

"Округ Магов еще не дал официального ответа? Похоже, это очень важный вопрос".

Симпозиум Истины молчал - обычно молчал. Однако, подумав об этом, я понял, что, скорее всего, таким образом они выражают свой крайний гнев.

Это было похоже на мой предыдущий мир. Если между двумя странами возникали трения, пострадавшая сторона обычно заявляла о своем недовольстве и устраивала акции протеста. Обычно это означало, что страна не собиралась предпринимать реальных действий; для вида она просто хотела действовать - пусть и словесно - жестко.

Если страна объявляла, что "оставляет за собой право предпринять действия", это означало, что она, по всей вероятности, хотела предпринять действия. Однако страна, которая обижена, но молчит, была бы самой опасной из всех.

"Пока это необходимо, эти маги способны терпеть унижения. Но теперь такой необходимости нет..."

Оставалось два варианта. Либо страна не могла позволить себе враждовать с другой страной и сделает вид, что ничего не произошло, либо страна намеревалась тайно отомстить.

Судя по текущей ситуации, вероятность последнего составляла девяносто девять процентов...

"Две стороны уже разделены глубокой обидой. Запретное проклятие Страны Магов разрушило план вторжения Императора Нежити, а нежить задумала гнусный план по уничтожению всех архимагов одним махом. И это еще не говоря о том, что именно нежить стала причиной нынешнего бессознательного состояния Амелии..."

"Есть еще и ты. В некотором смысле, именно ты - главный виновник всего этого. Ты практически стал причиной смерти Асо, и сейчас ты в Стране Магов. Ты определенно номер один в их списке".

"Спасибо, что напомнил и сглазил меня. Кстати, каково это - отмокать в бассейне водных элементарей?"

"Разве ты не должен уже знать?"

Чай, который ты пил сегодня утром, был освящен присутствием воды из моего душа".

Птуй!

Каждый, у кого когда-либо было домашнее животное, знает, что они обожали демонстрировать хозяевам пойманную добычу. И им было еще более неловко, когда их питомцы пытались поделиться этой добычей - включая всех крыс и тараканов, которых тайком добавляли в еду... Но эта глупая кошка оказалась хуже всех тех домашних животных - она делала все это намеренно. Чтобы пресечь это недостойное поведение, мне определенно придется преподать ей хороший урок.

"Хватит убегать! Пойдем, посмотрим, не повешу ли я тебя сушиться на вершине башни магов!"

Пока вечная борьба между мной и глупой кошкой повторялась, колеса моего плана снова пришли в движение. Начиналась следующая фаза.

О магах можно сказать, что они наиболее расточительны в использовании своих богатств.

Даже имея в своем распоряжении такие высокотехнологичные экспериментальные условия, они, как правило, занимались лишь исследованиями по созданию базовых моделей заклинаний. Или же, имея портал в плоскость водных элементарей, они лишь призывали несколько слуг водных элементарей, в то время как сам портал большую часть времени оставался неактивным. Мои подчиненные, напротив, были в восторге от возможности использовать исследовательское оборудование высшего уровня башни магов для проведения собственных исследований.

"Я пытаюсь установить на волшебных марионеток броню меха и дополнительное оружие. Это может решить проблему их слишком простых атак".

"Как глупо! Разве вы не заметили, что их главная слабость - низкая скорость? Я намерен установить на них колеса железного коня, чтобы они стали намного мобильнее, чем раньше."

"...Почему бы просто не установить канатоходца? Летающая волшебная кукла - это было бы так круто, она могла бы даже носить людей! Мы могли бы сдавать ее в аренду и зарабатывать столько денег!"

"Перестань быть таким смешным. Канатоходцы, как известно, ненадежны, и невозможно отрегулировать коэффициент их эффективности. Они либо заставят объект лететь слишком высоко, либо вообще не полетят."

