

Дзюн с остальными покинули пещеру и оказались в долине, сплошь покрытой туманом.

Это была огромная долина, окружённая крутыми горами в центре острова Алтария.

- Горожане называют это место... "Долиной смерти". Однако, здесь нет никаких квестов, это была одной из причин почему этот остров не пользовался популярностью как стартовый у игроков.

- В том есть смысл. - кивнув сказал Дзюн. - «Вот почему я еще не слышал об этом месте...»

Уже минуло три недели как они втроём решили сформировать группу. Обучение Касуми шло довольно хорошо. Дзюн предложил, что она должна ознакомиться со здешними монстрами, таким образом они отправились к этой горной цепи.

Даже с групповым бафом на скорость от Эри, им понадобилось больше суток, чтобы добраться до цели. Так как горная цепь располагалась в самом центре острова, это место было самое отдалённое от всех трёх городов, что располагались на Алтарии.

- Как только мы выйдем из этой долины, должен показаться путь, который приведёт нас напрямик к задней части горы Далвори. Но на пути будут крутые и опасные скалы. А на вершине одной из них расположен храм. Дирижабль прямо под ним.

- И так, там был какой-то голем, который защищает храм?

- Его имя "Страж Барьера". Когда тяжёлый воин нашей гильдии ударил его, он ответил атакой мощнее в два раза чем "Ужасный Сфинкс".

- Какова его скорость атаки?

- Примерно такая же, как и у Сфинкса.

- А скорость передвижения?

- Я думаю немного быстрее обычного голема.

- Эм... А если мы используем "Побег", или "Ускорение" Дзюн-сана, сможем ли мы убежать от него?

- "Бег" и "Ускорение" обычные заклинания перемещения с фиксированной длительностью. Если он становится агрессивен к вам, вы не можете использовать эти заклинания. Предметы и заклинания полёта тоже неэффективны. Всё, что используется для ускорения передвижения бесполезно.

Касуми внимательно слушала объяснение Эри.

- Это не особо волнует меня. - криво улыбнувшись, покачал головой Дзюн. - Однако, кайтинг остается эффективен против боссов.

- Кайтинг? Что это? - Касуми наклонила голову в замешательстве.

Дзюн и Эри посмотрели друг на друга.

- Великий Учитель Дзюн, почему бы тебе не объяснить? Поскольку я целитель, я не всегда улавливаю такие вещи. (п.п. отсылка к аниме "Великий Учитель Онидзука")

- Кайтинг - это основной метод, используемый задней линией бойцов.

Казалось, Эри не хочет ему помогать с объяснениями. Дзюн вздохнул.

- В этой тактике чаще всего применяют замедление монстра или увеличение скорости битвы. Атакуют два игрока, с очень мощной атакой, постоянно перебивая таргет и заставляя монстра бегать от одной цели к другой, а пока он бежит его атакуют из далека более слабыми атаками. Часто при этом используют умения отравлений, когда яды помаленьку, но постоянно снимают HP цели.

- По моему это звучит подло.

- Называй как хочешь, но это лучший метод, для победы над врагами. По тому, что этот метод намного выгодней и требует прилагать намного меньше усилий, многие игроки практикуют именно его.

Но сражения в "Небесном Мире" были не только ради получения очков опыта. Система навыков здесь была довольно многогранной. Нанося монстрам урон оружием, успешно уворачиваясь от их атак и получая урон игроки могли улучшить владения оружием, навыки уклонения, и соответственно навыки защиты. Использование магии в нужное время также приводило к увеличению мастерства. Всё вознаграждалось.

- Кайтинг занимает много времени, но и риски у такого метода небольшие. Однако некоторые игроки могут найти его надоедливым, так что люди обычно делают это там, где очень мало народа. Это вопрос этики отдельных игроков. (п.п. такой метод мешает прокачке других, так как монстр бежит по большой территории)

- Но некоторые игроки пренебрегают такими вещами, как 'личная ответственность' делая это в зонах для новичков...

- Из-за того, что такие люди плохо относятся к новичкам и способны убивать монстров, которые сильнее их, и не предназначены для убийства низкоуровневыми игроками, многие разработчики официально запрещали кайтинг. В "Небесном Мире" разработчики ограничили возможность накладывать заклинания ускорения на союзников, и этим самым предотвратили повальное использование кайтинга. По той-же причине такие заклинания как "Замедление", уменьшающее скорость передвижения противника, были неэффективны, для битвы с сильными монстрами нужна была серьёзная подготовка.

Сразу после сказанного Дзюн посмотрел на Эри.

