

—Как я здесь оказалась...?

Богиня безучастно смотрела на вход в темную, зловещую пещеру, чья пасть напоминала зияющую глотку дракона.

В один момент она присутствовала на совещании по стратегии, а в другой - оказалась среди отряда спецназа в своем прошлом, готовящегося победить королеву.

—Прошу прощения за то, что втянул вас в столь опасное сражение.

Рыцарь Рен, возглавлявший отряд, подошел к ней, видимо, решив, что она напугана.

—Но эта миссия крайне важна - от нее зависит наше будущее как человечества. Если мы упустим эту возможность, мы, в отличие от них, не сможем пополнить запасы ресурсов или солдат. Человечество падет. Вот почему нам нужна сила такого способного воина, как ты. Пожалуйста, сражайтесь вместе с нами.

Несмотря на свой ранг, который оправдывал бы командование, Рен обратился к ней с мольбой.

Богиня посмотрела на рыцаря и подумала о себе прежней - о герое, которым она когда-то была.

Она хотела вернуть себе то, что потеряла.

—Хорошо. Давай попробуем.

Она также хотела изменить жалкую, ленивую версию себя, которую постоянно ругали даже ее собственные апостолы.

—Спасибо! Правда!

Восхищенный ее ответом, Рен повел их за собой, когда они вошли в пещеру.

В прошлой жизни я вошла в эту подземную пещеру вместе с десятью бойцами спецназа.

Тогда она и ее спутники вместе победили королеву.

В отличие от нынешней ситуации, когда остались только она и Рен, они не бросились туда в одиночку.

Скорее всего, это изменение было связано с механикой игры, в которой события

сосредоточены на главном герое.

Богиня, однако, не могла понять эту причину.

'Наверное, дело в неполноте исторических записей'.

Горькое чувство поселилось в ее груди.

Мысль о том, что товарищи, которые сражались рядом с ней, уничтожая элитных монстров, чтобы она могла добраться до королевы, были забыты...

Нет, возможно, это я виновата в том, что не смогла передать эти воспоминания будущим поколениям».

Она задумалась о своих многочисленных ошибках.

—Уво Аааргх!

—Киек!

Богиня и рыцарь Рен устремились вперед, уничтожая волну за волной монстров.

Даже когда армия королевства удерживала основные силы монстров снаружи, элитная гвардия, защищавшая логово королевы, наступала на них без усталости.

Прорубившись сквозь сотни монстров, они наконец достигли самого нижнего слоя пещеры.

—Крррк.

—Киррук.

Из темноты появились три Старших Хранителя.

—Даже после убийства одного снаружи их осталось трое?

В ее прошлой жизни было всего три Старших Хранителя.

Влияние Бездны, должно быть, усилило сложность.

Рен блокировал безрассудные атаки двух Хранителей.

—Я оставляю тебе последнего!

—Один, говоришь.

Богиня сразилась с оставшимся Старшим Хранителем, ее меч сверкал.

Ей нужно было быстро расправиться с ним, чтобы помочь Рену, который выглядел напряженным, сражаясь с двумя из них.

По сравнению с прошлым она лишилась руки и владела другим мечом.

Рен справлялась с двумя Старшими стражами одновременно - это было слишком.

Кланг!

Клаааанг!

Используя свое мастерство владения трансцендентным мечом, богиня уклонилась от клинка Старшего Хранителя.

—Кррр!

Воспользовавшись открывшейся возможностью, она пронзила оружие и одним плавным движением перерубила ему шею.

Туд.

Не останавливаясь на достигнутом, она выхватила меч в обратном направлении, чтобы убедиться, что существо мертво.

Но в этот момент...

Вуум.

Из трупа Старшего Хранителя вырвался голубой свет и устремился к ней.

—Что это?!

Богиня в испуге попыталась увернуться, но свет двигался слишком быстро и проникал в ее тело.

Удар.

По телу прошла мелкая рябь.

Удар.

Удар.

Пульсация становилась все сильнее и сильнее.

Наконец...

Бах!

Волна полностью поглотила ее, и из ее спины вырвалась пара сияющих крыльев.

