

Перед моими глазами белоснежное пространство, простирающееся до неизведанных пределов.

И больше ничего. Я свободно парил в нём. А потом передо мной проплыла белая дева; её белое тело обвивала невесомая молочно-белая ткань. Во всём её белом облике цветом были тронуты лишь губы, щёки и глаза. Они имели один и тот же слабый оттенок розового.

Невероятно красивая, с нежной улыбкой на лице.

Однако кое-что лишнее определенно присутствовало - например, два крыла за её спиной, от каждого движения которых в воздухе словно начинали танцевать искры света.

- Эм...

Какого хрена, я сплю, что ли?! Да, должно быть, это сон... никаких сомнений. Но для меня это очень странный сон.

Непонятно почему божественная красавица сузила вишнёвого цвета глаза, с улыбкой склонив голову.

- Мы, наконец, встретились. Я богиня по имени Кротуа.

- Пха-а?! - она заговорила! Не ожидал.

Постой-ка, это она сейчас взяла и назвала себя «богиней»? Ого. Вот это да - иметь смелость назваться богом. Я, конечно, считал, что каждый свободен в своём отыгрыше, но такое всё-таки немного...

- Прошу прощения. Эй? Ты слушаешь? Наверное, он не расслышал... ничего не поделаешь. Давай сначала. Мы, наконец, встретились. Я богиня по имени Кротуа.

- Богиня Кротуа?

- Верно, - самопровозглашённая богиня улыбнулась, и её белые волосы чуть колыхнулись.

Богиня? Вот вы серьёзно? Как такое возможно? Хотя крылья у нее за спиной вроде были настоящими. И вдобавок - прекрасное лицо с совершенными чертами лица, идеальное тело, не говоря уже о странном оттенке кожи.

- А, - мне показалось, что я где-то эту самопровозглашенную богиню уже встречал. Белые крылья, длинные светлые волосы, розовые глаза, белые одеяния и всё это приправлено ласковой улыбкой... Если подумать... Ну точно! Так и есть!

Одна игрушка меня так захватила, что я её прошёл четыре раза. И вот эта девушка очень напоминала богиню из той самой игрушки.

Игра называлась «Аркадия». Мир меча и магии покорило множество сердец. Это была сюжетно-ориентированная ролевая игра, с продуманным миром и лихой интригой. Отзывчивая и сбалансированная, она получила широкий отклик у масс.

Что касалось уровня сложности, в то время как большинство игр можно пройти, не вспотев, то над этой приходилось изрядно постараться. Сражения требовали обдуманности и решительности, иначе противников не получалось обойти и спасти никого не выходило. Ну, зато и чувство удовлетворения после каждой зачистки было велико. Вот как зачастую описывали вкратце сюжет:

«Однажды в захолустную деревушку на границе пришёл бродяжка. Светлокожий голубоглазый блондин, обладавший столь редкой красотой среди жителей этой страны, кареглазых шатенов.

В деревушке был маленький сиротский приют, где старая монахиня заботилась о детях, потерявших родителей из-за болезней и войн. Она взяла под своё крыло и бродяжку, у которого не было родных.

По прошествии нескольких лет пареньку стукнуло восемнадцать.

Всего на континенте располагались три большие страны. Король одной из них призвал Повелителя Демонов, чтобы покорить весь мир. Однако Темный Лорд оказался слишком силен, и его сила разлилась по континенту, пробуждая от сна магических существ. Свирепые монстры напали на селения одно за другим, армия демонов врвалась в соседние страны одну за другой. Бесчисленное количество людей было убито, и кровь лилась рекой... И вот в один день... красивая молодая монахиня приехала в деревушку, чтобы учиться у пожилой и со временем возглавить приют. Как и у того мальчика, у неё были светлые волосы и голубые глаза. Эта добросердечная девушка щедро лечила и всем одинаково протягивала руку помощи, поэтому стала известна как Святая Дева.

А затем наступила роковая ночь - и спокойствие деревушки нарушила толпа демонов. Крестьяне, знавшие лишь жизнь без заботы и печали, конечно, не могли противостоять ужасным монстрам, и их убивали одного за другим. Только юноша и девушка пережили ту ужасную трагическую ночь. Унаследовавшие кровь древнего народа, с божественным благословением они сражались до самого рассвета, защищая деревню и показывая необычайную силу.