И хорошо, если она не сможет летать, но если аэродинамическая тяга будет слишком велика, то кукла ничем не будет отличаться от орудия казни. Она просто улетит вместе с головой марионетки, оставив ее тело лежать на земле. Неужели вы все забыли о том неудачном эксперименте, который мы провели с пугалом?"

Что это было за название "канатоходец"? Это была классическая история. Когда я только прибыл в этот мир, я попробовал изобрести инженерную технологию, которая позволила бы летать. Однако, хотя я мог вспомнить механику пропеллеров из моего предыдущего мира, я был всего лишь специалистом в области права и не понимал научных принципов их функционирования. Однако я знал о распространенной маленькой игрушке: этих мини-пропеллерах из Китая. [1] 1

Я небрежно создал деревянный мини-пропеллер и передал его гномам, которые были искусны в изготовлении более сложных механизмов. Я попросил их исследовать и обсудить, как превратить его в настоящую концепцию, способную летать. Гномы, естественно, спросили, что это такое, поскольку они еще не понимали, почему мини-пропеллер обладает способностью летать по воздуху. И тогда я просто ответил, что это называется пропеллером, и в этом заключается его способность.

Однако гномы не расслышали меня и решили, что это называется 'ropeller'. Так 'ropeller' стало его официальным названием, которое распространилось далеко и широко, прежде чем я обнаружил, в чем дело. Когда я, наконец, узнал об ошибке, название уже слишком распространилось, чтобы я мог что-то с этим сделать. Теперь Ропеллер было официально признанным названием этого механизма, который я принес из своего предыдущего мира. Я больше не мог изменить название, даже если бы захотел.

Можно было ожидать, что если оснастить волшебные марионетки всеми этими устройствами и аксессуарами, о которых думали мои инженеры, то они станут намного мощнее.

Со всеми видами опасного оружия и тяжелой броней они были бы весьма грозными... Но по какой-то непонятной причине я вдруг вспомнил некоего сильного голого мужчину, который кричал: "Я вернусь!".

Местные жители в этом мире были одинаково умны с гениями из моего предыдущего мира. Самое большее, что я мог сделать во многих случаях, это дать им вдохновение и сказать, что это возможно. Часто конечный результат превосходил все мои ожидания.

Магическая инженерия была таким неожиданным чудодейственным продуктом. Сочетание науки и магии породило взрывные преобразования в существующих технологиях. Никто не мог предсказать, что может появиться в результате магической инженерии. Однако было легко предсказать, что эта дисциплина изменит саму ткань общества этого фантастического мира.

По крайней мере, под моим руководством развитие магической инженерии намного превысило ее масштабы в "истории" игры.

Воины-зверолоуды были оснащены мобильными мехами, эльфийские рейнджеры ездили на мотоциклах, а гномы и гномы, которые не были так сильны физически, носили доспехи меха. "История" уже достигла точки расхождения.

"Как продвигается анализ Кристалла Сало? Я думаю, это одно из лучших изобретений "Эпохи научных изобретений", поколения Халетдама. А что делает Тимлад?"

"Тимлад говорит, что проанализировать его работу слишком сложно, но это не невозможно. Несмотря ни на что, нынешняя обстановка отличается от той, что была в незапамятном поколении. Воссоздать кристалл Сало с той же силой, что и оригинал, определенно невозможно, но все же должно быть возможно создать более слабую версию с менее чем одним процентом его силы."

"Этого достаточно... скажи ему, что это не спешка - это только средний приоритет. В конце концов, Кристаллы Сало слишком опасны. Я не хочу однажды проснуться и обнаружить, что лечу по небу, потому что моя башня магов взорвалась".

Маленький Тимлад становился все более удивительным.

Как мой ведущий инженер, он был бездонной ямой, когда дело касалось всего, что связано с инженерией. Он всегда преподносил мне приятные сюрпризы.

