

Когда Балу убежал, я почувствовал, как Ирена нежно взяла меня за руку. Оглянувшись, я увидел, что она улыбается мне, ее крылья заправлены назад. «Ну, а куда бы ты хотел пойти дальше?» - спросил я ее, собираясь вывести ее из столовой.

Она мягко покачала головой. "У нас много времени. Я счастлив куда-нибудь пойти ». И с этим мяч вернулся на мою площадку.

Я закрыл глаза, думая о том, куда я забрал ее в прошлый раз. В основном это было просто поесть и посмотреть представление. Однако я не хотел просто повторять прошлогоднее. Начать традицию - это одно, но я предпочитаю сохранять что-то новое, а не переживать одну и ту же дату снова и снова.

Поэтому я не привел Ирену в зал для выступлений. Вместо этого мы пошли в игровой зал, где мы могли увидеть различных Хранителей, собравшихся вокруг аркадных игр с живой атмосферой. Я сразу же узнал ангельского товарища, которого заметил в прошлый раз, одного из Серафин. Ее присутствие явно означало, что Серафина пережила ту катастрофу. И хотя она снова играла в игру с билетом защиты в качестве приза, ее осанка была намного более расслабленной, и выглядело так, будто она играла больше для развлечения, чем для чего-либо еще.

Не так далеко от нее я увидел саму Серафину, разговаривающую с Гримором. Учитывая нежную атмосферу между ними двумя, я не мог заставить себя вмешиваться в их разговор. Вместо этого я повел Ирену в сторону, вдоль стены, уставленной играми. Как ни странно, почти каждую игру вроде бы забирали.

Что еще более странно, когда мы подошли к концу ряда, я увидел, как стена немного расширилась, и появилась новая игра, когда кто-то естественным образом подошел к ней. О верно. Зона для встреч отвечает пожеланиям жильцов. Я все еще привыкал к этой идее.

Проходя мимо новой игры, мы снова дошли до конца ряда, остановившись. Ирена начала с любопытством смотреть на меня, когда я закрыл глаза, сосредотачиваясь. Мне нужна была игра, в которой Ирена могла бы получить удовольствие, поэтому я вспомнил ее увлечения. Была одна, которая выделялась среди всего остального, одна вещь, которой она, казалось, страстно увлекалась, помимо ее обязанностей как Богини.

Я хочу ролевую игру для Ирены. Пробормотал я про себя. Из всех в моем пантеоне она была величайшим ролевым игроком. Всякий раз, когда она жила воплощением, она полностью погружалась в роль той жизни, которую прожила. В отличие от других, которым нравился определенный образ жизни, Ирена делала только то, что естественно для ее воплощения.

Когда я открыл глаза, стена не расширилась, как я думал. Скорее, нас двоих перевели в совершенно другую комнату, на второй этаж, где хранились многопользовательские игры. Перед нами сидел стол с прозрачным экраном поверх него. Взглянув на Ирену, мы двое

подошли к столу.

Добро пожаловать за стол хранителя!

Хотите, чтобы вас представили?

Естественно, я выбрал да. Для меня это было впервые, поэтому я не хотел оставаться в полной неведени. Даже Ирена, похоже, не знала, что происходит, поэтому, вероятно, она не нашла эту игру в последний раз после того, как мы расстались.

Keeper's Table - это смоделированный опыт для тех, кто хочет взять на себя другую роль. Система, используемая для опыта, должна быть определена в начале игры. Есть три режима игры: Закон, Порядок и Хаос!

В игровом режиме «Закон» один игрок играет роль «мира», активируя различные сценарии и события, в то время как другие игроки разыгрывают одного или нескольких персонажей. В этом игровом режиме очки зарабатываются медленнее, чем Приказ.

В режиме игры «Порядок» система сама берет на себя управление миром, в то время как каждый игрок играет своего персонажа или персонажей. Очки можно заработать за выполнение заданий, установленных системой, в зависимости от сложности задания!