—Крылья Старшего Хранителя?

Это была сущность Старшего Хранителя, впитавшаяся в ее характер.

—Так вот оно что...

Суровые условия - противостояние королеве всего с двумя людьми - всегда приводили ее в недоумение.

И все же многим игрокам удалось пройти этот эпизод.

—Если поглощение их сущности возможно, это все объясняет.

Черты Старшего Хранителя - [Ускорение], [Высокоскоростной полет] и [Повышенная жизненная сила] - активировались в чистом виде, придав силы ее аватару.

Несмотря на то что она не могла похвастаться своей истинной силой, эти способности ставили ее на уровень, который можно было назвать только сверхчеловеческим.

Этой уникальной особенностью обладала главная героиня игры Akashic Archive.

Бум!

Богиня прыгнула, врезавшись в двух Старших Хранителей, давивших Рена.

Бах! Треск!

С вновь обретенной силой [Ускорения] удары ее меча сокрушали монстров.

—Хафф... Хафф... Эта твоя сила... Что это?

Богиня, облаченная в доспехи и крылья, созданные из способностей Старшего Хранителя, могла показаться чудовищной - возможно, даже как агент Бездны.

Но Рен с ухмылкой отмахнулся от нее.

—Неважно. Спасибо, что спас меня. Без тебя я бы не справилась.

Рен вытерла пыль с клинка и жестом указала вперед.

—Все препятствия мертвы.

Она поправила рукоять меча и шагнула вперед.

—За ним лежит наша последняя цель - мать этих зверей, та, кто может положить конец этой войне.

Повернувшись к богине, Рен ухмыльнулся.

—Благодаря тебе мы зашли так далеко. Я благодарен. Теперь нас ждет последний этап. Готова ли ты?

Богиня молча кивнула.

—Хорошо. Тогда давайте закончим это ради спасения человечества.

Рев!

Королева чудовищ, колоссальное чудовище, превосходящее даже четырех огров вместе взятых,

испустила оглушительный вопль, после чего рухнула на землю.

Даже Рен из ее прошлой жизни с трудом одолевала королеву, не обрушивая на них пещеру.

Но против богини, теперь усиленной сущностью монстров, у нее не было ни единого шанса.

Если бы в прошлой жизни у меня была такая сила, все сложилось бы иначе?

В ее сердце было беспокойно, возможно, потому, что она так легко победила королеву.

—Хаха... хахахаха!

Рыцарь Рен, весь в крови, разразился хохотом.

—Это был подвиг, друг мой! Воин в черных доспехах, летящий по воздуху, чтобы выследить королеву демонов! Твое имя, несомненно, войдет в историю как легенда!

Среди дикого смеха она вдруг выглядела озадаченной.

—Если подумать, я никогда не спрашивала твоего имени. Как грубо с моей стороны! ...Позвольте мне спросить еще раз. Как вас зовут?

Ей так много хотелось сказать.

Что она была другой версией себя из будущего.

Что она знает все о предстоящих событиях.

Но пока аватар богини колебался, что сказать, она открыла рот...

Дзинь!

[Доступ закрыт.]

Как будто защелкнулась катушка с пленкой, окружающее погрузилось во тьму.

—Молодец. Я ставлю твоему первому испытанию девять баллов из десяти.

Когда она снова открыла глаза, перед ней стоял черноволосый мальчик - нет, надсмотрщик.

[Игровой сеанс окончен.]

После выхода из виртуальной реальности богиню встретила ее обычная комната.

Она уже знала.

Это место было не прошлым, а миром внутри игры.

Всего лишь иллюзия, сфабрикованная версия ушедшей эпохи, в которую она никогда не сможет вернуться.

—ЛИЕХ...

Ее божественный титул был [Жертва лени].

В отличие от богов, которые возносятся активно, она была пассивным божеством, родившимся во время ее посмертного обожествления.

Она была известна как затворница, тихая богиня, которая никогда не покидала свои владения, несмотря на то что обладала огромной силой и верой.

—Такое чувство, будто я очнулась от глубокого сна.

Почему она так жила?