Два дня назад я передал Тимладу еще одну свою исследовательскую идею - разработку новых Колоссов. Бессмертное поколение Халетдама также прозвали поколением Колоссов за их превосходную технологию Колоссов. Оставалось только посмотреть, насколько Тимлад сможет ее развить.

Поскольку все больше и больше людей присоединялось ко мне, теперь было достаточно специалистов во всех областях и сферах. Я не считал целесообразным использовать свободные договорные отношения между владыками доменов и нанятыми ими личными магами. Вместо этого мне гораздо больше подошла структура компании, отдела и проектной группы из моего предыдущего мира.

Кстати, я должен упомянуть, что нынешним руководителем моего отдела алхимии была Ингоу Бейяр. Однако на самом деле делами в алхимическом отделе заправляла его вторая помощница, Оливия, которая с каждым днем становилась все талантливее. Она не только полностью развивала свой природный талант в алхимии, который проявился в "истории" игры, но и установила хорошие отношения с алхимиками, инженерами, кузнецами и чародеями. Что еще важнее, она всегда могла выступить посредником между ними. Несмотря на то, что Оливии не было и двадцати лет, она все больше и больше становилась похожа на генерального менеджера всех отделов.

Прямо сейчас Оливия отвечала за все мои важные проекты, такие как усовершенствование мобильных мехов и Волшебная шкатулка Оливии. Когда она была рядом, я мог быть спокоен за то, что команды алхимиков и инженеров не начнут открыто воевать.

Конечно, она жаловалась на это. Работа над улучшением магического ящика или зачарованных мехов помогла значительно улучшить ее знания в области инженерии и зачарования - теперь она была на том уровне, когда могла получить подкласс как в инженерии, так и в зачаровании.

Однако это все дальше и дальше отдаляло ее от мечты стать великим алхимиком.

Однако Ингоу, ее учитель алхимии, по секрету рассказал мне, что алхимические зелья Оливии становятся еще сильнее, а их эффекты - еще более странными. Например, был вор нижнего белья с нелепыми длинными волосами на теле, который постоянно воровал нижнее белье по всей Облачной Башне. Когда его наконец поймали, выяснилось, что это всего лишь дикая обезьяна, которую Оливия накормила зельем "дополнительного роста волос". Просто это зелье не только помогло обезьяне удлинить волосы на теле, но и значительно увеличило ее похоть, рост, силу, интеллект и многое другое. Обычная обезьяна превратилась в длинноволосую гориллу, которая ходила и сексуально домогалась магов.

"Ради мира во всем мире мы должны заставить Оливию использовать свой талант в более безопасных областях. Я бы предпочел прожить еще несколько лет" - Ингоу Бейяр.

Да, это были точные слова Ингоу - Ингоу, который постоянно создавал взрывчатку. Этот беспокойный гном действительно верил, что его собственный ученик был еще большим нарушителем спокойствия. Холодный пот стекал по его лицу и спине, когда он говорил это. Похоже, что его гениальный ученик доставлял ему немало хлопот в последнее время.

"Ах да, раз уж ее зелья такие невероятные, как насчет того, чтобы дать одно Бейфенгу? Возможно, это его успокоит. В конце концов, ни одно лекарство в мире не способно его спасти. Ему не может стать еще хуже".

"...А ты не боишься, что ему может стать хуже, и он превратится в Мега Бейфенга? Возможно, у него даже пробудятся новые увлечения, как у той подопытной обезьяны".

Когда я подумал о том, как эта длинноволосая обезьяна-самец пробудила в себе странное хобби - ходить и воровать нижнее белье у стариков, и представил, как Бейфэн тоже становится таким, меня прошиб холодный пот. От одной мысли об этой сцене меня охватывало отчаяние.

"

...Давайте поговорим на эту тему позже. Если это когда-нибудь случится, мы можем быть уверены, что Армагеддон наступил".

Внезапно Ингоу, казалось, подумал о чем-то страшном. На его лице появилось испуганное выражение, лишенное надежды и полное отчаяния.