Но демоны превосходили числом. Даже старая монахиня и другие сироты, ставшие для юноши братьями и сёстрами, погибли. Большинство жителей было истреблено, а сама деревня превратилась в сожжённые руины.

Юноша потерял всё. Храня в груди скорбь по убитым и решимость уничтожить Повелителя Демонов, он с девушкой отправился в путь...»

Такое вот героическое фэнтези.

Дальше он путешествовал по миру, собрал отряд, свергнул злобного короля, победил Повелителя Демонов, обнял Святую Деву и так вот встретил финальные титры.

«Старое доброе фэнтези!» - меня это чувство очень зацепило.

Ещё мне понравилось, что главный герой был не из тех, у кого шило пониже спины, мол, «Я всех спасу, я спасу мир!». Он равнодушно относился к событиям, или лучше сказать, смотрел на реальность без розовых очков. Не прямо тёмный герой, но всё же не совсем уж святой.

На тот момент я плотно подсел, даже прошёл все побочные квесты. Потому что было доступно несколько концовок и от моих действий зависело, каким будет конец. И на днях я таки добрался до истинной концовки, которую так раскритиковали за сложность обязательных условий.

Основным требованием было выживание всех главных персонажей. Нужно было найти тринадцать благословенных богинями предметов, после чего пройти Великое Божественное Испытание. Тогда герой получал самый мощный меч для победы над истинным финальным боссом и только в этом случае достигал истинной концовки истории.

Пришлось довольно тяжело. Враг поражал пугающей силой. И даже при том, что я прокачался до максимального уровня, были все шансы слить бой, если бы я хоть на секунду отвлёкся. Ещё время от времени появлялась Богиня и задавала сложные философские вопросы. С ней тоже было тяжело иметь дело.

Как я уже говорил, самым мощным мечом не получится завладеть, если тринадцать богинь не даруют благословенные предметы. Так вот: даже условия появления этих предметов были необычайно строгими. Во-первых, требовалось поговорить с NPC*, который появлялся в определенном месте в определенное время. Затем со следующим NPC по списку, нарушил порядок - следующий NPC не появлялся. Неправильный выбор реплики приводил к тому, что скрипт прерывался. Единственный промах означал прохождение заново. Множество квестов проверяли меня на настойчивость и выносливость, отнимали много времени в реальности, поэтому и чувство удовлетворения от прохождения пополам с усталостью были огромными.

- Прошу прощения... Ау? Ты меня слушаешь?

- А? Ох, прости, я не слушал. В чём дело?

- Так ты не слушал... Это плохо, но ничего не поделаешь. Я повторю, поэтому, пожалуйста, слушай внимательно. Хорошо? Я тебя умоляю... - богиня посмотрела на меня и безнадежно вздохнула.

- Ах, да. Прости. Ещё раз, пожалуйста.

- Хорошо, я повторю. Я умоляю тебя - спаси мир! - прочистив горло, возвестила она.

На несколько секунд я завис.

- Что? - такое ощущение, что она произнесла реплику, стандартную для завязки какой-нибудь игры. Показалось, наверное. Да, показалось.

И вообще, это всё был сон.

- Точно. Я просто вижу какой-то странный сон... наверное, потому что прошлой ночью надо было спать, а не играть...

- Нет, это не сон, - не согласилась девушка.

- Не-не-не, это сон. Такого не бывает, как ни посмотри.

- Поэтому я и говорю, что это не сон.

- А? Ясно, и всё же... ты разве не Богиня из той игрушки?

- Нет, конечно! Хотя и п-правда, мне часто говорят, что я похожа на богиню из той игры...

- Как так, «нет»? Вы же похожи, как две капли воды.

- Мы, может, и похожи, но я не та богиня. С твоего позволения, я вернусь к своему рассказу. Это мой экзамен на божественное повышение.

- Экзамен на повышение? - что за хрень... Неожиданный поворот событий. Я вообще не мог предугадать развитие разговора, впрочем, сны и так, как правило, были бессвязны. И вообще, что это вообще такое - «экзамен на божественное повышение»? Типа теста на сертификат? Когда надо сдавать экзамены, даже у богов возникают проблемы. Бывает.

