

Слова Сироз заставили державшего стакан РеГана моментально отреагировать.

«Я не против, но это может занять некоторое время, вы никуда не торопитесь?»

«...»

«Хорошо, извините, что побеспокоил вас.»

Сироз взглянул на Акацуки, которая стояла рядом с ним и кивнула ему, после чего он ответил РеГану. Акацуки оставалась с напряженным выражением лица и внимательно слушала.

«Позвольте мне подумать, с чего бы начать? Как я уже сказал, я не знаю всего о «Мировых Сдвигах», вы даже можете сказать, что я совершенно не осведомлен о них. Вы можете рассматривать это как нечто, что было в прошлом... Но это ничего не объяснит, поэтому позвольте мне начать с того, что я знаю... С истории нашего мира.»

Сироз устроился поудобнее на своем месте и кивнул в знак согласия.

Сироз был рад, что РеГан объяснял это с самого начала.

«Около 350 лет назад мир был намного более процветающим, чем сейчас. Даже если он не мог сравниться с славой падшей древней империи, население было в 3-5 раз больше, чем сейчас. Используя континент как свою базу, люди распространялись по уголкам всего мира.»

«Про какой именно континент вы говорите?»

«Ах, я имею в виду соседний континент Эреддо».

Евразийский континент... включавший Китай и страны Ближнего Востока, Сироз кивнул в ответ. Это был, без сомнения, самый большой континент в мире.

Но он не начинал с древних знаний, которые действительно удивили Сироз. Согласно предыстории «Elder Tales», древняя империя, которая развила цивилизацию до предела, была уничтожена, а затем вновь восстановлена. Разработчики не упоминали о темном веке во время восстановления мира, поэтому игроки только знали о «Elder Tales» как о мире сразу после восстановления.

Но здания и дороги с древних времен разрушились до такой степени, что означало, что в этот темный период времени происходили всевозможные вещи. Сироз продолжал думать об этом как о пустом периоде времени, когда ничего не происходило, поэтому этот факт удивил его.

«Четыре расы, Люди, Альвы, Эльфы и Гномы славно жили в содружестве. Каждая страна жила в мире и процветании, а магические предметы, которые вы можете найти в подземельях сегодня - это остатки с того периода времени. Древний Дворец Вечного Льда, в котором мы находимся, является древней магической постройкой, очевидно, отличной от древнейших знаний, верно? В свое время его построил Альвы, и они также являются изобретателями магии, лидерами в магической цивилизации. Если верить записям, они были способны расшифровать тайны мира.

Альвы... Разработчики называли их вымершей расой, Сироз был полу-альвом, который унаследовал эту древнюю родословную, но в этой истории не было никакой истории или

историй, он только знал, что они сильны в магии, что это подходящая раса для использования магических предметов.

«Детали не имеют ничего общего с основной темой, поэтому я не буду слишком много говорить об этом, но эта сила стала источником катастрофы. Альвы обладали высоким интеллектом и магическими талантами, но возможности их размножения были крайне низкими. Кроме того, малочисленная раса, обладающая монополией в развитии магии, разъярила окружающие народы, и они уничтожили королевства Альвов, одно за другим... Альвы были уничтожены, и их славная история заканчивается здесь.»

Поскольку Альвы вымерли, должно произойти нечто подобное.

У Сироз была кровь Альва, но это не зависело от его националистических инстинктов, он только что заметил, что там была такая история.

«Но как насчет меня? ... В этом мире есть немало полу-альвов, хотя их и небольшое число».

«Это символ конца существования Альва. Люди сначала охотились за магическими знаниями и качественными магическими предметами, созданными Альвами, а затем... стали вылавливать и самих Альвов. Альвы стали рабами в этом мире. Везде, включая царство людей, эльфов и карликов, они продавали Альвов в качестве рабов, они были осквернены и родили детей, которые мы знаем как полу-альвов, но генетическое наследование имеет тенденцию пропускать поколения и появляется с низкой вероятностью между человеческими родителями... Ох, я уйду от темы, так что оставим это на потом. Во всяком случае, королевства Альвов рухнули, но произошел крупный переворот. В этом перевороте заметно выделяются шесть падших принцесс Альвов.»

«Шесть падших принцесс...?»

Это был незнакомый термин. РеГан написал на столе пальцем. «Шесть» означало, что их было шестеро, «павших» означает, что их низвергли из благодати, «принцессы» означали женщин из королевской семьи.

«Существует множество теорий, лежащих в основе идентичности шести павших принцесс. Моя теория заключается в том, что они были разными людьми с их собственными именами и местом рождения. Но, несомненно, есть одна объединяющая их вещь: все они принцессы из разных частей континента. Шесть павших принцесс получили свое название более поздними историками, говорят, что они не выступали на войне и стали рабами, как их родственники. Они избежали казни из-за своего королевского статуса, который является символом удачи. «Так красиво, что их побалуют, как драгоценные камни». Королевская знать, лидеры и дворяне относились к ним как к своим исключительным домашним животным, удерживая их в тюрьме в 6 разных странах. Но они не закончили свою жизнь как рабы, некоторые использовали магию, некоторые возглавили восстание порабощенных Альвов, некоторые контролировали королевскую власть из тьмы, но все они начали революцию против всего человечества.»