"В последнее время Бэйфэн приглашает Оливию на обед и платит за ее еду! Я думаю, он хочет, чтобы она создала для него зелье!"

"Невозможно! Неужели он думает, что его еще можно спасти?"

"Никто не знает, можно ли его спасти, но я думаю, что он намерен получить зелье для одного

из своих маленьких компаньонов!"

Как раз когда мы обменивались тревожными взглядами друг с другом, мы услышали крик о помощи снаружи.

"А-а-а! Монстр!"

Казалось, что на улице разыгрывается классический фильм о монстрах. Люди бежали со всех ног, а улицы наполнялись криками ужаса. Гигантское черное чудовище сражалось с полицейскими магами.

По какой-то причине это гигантское черное чудовище показалось мне знакомым. Когда я сменил позицию и посмотрел на него под другим углом, то понял, что это горилла высотой с семнадцатизэтажную башню магов. Сейчас эта горилла с удовольствием играла с "куклой" в руках. Однако эта кукла казалась странно знакомой: у нее были рога дракона и черная чешуя...

"Это Бейфенг? А это разве не подопытная обезьяна? Она снова эволюционировала?"

"...Кто такой Бейфенг? Я не знаю, кто он такой."

"...Верно, я тоже не знаю, кто он такой!"

Кашель, мы оба решили не обращать внимания на эту "борющуюся с бедой девицу" в руках Кинг-Конга, когда подумали о неприятностях, ожидающих нас позже.

Давайте просто проигнорируем суматоху снаружи и сменим тему разговора. Поскольку теперь у нас был главный штаб, отличное место для проведения исследований, а также большое количество исследователей, магазин, склады и признание со стороны других организаций магов, можно было сказать, что Великая Промышленная Партия окончательно созрела.

"Скажите гномам и дварфам, чтобы они не улетали слишком далеко на своих личных летательных аппаратах."

В этом мире слишком много сильных воздушных войск - горгульи, грифоны и рыцари-соколы являются хорошими примерами. Так как они только недавно достигли успеха в полетах, будет все еще трудно противостоять этим ветеранам воздушных войск. Давайте сначала сосредоточимся на улучшении наших дирижаблей и пушек".

Да, самое большее, что я мог сделать, это использовать свой статус "трансмигратора", чтобы направить их в правильном направлении. Это помогло бы им не тратить столько времени и денег на бесполезные проекты вроде "вечного двигателя". На самом деле, всего два дня назад я отверг план исследования под названием "План развития "Вечного двигателя Оливии" из волшебной коробки". Казалось бы, в любом мире исследователи были бы вечно заинтересованы и амбициозны в разработке самоподдерживающегося вечного источника энергии.

"Конечно, я не собираюсь запрещать людям в частном порядке работать над любыми личными исследовательскими проектами. В конце концов, никто не знает, что действительно возможно с магической инженерией в будущем. Однако я не позволю таким проектам влиять на проекты, которые я рассматриваю как потенциальные проекты ранга А".

У меня было слишком много исследовательских проектов, идущих одновременно, что означало, что я был вынужден отдавать предпочтение одним перед другими. Именно я лично присваивал буквенные ранги важности каждого проекта. Когда Железные кони находились в разработке,

они были только проектом ранга В, так как это было изобретение для масс. Тем временем я присвоил самый высокий ранг - S - разработке семи кораблей Большой Медведицы, которые должны были дополнить мою "Зависть" Бореалиса. Другие мои проекты ранга S включали разработку второго поколения Волшебной шкатулки Оливии, а также улучшение мобильных мехов. Да, проекты, которым я присвоил самые высокие ранги, были теми, которые почти сразу же повлияют на практические боевые действия. В конце концов, у нас было очень мало времени.

Эти семена, меняющие поколение, уже были посажены, и невозможно остановить магическую инженерию в достижении вершины этого мира.