- В начальные дни в "Небесном Мире" было много ПК убийств тех, кто занимался кайтингом возле городов?

- Я не знаю. Я установила "Небесный Мир" незадолго до "Рождения". Однако я думаю это возможно, учитывая, что эта тактика была ненавистна многим, и большинство смотрели с презрением на тех, кто ею пользуется.

- Мда... Но, в любом случае, мы не делали такие вещи.

«Для Касуми-сан и меня - бойцов передовой, и Эри - "Белого мага" с очень небольшим

количеством заклинаний, мы должны это учитывать во время поисков жизнеспособных стратегий боя. Для того чтобы кайтинг работал нормально, все игроки в округе должны покинуть зону, в то время как другие будут заниматься монстром.»

- Я вижу. Я поняла! Мы не должны привлекать к себе внимание, делая странные вещи.

Касуми покорно кивнула.

- ... О чём ты говоришь так, словно мы собираемся заняться растлением? ... Эта девушка...

- Это реальная опасность. Это не неразумное истолкование этого...

Дзюн и Эри переглянулись и криво усмехнулись друг другу.

Поднимаясь по наклонной дороге, они увидели большое открытое пространство в горах. Оно было покрыто пышной растительностью на фоне красноватой почвы.

По среди этой местности стоял храм, размером со школу, который они искали.

В первую очередь, они хотели вывести сюда "Стража Барьера".

Дзюн собирался взять его на себя. Ещё не прошло и десяти дней с того момента, как две девушки умерли. Вторая смерть означала серьёзную опасность реальной смерти. Они не собирались подвергать себя огромному риску.

- Я приведу этого "Стража Барьера" и начну бороться с ним. А вы двое смотрите с безопасного места. Не при каких обстоятельствах не вмешивайтесь. Если вы умрёте наш план потерпит поражение. Я оставляю вас одних и покину остров.

- Даже если бы ты не сказал это, я даже не... И так, не имеет значения выиграем мы или проиграем, верно?

- Ты заставляешь меня чувствовать себя неловко. Помолчи.

- Всё. Ты мне надоел, глупый ... Слушай, Касуми, пожелай ему удачи.

- Э-э... Пожалуйста, постарайся!

Услышав воодушевление от слов Касуми, Дзюн повернулся к ней и увидел, как она "держала за него" сжатые кулаки.

Несколько иконок бафов показались в левом нижнем углу поля зрения Дзюна. По крайней мере, Эри наложила несколько бафов.

Как только он осмотрел открытое пространство, Дзюн устремил свой взор на храм.

Они проделали весь путь сюда по дороге трёхметровой ширины, слева которой была огромная стена, а справа обрыв. И по этой дороге они шли вокруг всей горы.

Кроме того, потеряв равновесие и упав отсюда означало, что придется проделать путь с самого начала.

Этот храм был расположен в "забытом богами" месте.

По бокам лестницы стояли статуи птеродактилей с распростертыми крыльями, словно собираясь взлететь, сделанные Великим Лю. Причина почему он был построен в таком месте, несомненно потому, что это место было ближе всего к Богам Небес.

... «Это место меня уже раздражает... Здесь воняет!»

Идя через эту бесконечную долину, Дзюн подбадривал себя шутками.

После того как они оставаясь на стороже, медленно прошли через это открытое пространство, наконец показался вход в храм.

Наверху, через двадцать лестничных пролётов перед зданием, отдыхала большая стальная статуя. Она была высотой около 50 метров и была одета в какие-то ржавые металлические доспехи типичного рыцаря средневековья, держа в руках большой меч и гигантский щит. Она была совершенно неподвижна.

Дзюн, прищурив свои глаза, увидел его имя - "Страж Барьера", оно было над его головой и окрашено в зелёный цвет. Он всё ещё не был в активном режиме. Однако, если кто-нибудь приблизиться...

- Прежде всего, нужно проверить, насколько можно приблизиться к нему, пока он не обнаружит нас.

Не доставая свой двуручный меч, Дзюн шаг за шагом медленно поднимался по лестнице. Его глазам, с каждым шагом, открывался голем, похожий на огромного робота.

Когда он был почти на середине лестницы, статуя медленно подняла меч. Его имя стало красным - он заметил Дзюна, который зашёл в запретную зону, и перешёл в активный режим.

- Это здесь!

Дзюн развернулся и побежал назад с такой скоростью, что чуть не покатился кубарем с лестницы. К сожалению, он не мог использовать все свои способности, чтобы быстрее бежать. Но в любом случае, даже если б его убили, он по крайней мере получил очень важную информацию.