Сироз был увлечен этими словами, но его эмоции оставались нейтральными, максимально склоняясь к Альвам. С точки зрения современного японца люди из альтернативного мира атаковали Альвов из-за зависти к их магической технологии, а остатки Альвов начали террористические атаки, чтобы отплатить, все это было ожидаемо.

«Человеческие, эльфийские и гномьи империи, которые уничтожили Альвов, приобрели много

магических технологий, но они не успели адаптироваться к ним, поэтому началась война в виде бесчисленных стычек. Причина застоя - это то, что людские, эльфийские и карликовые нации сражались между собой. Шесть павших принцесс были не героинями, а мстительными духами, они организовывали хаос за кулисами, разрушали общество, заблуждали население, распространяя семена раздора по всему человеческому обществу. Если записи верны, то общее число смертей было равно нынешнему населению мира. С другой стороны, шесть павших принцесс достигли своих пределов: в конце концов, они были Альвами, и их слабость низкой рождаемости не способствовала возрождению. Даже если они прятались за кулисами среди союзников, они были слабы, когда до них добрались. И когда шесть павших принцесс собирались убить... произошел первый «Мировой Сдвиг».

«Первый...»

Они, наконец, дошли до сути, Сироз сглотнул.

Он заметил, что Акацуки рядом с ним тоже была полностью поглощена.

«Да, «Первый Мировой Сдвиг». Предполагалось, что это результат мощной магии Альвов, но остается много тайн, особенно в техническом смысле, которые мы не можем решить и по сей день. Мы даже не можем понять его основной принцип, не говоря уже о повторении. Произошел «Мировой Сдвиг», и появились полулюди... которых 300 лет назад не существовало.»

...Полулюдей раньше не было.

Этого Сироз не ожидал, но он мог понять, почему цивилизации, в том числе Альвы, были в десять раз более процветающими. Тогда мир практически принадлежал людям.

«Я не думаю, что появление полулюдей здесь было результатом скрещивания или биологической проблемы. Это тема исследования моего учителя, но я предположил, что «Мировой Сдвиг» может быть связан с духом. Тогда имелось много духовного материала, поскольку из-за войны население мира сократилось почти наполовину. Эти фрагменты духа затем использовались для создания полулюдей, которые появились по всему миру, и подтолкнули человеческую империю, которая была и так развалена войной, к грани окончательного уничтожения. Многие города пали, а армии, которые утверждали, что они непобедимы, были разгромлены, почти все страны были захвачены. На этом полуострове единственная страна, которая смогла выжить за эти 300 лет, - это древняя империя Вестландия. Несколько городов в Лиге Свободных Городов Истель были только деревнями. С появлением полулюдей мир превратился в сцену, где люди боролись против вторгающихся полулюдей и защищали свои маленькие цивилизованные общины. Мир объяла тьма, даже после победы над шестью падшими принцессами, их месть увенчалась полным успехом.»

Шесть павших принцесс были побеждены.

«Мировой Сдвиг» был активирован.

В мире появилось большое количество полулюдей, сделанных из духовных фрагментов.

«Далее следуют железные века. Как объяснялось, Гоблины, Кобольды, Орки, Тролли, Гноллы, Сахуагины и Ящеролуды, эти полулюди терроризировали население всего мира. Эти жестокие существа вторглись в цивилизационные круги людей, и жизнь начала терять свой блеск. После

долгих исследований защитной магии и создания барьеров... наследие Альвов... начало работать, но тогда никакой помощи не было, поэтому люди планировали отбиваться. Эти исследования выполнялись, чтобы использовать секреты Альвов для создания новых воинов, «Спроектированных человеческих инструментов», крупномасштабного эксперимента, который создал веркотов, людоволков, лисохвостых, гибриды животных и расу Ритуалистов, измененных людей. Они были отправлены на фронт как человеческая раса, и здесь начинается человеческая битва за выживание.»

Когда он упомянул только Людей, Гномов, Эльфов и Альвов, Сиро почувствовал себя неловко, но оказалось, что гибриды дебютировали отсюда. Веркоты, людоволки, лисохвосты и раса Ритуалистов были расами, созданными для битв с полулюдьми.

«Несколько стран Эрредо думали, что борьба безнадежна, и сдались. Они организовали большие флота судов, чтобы пересечь океан к новому континенту. Новый континент также имел полулюдей, но они выстояли и построили свою собственную страну в этом новом мире, и с силой своей веры родились «Древние».

