

«Фиксер».

Так назывался популярный комикс для мальчиков, публикуемый в знаменитом журнале «Гало».

Он сочетал в себе фэнтези, научную фантастику, комедию и боевик.

Яркие сцены сражений в футуристическом городе, нарисованные в прекрасном стиле, были весьма впечатляющими.

Сюжет был прост.

По какой-то причине драконы, эльфы, орки и магия из другого измерения попали на Землю.

Эти иномирные расы и человечество, естественно, столкнулись из-за культурных различий и разных ценностей.

После десятилетий различных конфликтов обе стороны признали существование друг друга.

По всему миру были созданы мета-города для этих рас, известных как металюди.

И одним из самых известных таких мета-городов был Найтхейвен.

В этом городе, полном проблем, появилась профессия «Фиксер», представители которой решали проблемы по заказу.

Комикс «Фиксер» рассказывал историю Рэйвена, главного героя, который решал всевозможные проблемы в городе, используя только своё человеческое тело.

Благодаря уникальному сочетанию фэнтези и научной фантастики, свежему сюжету и самобытным персонажам, «Фиксер» быстро стал одним из флагманских произведений журнала «Гало», любимым многими.

На самом деле, я был так увлечён им, что даже не заметил грузовика, пока он не оказался прямо передо мной.

Как любитель историй о людях, решающих проблемы, я настоятельно рекомендую «Фиксер».

Что ж, это интересно, но...

Но интересный сюжет не обязательно делает мир идеальным местом для перерождения.

У «Фиксера» был тёмный мир, скрывающийся за жизнерадостной компанией друзей главного героя.

Иномирные расы пришли на Землю, потому что их мир был разрушен захватчиками.

И хотя первоначальный конфликт между этими расами и человечеством был неуклюже улажен, во всем мире всё ещё существовали враждебные группировки, настроенные против этих рас.

Кроме того, технологический прогресс привёл к пренебрежению жизнью и крайнему индивидуализму.

Перестрелки и похищения среди бела дня стали почти обыденностью.

Даже захватчики, разрушившие другой мир, теперь засматривались на Землю.

Короче говоря, это был опасный мир, полный крови и насилия, скрывающихся под хрупким миром.

Конечно, это мир, где главный герой может блистать, но... для обычного человека, как я, здесь слишком опасно жить.

Знание об опасностях не означало, что я мог что-то изменить.

Так же, как ребёнок не может выбирать своих родителей, перерождение, казалось, было вне моего контроля.

Если бы у меня была возможность выбрать мир, в котором я перерожусь, я бы выбрал мирный, без войн и сражений.

Мир с кемпингом, гитарами и клубами.

Печальная реальность.

\* \* \*

И всё же, я не мог вечно хандрить.

Жребий был брошен, и время шло вперёд.

Поэтому, вместо того, чтобы быть в полубморочном состоянии, лучше было взять себя в руки.

В этом месте потерять бдительность может означать нечто большее, чем просто поражение — это может означать потерю всего.

Сначала я должен собрать информацию. Будь то до начала основной сюжетной линии или во время неё. Мои действия зависят от этого.

«Фиксер» не был прямолинейным повествованием; он был структурирован как серия повседневных событий.

Но по мере того, как главный герой решал проблемы, атмосфера в городе постепенно улучшалась.

Город в начале и в конце оригинального произведения был настолько разным, что трудно было поверить, что это одно и то же место.

Ранний Найтхейвен был адом коррумпированных полицейских и жестоких банд, борющихся за власть.

Поздний Найтхейвен обрёл некоторое подобие порядка под управлением полиции и корпораций, хотя и столкнулся с внешними угрозами.

Если бы это было раннее время, безопаснее было бы скрываться от опасных персонажей, которые ещё не были устранены.

Если бы это было позднее время, лучше было бы оставаться в густонаселённых, открытых местах.

Поскольку моя стратегия полностью изменится в зависимости от времени, определение его было моим главным приоритетом.

Просить главного героя «Фиксера» о помощи... я пока отложу это. Он известная личность в этом городе, так что есть большая вероятность, что меня втянут в неприятные ситуации.

В любом случае, обращаться к главному герою было не лучшей идеей.

Если бы я был просто клиентом, мне нечего было бы предложить в качестве оплаты.

И даже если бы я каким-то образом убедил его принять меня, объяснив свою ситуацию, существовал риск, что меня похитят или используют в качестве приманки злодеи, охотящиеся за ним.

Конечно, в комиксе эти инциденты благополучно разрешались благодаря определенным неписаным правилам, но в реальности похищение, скорее всего, закончится плохо.

Хорошо. Сначала я соберу как можно больше информации в городе. После этого... я решу, что делать дальше. Сейчас слишком много переменных, чтобы строить планы.

Я собрался с духом, упорядочивая свои мысли.

Получив второй шанс на жизнь, я не позволю ей закончиться бессмысленно на этот раз.

Хотя у меня не было желания стать исторической фигурой, долгая и здоровая жизнь казалась неплохой целью.

С лёгким внутренним бормотанием я отправился к ярко освещённым улицам Найтхейвена.

Пройдя некоторое время и покинув лес, где было спрятано подземное сооружение, я наконец добрался до шумных улиц Найтхейвена.

И тут я столкнулся с ещё одной проблемой, которую не предвидел.

— Хэй, смотри, куда идёшь, малышка... Ах?

— О боже, ты когда-нибудь думала об индустрии айдолов? Ты была бы звездой киберпространства!

— Привет! Ты играешь в Эльстар? Можно твой ID? Эй, не убегай~

Видимо, моё лицо, как у маленькой девочки, привлекало внимание.

Просто прогулки по улицам было достаточно, чтобы привлечь раздражающее количество внимания.

Грубоватый мужчина случайно наткнулся на меня и уставился в изумлении, длинноухая женщина вцепилась в меня, как будто нашла драгоценный камень, а блондин обнял меня за плечи, пытаясь вести себя фамильярно.