- Финальный экзамен заключается в создании мира, способного существовать самостоятельно.

- Ого.

- Но создать мир ОЧЕНЬ сложно. Старшие божества постоянно стараются, но очень часто терпят неудачи. Некоторые проваливались больше ста раз.

- Сто раз? Это уж слишком.

- Именно, и я так думаю. Так вот, у меня есть подруга, которой нравятся игры, она посоветовала мне «Аркадию». Это одна из моих любимых.

Аркадия!

- А, она! Я тоже играл! Неплохо, да? Такое благородное фэнтези!

- Точно-точно! Старое доброе фэнтези, как раньше!

- Да! - ого, где я нашёл единомышленника! Я счастлив.

- Так как мне очень понравился сюжет и мир «Аркадии», я решила смоделировать мир, взяв за основу эту игру.

- Ооо! Круто! Звучит здорово!

- Правда? Наверняка это будет чудесный мир! Ну, я так думала... - лицо богини омрачилось. - Создание мира - это действительно чудо. Я вложила все свои силы, чтобы создать идеальную копию, но как бы я ни старалась, сколько бы ни переделывала, сколько бы ни подсказывала и направляла, почему-то... мир не следует сюжетной линии...

- Хм...

- Почему же?

- Ну, я тоже не знаю. Если мир, который ты создаешь, не идентичен миру в игре, с этим уже ничего не поделаешь.

- Ничего не поделаешь?

- Ага. Человеческое сердце - штука сложная. Даже при идентичных обстоятельствах не факт, что они будут мыслить, как персонажи в игре. Одно слово, любая мелочь способна изменить людские чувства.

- Да... Точно. Ты верно говоришь. Я во время экзамена то же самое почувствовала. Тем не менее, - богиня потрянула головой и взглянула на меня нежно-розовыми глазами, на дне которых плескался яркий свет, - я не могу сдать. Во что бы то ни стало я хочу руководить этим прекрасным, созданным мной миром. Я не хочу его терять. Хочу защитить его. Поэтому, пожалуйста, не мог бы ты мне помочь? Спаси Аркадию.

- Спасти мир... - вот это да. Больно великолепное развитие событий, у меня аж затылок зачесался. Не думаю, что с такой просьбой ей стоило обращаться ко мне.

Кажется, детишки с горящими глазами подойдут для этой роли куда лучше меня, занятого поиском работы. Такое надо говорить харизматичному, удивительному человеку. Ну, сильному. Эти, как их, типа герои, спасители.

- Эм, даже если ты просишь спасти тебя, к сожалению, у меня нет никаких сил. Я обычный человек, - просто парень, у которого даже родных нет.

Мои родители погибли в аварии, ещё когда я учился в младших классах. Меня воспитывал дедушка с маминой стороны. Он любил говорить, что обязательно доживёт до дня, когда я поступлю в старшую школу. И всё так и было. Я сдал экзамены, и на следующий день после церемонии поступления дедушка покинул этот мир. Как будто ждал только этого и, наконец, смог с облегчением уйти. Других родственников у меня нет, так что с тех пор я жил один.

Впрочем, одиноким я себя не чувствовал. Дедушка оставил мне дом и деньги, сейчас главной проблемой для меня были поиски работы. Как говорится, кто не работает, тот не ест. По телевизору утверждают, что в стране нет проблем с трудоустройством, а я из личного опыта скажу, что это не так. Вот вчера я пришёл на собеседование в одну из компаний, и мне отказали. Но сдаваться рано, я еще не получил ответы от трех других компаний. Всё будет хорошо, если одна из них возьмёт меня на работу. Пожалуйста, пусть хотя бы одна одобрит мою кандидатуру. Без шуток, пожалуйста, возьмите меня! Пожалуйста! Бог! Будда! Богиня!

- Прошу прощения... Ау? Ты слушаешь?

- А! Ох, прости. О чём ты говорила?

- Опять... Прошу, слушай внимательно. Я хочу объяснить тебе, как спасти мир.

- Ну, даже если ты расскажешь, что я могу поделаться? У меня нет ни сил, ни желания этим заниматься. Не лучше ли попросить того, кто действительно может помочь? - я вроде все чётко объяснил, но Богиня помотала головой.