Можно было ожидать, что что бы ни случилось в будущем, пока Страна Магов не будет полностью уничтожена, Великая Промышленная Партия обязательно станет важной организацией магов и членом Симпозиума Истины. Магическая инженерия также станет одной из самых важных областей.

Конечно, поскольку все это было неостановимо, мне не было нужды беспокоиться об этом. Не нужно было заглядывать так далеко в будущее. Сначала нужно было позаботиться о настоящем.

[Пассивный расовый талант: Непокколебимый зверь. Чем сильнее ваши раны, тем больше увеличиваются ваши показатели. Если вы тяжело ранены, вы получаете усиленные боевые чувства, значительно повышающие вашу атаку и защиту. При достижении тяжелого ранения это может утроить уровень вашей силы и удвоить силу и ловкость. Ваша Конституция может быть утроена. Системное уведомление: Почему бы вам не перестать быть магом и просто не начать повышать уровень как варвар?]

Эту способность я получил благодаря прорыву, когда сражался с двумя адамантиновыми магическими марионетками. Это была довольно распространенная способность. Многие агрессивные виды и племена обладали способностями, которые позволяли им становиться тем сильнее и сильнее, чем больше они были ранены, особенно варвары и зверолюди. Раненый зверь становился только опаснее. Некоторые берсеркеры специально наносили себе увечья перед битвой, чтобы повысить силу воли и боевую мощь.

Хотя это был обычный тип способности, это не означало, что он был бесполезен. Скорее, наоборот. Это был один из самых полезных расовых талантов "воина". Все знали, что это прекрасное чувство - успешно контратаковать, когда тебя подталкивают к краю пропасти. Однако в больших количествах тонули именно те, кто умел плавать. Слишком полагаться на эту способность означало постоянно танцевать на краю обрыва.

Одна маленькая оплошность может привести к смерти еще до того, как человек поймет, что произошло.

"Ты действительно выбрал не тот класс работы. Ты просто закрыла глаза и случайно выбрала его в самом начале?"

Так прокомментировала меня Харлойс, когда узнала о полученной мною способности. Но, с определенной точки зрения, ее замечание о том, что я маг, было ничуть не ошибочным. В конце концов, моей первой профессией был Святой Рыцарь - действительно физическая профессия. Во второй реинкарнации я начал изучать магию, чтобы компенсировать свои слабости и скрыть свою истинную сущность.

Тем временем моя Система насыпала мне соль на рану, сделав доступными в своих опциях

варвара-берсерка, тяжелого рыцаря креста, рыцаря дракона и другие мощные классы продвинутых профессий ближнего боя. Некоторые из них были действительно весьма привлекательны. Если бы не тот факт, что моя родословная требовала, чтобы моя власть над Порядком и Хаосом находилась в равновесии, я бы не удержался от соблазна взять другой подкласс.

Чтобы проверить свою новую способность, я пошел и победил всех на арене, неожиданно обнаружив несколько умельцев, которых убедил стать моими подчиненными. Конечно, в результате произошло и кое-что другое.

"Маг-варвар? Я?"

Ну и ладно, полагаю, для всех стало неожиданной новостью, что я победил рыцаря-кабана в тяжелых доспехах с пустыми руками. Эй, это не моя вина, что он отказался дуэлировать со мной, если я пообещаю не использовать магию, когда он увидит мои Эмблемы Бесконечной Истины. Поэтому я согласился и победил его одними руками.

"И это твоё оправдание за то, что ты разбил его железный шлем на куски голыми руками? А потом швырнул его кабаньих коней на трибуны? Ты действительно варвар!"

"Кашель, это был просто несчастный случай".

После того, как Великая Промышленная Партия и Сад Торна закрепили свое присутствие, Симпозиум Истины также принял официальное решение.

Теперь нам пора было уходить.

Примечание:

[1] TL/N: Если вы хотите узнать, что это за игрушка, введите  в Google Images.

<http://tl.rulate.ru/book/68805/2143918>