Наконец, режим Хаоса. В этом режиме каждый игрок разделяет контроль над миром и может активировать мировые события, тратя игровые очки. Этот режим разработан в первую очередь для удовольствия игроков и предлагает наименьшее количество наград.

Пока я читал правила, я мог сказать, что Ирена делала то же самое. Честно говоря, я был удивлен, увидев такую игру в качестве опции, не говоря уже о том, что на ней можно было заработать очки. Когда я собирался предложить что-нибудь для Ирены, она сжала мою руку, повернувшись ко мне лицом. «Давайте сыграем в режиме заказа».

Я подумал об этом на мгновение, прежде чем кивнуть головой. Глядя на стол, было два небольших дисплея, на каждом из которых был изображен контур руки. Эти инструкции казались достаточно ясными, поэтому я протянул свободную руку и положил ее на дисплей, Ирена сделала то же самое рядом со мной.

Я моргнул и внезапно оказался в другом месте. Ирена все еще была рядом со мной, но стол исчез. Теперь мы стояли в бесконечной белой пустоте. А затем к нам заговорил голос, очень знакомый голос. «Пожалуйста, выберите систему, которую вы хотели бы использовать для этого опыта».

"Терра?" Ирена окликнула меня прежде, чем у меня появилась возможность, и перед нами возник образ некой рыжеволосой девушки-кошки.

"Верно." Терра кивнула с игривым выражением лица. «В правилах сказано это, верно? Система играет роль мастера игры, когда вы выбираете режим заказа. Как ваш системный компаньон, это означает, что я получаю роль. Но будь осторожен, я не могу упростить тебе дело только из-за наших отношений ».

Вероятно, это было еще одно правило обеспечения справедливости. У каждого Хранителя должен был быть свой собственный Системный компаньон, поэтому имело смысл сделать их представителем в виде знакомого лица. В то же время система должна была гарантировать, что они останутся беспристрастными. Я взглянул на Ирену, и легкая усмешка тронула мои губы, прежде чем я повернулся к Терре. «Я хочу использовать систему Kione».

Ирена была явно удивлена моим выбором, смущенно глядя на меня. Однако Терра только от души засмеялась, схватившись за живот. «О, это просто подло, Дейл. Но, думаю, это честно. Никто из вас на самом деле хорошо не знает этот мир. Хотели бы вы создавать собственных персонажей или оставить это на усмотрение судьбы? »

То, как она это сказала, и взгляд ее глаз подсказали мне, что она хотела, чтобы я выбрал последнее. Однако, даже как Богиня Судьбы, я знала, что она не может идти против правил системы. Так что должна была быть другая причина. "Какая разница?"

Терра одобритительно кивнула, скрестив руки под грудью. «Во введении поясняется, что баллы начисляются в зависимости от сложности различных заданий, которые я вам даю. Однако эта трудность субъективна. Молодому батраку сложнее убить простого гоблина, чем великому герою сразиться с драконом. Чем сложнее задача для вашего персонажа, тем выше потенциальные награды ».

Что ж, это определенно следует учитывать. Однако, по ее словам, задача будет такой же за такое же количество очков. Дело в том, чтобы преодолеть эти проблемы. «Каким вызовом будет создание моего начального значения Ki?»

Терра подняла руку, показывая нам подождать, и закрыла глаза, обрабатывая запрос. «Пять тысяч очков. Это оценка системы, основанная на трудностях, с которыми вам пришлось столкнуться в то время, а также на преимуществах, которые вы должны были позволить вам справиться. Между прочим, создание вашего Божественного Тела составляет восемь тысяч. Это, вероятно, будет твоим величайшим достижением, даже больше, чем создание Аны ».

Я не мог не вздрогнуть, вспомнив, как создавал свое Божественное Тело... Неудивительно, что система оценила его более высоко, учитывая, какое количество боли было вовлечено. «Мы пойдем дорогой судьбы».

