подобные вещи нужно время.

Сейчас мне больше всего не хватало времени. Хотя я знал, что Маргарет будет очень недовольна мной, я все равно позвал ее сюда, чтобы она помогла мне. В конце концов, Маргарет была членом Облачной Башни. Конечно, лучшим вариантом было бы, если бы Амелия тоже могла прийти.

Тем не менее, я верил в способности Маргарет. Поскольку она не получила информацию, которой мне не хватало, скорее всего, невероятно мало архимагов знали правду.

Однако определенно было несколько человек, которые знали, что происходит.

Например, кто бы ни был тот, кто наложил запретное заклинание на крепость империи Барди. Кроме того, восемнадцать крупнейших организаций магов даже сейчас не высказали никаких возражений по поводу запрещенного заклинания; это означало, что все лидеры восемнадцати крупнейших организаций магов знали, что должно было произойти. И вскоре нам предстояло начать разговор с лидером одной из этих организаций магов.

"Черноглаз, лидер Меча Порядка? Это имя вызывает у меня ностальгию".

Знаменитая "Башня десяти тысяч заклинаний" Облачной Башни на самом деле не была башней магов. Вместо этого это был зал для собраний.

Снаружи она не казалась большой, но ее интерьер был зачарован пространственной магией - более десяти тысяч человек могли легко поместиться внутри. В Облачной Башне, где каждый квадратный сантиметр недвижимости стоил непомерно дорого, такое время пространственной магии было вполне обычным явлением.

Но, с каким бы зданием ни сравнивали Башню Десяти Тысяч Заклинаний, эта башня навсегда останется сооружением высшего уровня. Плитка здесь была белая, как нефрит, сделанная из митрила, который был многократно улучшен. Звездный песок на стенах создавал карты созвездий, что делало их похожими на древние мистические тайны. Каждое кресло в этом классе было выточено из натурального нефрита. Хотя здесь не было ничего экстравагантного, просто цена материалов, использованных для создания этого огромного конференц-зала, была такой, которую не смогла бы выдержать ни одна человеческая страна.

Здесь обычно проводил свои заседания Симпозиум Истины. Различные маги в своих экстравагантных одеяниях входили в зал вместе. Возле каждого кресла в воздухе парил мистический код, а все обсуждаемые документы проецировались на большой экран проектора в центре комнаты. Места наблюдателей заполнялись магами, которые слушали конференцию Симпозиума Истины, и в конце обычно принимались все решения.

Это место должно было стать оживленным очагом активности в городе Арло.

Но сегодня, когда этот самый важный из всех конференц-залов снова был задействован, за круглым столом в центре комнаты было гораздо меньше свободных мест, чем обычно, а места для наблюдателей и вовсе пустовали. Это была непубличная конференция Симпозиума Истины, нечто невероятно редкое.

"Двадцать два из двадцати восьми Владык Истины прибыли на сегодняшнюю конференцию Симпозиума Истины. Также прибыли пятнадцать из восемнадцати руководителей крупных магических организаций. Это лучший показатель посещаемости за последние пять лет. Ну, раз все знают, насколько важна сегодняшняя встреча, давайте сразу обсудим главную тему".

Семицветная Башня была организацией магов, где процветали маги элементарной магии. Архимаг Антонио был представителем Семицветной Башни, а также сильнейшим из всех магов магии огня и запрещенных заклинаний стихии огня. Мне показалось, что он очень похож на талисман Kentucky Fried Chicken из моего предыдущего мира, что делало его похожим на дружелюбного, мягкого старика. Однако те, кто действительно был знаком с Антонио, знали, что он выбрал не ту специальность. В конце концов, нрав Антонио в молодости был хуже, чем у демонов инферно с нижних планов.

Теперь, когда Антонио стал намного старше, его нрав действительно утих, а его белобородый вид действительно делал его похожим на полковника Сандерса. Он даже согласился вести сегодняшнюю конференцию Симпозиума Истины. Однако все присутствующие знали, что Антонио - личность, с которой нужно считаться.

"Я просто скажу прямо. На этот раз наша проблема все та же - эти драконы".

<http://tl.rulate.ru/book/68805/2143885>