...Новый континент, он должен иметь в виду континент Уэйна, или континент Америки в старом мире. Таким образом, в этом альтернативном мире американцы были обнаружены 300 лет назад.

Это должно быть адаптация истории Евразии и Азии, совпадающая с открытием континента в старом мире. Сиро попытался представить ситуацию на американском сервере, но он покачал головой и оставил эту мысль.

«За «Древними» существует несколько теорий, но определенно существует ряд из них, которые возникли в этот период. Что касается «Древних»... давайте поговорим о них в другой раз, сейчас я сосредоточусь на «Теории духов». Даже после использования большого количества ресурсов и методов, они не смогли остановить путь человечества к разрушению, то есть настолько были велики силы полулюдей. Мало того, последствия «Первого Мирового Сдвига» все еще оставались в этом мире. Я уже упоминал вначале, что число полулюдей не сокращается, независимо от того, сколько вы убиваете их. Даже если бы вы победили их, их души снова возродятся как полулюди, и снова, и снова... Это просто предположение, но их процесс возрождения фантастичен, так что это единственный способ понять это. Несмотря на то, что они являются полулюдьми, им по-прежнему нужен период времени, чтобы вырасти и развиваться. Если вам удастся убить большое количество из них, вы сможете ослабить их. Другими словами, погибшие полулюди рождаются ослабленными младенцами, и они не смогут присоединиться к войне осмысленно в течение нескольких лет. Но через три года они могут вернуться, полулюдей нельзя уничтожить, поэтому у нас нет шансов на победу.»

Это...

Разве это не проблема с функцией игры «Elder Tales»? Сироэ хотел вставить замечание. «Elder Tales» была игрой, или была игрой раньше, если один игрок навсегда уничтожил всех монстров в зоне, не оставляя ничего для других игроков, это стало бы неутешительным опытом.

Таким образом, игра заставила монстров повторно появляться после определенного количества времени, предоставляя новых монстров игрокам. Если бы не это, более сильные игроки могли бы очистить всех монстров в зоне с учетом количества времени.

«Люди жили в страхе и отчаянии, молясь о чуде. Это был действительно темный период в

мире, прошло уже 60 лет после поражения шести павших принцесс и «Первого Мирового Сдвига». Человечество впало в абсолютное отчаяние, бедность, голод и страх. Почти все были в ловушке в защищенных общинах или крепостях, каждый день живя в страхе перед получеловеческими или чудовищными атаками, некоторые даже думали, что это всего лишь вопрос времени, когда человечество исчезнет. Месть шести павших принцесс практически сбылась... В этот момент произошел «Второй Мировой Сдвиг», но он отличается от первого, так как в архивах о нем не нашлось практически никаких четких записей и наблюдений за ним. В конце концов, это был темный период в истории человечества, поэтому у них не было свободного времени, чтобы оставить записи. С объединенными усилиями людей, эльфов, гномов и многих Ритуалистов, они ссылались на священное заклинание призыва, некоторые религиозные тексты описывают это как «Божье спасение». Во всяком случае, снова произошел «Мировой Сдвиг», произошел он ровно 240 лет назад... Тогда появились Авантюристы.»

240 лет назад.

Появились Авантюристы.

«В истории нет ничего важного. Мощные Авантюристы были божьими вестниками для всего человечества. «Поля мертвых духов», «Король ада», «Джейд-трон дракона», всевозможные Кризисы, поразившие Ямато, были решены Авантюристами. Мир не стал мирным, но теперь он более стабилен и находится на пути к восстановлению.»

(И поэтому он связывает все с нашей текущей ситуацией...)

«Авантюристы... Теперь, когда вы упомянули об этом, РеГан-сан, вы, кажется, знаете обо мне. Откуда?»

Сироэ почувствовал себя обеспокоенным, задавая этот вопрос.

«Поскольку Сироэ-сама - архимаг, я чувствую, что среди авантюристов вы были бы тем, кто больше всего знаком с ситуацией.»

«Архимаг?»

Сироэ смутился, он не помнил завершения какого-либо грандиозного квеста, после которого он получил такой престижный титул.

«Сироэ-сама появился в истории 98 лет назад, есть другие давно живущие авантюристы, кроме вас, но с точки зрения частоты и активности, Сироэ-сама должен быть архимагом, я прав?»

(98 лет? Это как то...)

В этот момент он вспомнил, что время, которое протекало в «Elder Tales», шло иначе по сравнению с реальным миром. Если он правильно помнит, то два часа реального времени соответствовали суткам игрового.

В разуме Сироэ, казалось, загорелась схема. Когда он по ней пробежался, сравнивая время этого мира, историю этого мира... Если рассчитать этот путь, то 240 лет назад, когда произошел «2-й Мировой Сдвиг», было...

(...В этот день началось бета-тестирование игры.)

<http://tl.rulate.ru/book/7928/147714>