- Нет, я хочу попросить тебя. Твою силу.

- Эээ... - вот упрямая. Из того типа людей, кто принимает решение и не отступает от своего. В смысле, типа богинь. Кажется, у меня неприятности. Как мне заставить её сдаться?

Я хотел увидеть этот мир, созданный по образу и подобию «Аркадии», но для этого я должен был его спасти, а я на такое не способен.

- Нет и ещё раз нет. Неважно, что ты скажешь, извини, но подвиги типа спасения мира не для

меня. Кроме того, я вообще сейчас ищу работу. Я не могу позволить себе тратить время на необдуманное приключение, которое, к тому же, неясно, сколько будет длиться.

- Всё же твои истинные чувства угадываются в твоих словах. Пожалуйста, не говори таких грустных вещей! Я верю, что мы с тобой похожи, и ты так же, как я, любишь «Аркадию». Твои теплые чувства заставили откликнуться моё сердце.

- Ха? - что за? Мои чувства заставили твоё сердце откликнуться? Симпатия... Как романтично. Хотя не сказал бы, что мне это не нравилось.

- Пожалуйста, у меня нет другого выхода, кроме как положиться на тебя. Что бы я ни делала, всегда получается печальный конец. Я перепробовала всё, что могла, но изменить результат я не могу. Поэтому, пожалуйста... Пожалуйста, приведи этот мир к лучшему будущему!

- Но я...

- Я умоляю тебя, хоть как-нибудь, помоги мне! - Богиня расплакалась, спрятав лицо в ладонях. Ааа, смотреть, как она плакала, было вредно для моего сердца.

- Пожалуйста, не плачь. Я постараюсь тебе помочь, если это не будет что-то непосильное. На сумасшедшие квесты вроде спасения мира я не способен, но если это будет что-то простое и физически возможное, то я за это возьмусь.

- П-правда? - она тут же подняла лицо, по которому все еще катились слёзы. - С-спасибо. Как я и думала, та теплота, которую я почувствовала от тебя, мне не показалась. Ты очень, очень добрый человек. Ох, ты...

- Серьёзно, с чем-то великим я помочь не смогу, только простенькие задачи, не знаю уж, будет от этого польза или нет.

- Да, да. Всё замечательно. Достаточно уже того, что ты попытаешься, - она вытерла слезы и улыбнулась, перестав плакать. Но всё же проблема осталась.

- Итак, что я должен делать?

- Верно... как говорят, первое впечатление - самое важное.

- Хм, ну, верно. Скупой сначала остаётся скупым до конца.*

- Именно! Поэтому я считаю, что мы должны проработать окрестности стартовой деревни.

- Ммм...

- Я уже сделала, что могла, а вот ты...

- Я?

- Да. Как если бросить камушек в воду... Твои действия обязательно на что-то да повлияют. А твои тёплые чувства... думаю, они изменяют тот мир.

- Э? Сомневаюсь, что что-то сильно изменится от моих действий... Так что мне делать?

- Пожалуйста, войди в мир «Аркадии» и направь Героя так, как считаешь нужным.

Я застыл.

- Ч-что? - Что она сказала только что? Один момент, дайте мне всего секунду. Направить Героя?.. - Подожди-ка! Какая же это простая задача! Ты слушала, что я говорил?!

- Что ж, я полагаюсь на тебя. Я очень занята и мне неловко просить у тебя помощи. Достаточно будет, если ты поможешь в стартовой деревне. Пожалуйста, хорошо наставляй Героя, - богиня скрестила руки на груди, мило улыбнувшись.

- С-секундочку! Пожалуйста, подожди! Тебе плевать, а мне-то нет! Это ни капли не легко... - белизна начала завлакивать мне глаза, фигура богини становилась размытой, пока совсем не исчезла, поглощенная белым цветом. Я увидел маленький зевок и услышал тихое бормотание о том, что сегодня она хорошо выспится.

Зато я спать вообще не буду!!!

- ЭЭЭЭЙ!

Наконец белизна поглотила всё, и я потерял сознание.

1 -* Неигровой персонаж (от англ. Non-Player Character) - персонаж в ролевых играх, которым управляет не игрок, а компьютер или мастер.

<http://bllate.org/book/12848/1132152>