«Я думал, ты сможешь». Она ответила игривым тоном, Ирена какое-то время просто наблюдала за происходящим. «Теперь у вас есть шанс сделать какие-либо запросы для ваших персонажей, прежде чем я начну процесс».

«Можем ли мы сделать так, чтобы наши персонажи были вместе?» - спросила Ирена голосом,

чуть громче шепота, но от которого улыбка Терры стала более теплой и нежной.

«Конечно, Ирена. Конечно вы можете. Как только я закончу, вы получите имплант памяти ваших персонажей, который поможет вам сыграть свою роль. Этот имплант будет удален, когда вы закончите игру. Вы по-прежнему будете помнить все, что произошло во время игры, но у вас не будет противоречивых воспоминаний о жизни, которая к этому привела ».

«Точно так же у вас останутся воспоминания о реальной жизни, пока вы находитесь в игре, поэтому насколько глубоко вы сыграете свою роль, зависит от вас. Однако, позвольте мне дать символический совет ... чем лучше вы играете роль, тем выше оценка системы ».

Убрав это, Терра закрыла глаза. Медленно она вытащила руки из-за спины. Ее правая рука несла ослепляющий свет, а левая рука держала чистую тьму. Когда она сложила руки вместе в хлопке перед собой, две энергии соприкоснулись, я поднял руки, чтобы закрыть глаза.

И в этот момент все изменилось. Что-то случилось, Слай? В моей голове раздался незнакомый хриплый голос, заставивший меня взглянуть в сторону. Там я увидел своего льва Гриффита. Мы сидели на крыльце моего дома, когда я дернулся и внезапно закрыл лицо.

Я покачал головой, пораженный тем, как быстро укоренились воспоминания. Здесь я был Слайрисом, подмастерьем-магом. Как и обещал Терра, я все еще мог помнить все, но в то же время ... Я мог вспомнить, как мальчиком принял Гриффита, как он игриво царапал мне лицо, не зная о своих острых когтях, и как я все еще носил шрамы от той первой встречи по сей день.

«Нет ... все в порядке». Я заговорил тихим голосом, потянувшись слегка почесать его прямо за гривой. «Солнце только что привлекло мое внимание, вот и все».

Я чувствовал колебание Гриффита, прежде чем он, казалось, расслабился от внимания, которое я уделяла его затылку, лежа рядом со мной. Если ты так говоришь. Похоже, они почти вернулись.

Я знал, о ком он говорит, еще до того, как услышал крик огромной птицы, широкую тень затмившую мой порог. Взглянув вверх, я увидел Женеьеву, черного теневого орла. Размах ее крыльев составлял почти дюжину метров, когда она приземлилась перед моим домом, и фигура прыгнула с ее спины.

Фигура была едва ли не шести футов ростом, с длинными распущенными черными волосами. Ее карие глаза засияли, когда они остановились на мне, ее губы изогнулись вверх. На ней были кожаные доспехи, она потянулась, чтобы погладить ее по плечу, когда Женеьева начала светиться мягким светом, сжимаясь, пока не села на свое жердь. "Я вернулся." - тихо сказала жена, подходя ко мне и села. Я знал, что это Ирена, персонаж, которого ей дали, но не это имя слетело с моих уст.

«С возвращением, Канеда». Это был ее персонаж, охотница за заклинаниями с луками по

имени Канада. Ни один из нас не был невероятно могущественным, особенно по сравнению с героями Земли, к которым я привык. Ведь здесь не было игровой системы. Непростой путь к усилению власти. Но мы были счастливы, это я знал.

И, в конце концов, разве не это имело значение? Ни вашей силы, ни вашего влияния, ни чего-то еще. В конце концов, разве не самое лучшее в мире просто быть счастливым?

<http://tl.rulate.ru/book/3120/1375611>