Забыв о товарищах, с которыми когда-то путешествовала, игнорируя память о них, она бездельничала в своем убежище.

Это было совершенно не в ее характере.

Странное чувство тревоги, словно что-то вмешалось в ее сознание, не покидало ее.

Но теперь все изменилось.

Даже если это был ложный сон, он освободил ее от глубокой дремоты, поглотившей ее реальность.

Благодаря ему она вновь обрела ясность ума.

Теперь она понимала, что ей нужно делать.

—Сначала я должна выразить свою благодарность.

Сила, воссоздавшая игру [Akashic Archive], была связана со снами.

А если она была связана со снами, то существовать могла только одна - богиня снов.

Богиня вспомнила маленькое, похожее на ребенка божество, которое она видела давным-давно.

Дзинь!

[Жертвоприношение Лентяйки передает ей благодарность].

—Что?

Сообщение пришло в виде божественной передачи, как и сообщения от ее собственного божества, но это было от богини Рен.

Сбитый с толку хаотичной ситуацией, я не мог не быть ошарашенным.

Не волнуйся! Я ничего не раскрыла о твоей личности!» - нервно заикается рассказчица снов.

Нет, правда, если ты так боишься, то вполне можно об этом упомянуть. По крайней мере, о моей личности.

Я думал, что богиня рассердится за то, что я без разрешения позаимствовал ее образ, и обрушит на меня гнев, но, к счастью, этого не случилось.

Вместо этого она выразила благодарность.

Может, это потому, что я сделал ее историю такой грандиозной?

Я был рад, что не включил ни одной негативной сцены, рекламируя персонажа «Рыцарь Рен» как ограниченное издание.

Если бы я изобразил ее в глупом или нелестном виде, то и я, и мое божество, скорее всего, уже предстали бы перед божественным судом.

При мысли об этом у меня по позвоночнику побежали мурашки.

[Жертва Лениности спрашивает, можно ли ей обратиться с одной просьбой].

—О, конечно! Ваше разрешение использовать вашу историю уже было большой честью. Все, что пожелаете!

Учитывая, что она была основным персонажем самого важного учебника в нашей игре, я бы встал на колени и поклонился, чтобы выполнить любую просьбу.

Даже если бы она захотела поднять нос чуть выше или добавить эффект ореола в ключевых сценах, я бы с радостью согласился.

Но ее просьба была совершенно неожиданной.

[The Sacrifice of Sloth просит включить в игру имена десяти членов специального отряда].

—Специальный отряд?

Выслушав объяснения Рен, я понял, что она имела в виду.

Специальный отряд, который сопровождал ее в подземную пещеру, чтобы победить Королеву Бездны.

Каждый из членов отряда пожертвовал собой в критические моменты, направляя Рен к королеве и обеспечивая успех миссии.

К сожалению, все они, включая Рен, погибли под землей, и некому было рассказать о них.

Единственный факт, известный истории, - смерть королевы Бездны привела к гибели монстров, что означало их успех.

Некому было рассказать об их подвигах, и история помнила только Рена, уже прославленного лидера отряда.

В то время как о солдатах, привлечших внимание монстров снаружи, ходили легенды, рассказы о членах отряда были забыты.

Просьба богини Рен была проста: увековечить их историю в игре.

—Не волнуйтесь, богиня. Скоро весь мир будет знать имена этих десяти.

Учебник, часть игры, которая больше всего запомнилась игрокам, мог гарантировать, что ее желание сбудется.

А поскольку [Королева Бездны] была финальным боссом в туториале, она же станет первым еженедельным боссом в будущем контенте.

Включение отряда в качестве вспомогательных персонажей в еженедельную битву с боссом выглядело вполне уместным.

Отныне игроки будут охотиться на королеву каждую неделю ради различных наград, каждый раз отмечая десять воинов.

Когда я объяснил эти изменения и упомянул, что королева Бездны будет побеждена игроками тысячи и даже миллионы раз, богиня рассмеялась.

[Жертва лени, а теперь Преодоление лени, ярко улыбается].

Даже через божественный язык я чувствовал ее сияющую радость.

<http://tl.rulate.ru/book/128221/5470961>