Стальная статуя рыцаря, делая огромные шаги, погналась за ним.

Когда Дзюн добежал до середины этой долины он быстро обернулся.

Он пристально наблюдал за "Стражем Барьера".

- Ну, начнем!

Это был новый враг, один из тех, кого он раньше не видел. Это был свирепый враг, и он был прямо перед ним. Дзюн был взволнован - это был вызов! В играх, Дзюн всегда любил исследовать что-то новое и бросать вызов неизвестному.

Дзюн с радостью бросил вызов "Стражу Барьера".

Страж посмотрел на него. Его меч, который был в два раза больше Дзюна, может отбросить его с лёгкостью. Будет не очень легко уворачиваться от атак Босса, а слабые атаки он будет

блокировать своим щитом.

Кроме того, даже если он был медленным, он имел способность к регенерации. Идея безостановочно наносить ему урон, в то время как он будет его восстанавливать очень печалила.

- Этот парень - мерзкий товарищ...

Даже если он попытается уклоняться, его здоровье всё равно будет постепенно уменьшаться, поскольку урон который будет получать Дзюн будет расти, в то время как враг будет невредим.

Несмотря на это, ему удалось выяснить шаблон атаки противника. У него было три основных удара и удар, во время которого он используя свой щит пытается оттолкнуть противника. Затем монстр начинает крутиться вокруг себя, от этой вращающейся атаки было очень трудно увернуться.

Неожиданно НР Дзюна снизились до 50%.

- Таким темпом я долго не протяну...

Хоть перспективы умереть и были велики, у Дзюна оставалось чувство, что шанс еще есть. Причмокнув губами, он постарался выкинуть все посторонние мысли, очистив свое сознание.

- Ничего не поделаешь... Попробую получить как можно больше информации о цели!

Он попытался применить одно из своих заклинаний. Для этого был не лучший момент... И вполне возможно, что монстр имеет иммунитет к подобным заклинаниям.

Что касается его нынешней ситуации... Раньше, когда Эри и Касуми вместе со своей гильдией атаковали Босса, ему удалось получить много информации о Сфинксе. Но как он и боялся, Голем и Сфинкс полностью отличались. Конечно это было логично, так как они отличались даже внешним видом. Использовать "Стан", который помогал при битвах с обычными мобами, тоже было невозможно. Но даже если это было заклинание, которое невозможно использовать на Боссе, Дзюн решил попробовать все. Вдруг что-то сработает? Это будет отличной новостью.

Поскольку Дзюн не обладал информацией по поводу слабых мест голема, он решил опробовать все доступные ему методы.

Во-первых, он попытался зачаровав своё оружие, пламенем атакуя голема. Это оказалось не очень эффективно.

Дальше был лед. Но это тоже не помогло.

Затем он попробовал электричество. Его противник дернулся... -...Что это было?!

- Его слабое место, это атаки электрического типа!

Используя сильнейшие электрические атаки, что у него были, Дзюн продолжал атаковать голема пока у него не закончилась манна, продолжая уворачиваться от яростных атак противника. Пока что это было довольно эффективно, и его регенерация не могла восстанавливать потерянные жизни. За это время он съел врагу 10% его НР.

Но теперь, у Дзюна не осталось манны.

Его НР было на 20-ти % и горел красный индикатор предупреждающий о малом количестве жизней.

[Опасно низкий уровень НР. Опасно низкий уровень НР. Опасно низкий уровень НР.]

Появилось неприятное жёлтое сообщение.

- Ну, так как я получил достаточно информации. Будет нормально, если я умру сейчас...

Дзюн быстро посмотрел на Касуми и Эри. Они следовали его наставлению, оставаясь вне диапазона атаки противника и внимательно наблюдали за боем.

Эри, перекрестила на груди свои руки и ухмылялась, как будто ситуация была под контролем, и не было ничего страшного. А Касуми сложила перед собой руку и казалось молилась во время того как смотрела за ходом боя.

- ДА!

Широко ухмыльнувшись, Дзюн побежал от "Стража Барьера".

- Эй, что ты делаешь?!

- Замолчи. Я пытаюсь спасти себя от смерти.

Во время бега он посмотрел на Стража, они приближались к обрыву. Ещё три шага, два шага. Ещё один. Ноль...

Дзюн прыгнул.

Тело Дзюна полетело с очень большой высоты.

Голем, растерявшись, остановился.

Глядя на лицо голема, Дзюн продолжил падение вниз.

В тот момент, когда он коснулся земли, он получил урон, более чем в десять раз превышающий его максимальное количество НР и мгновенно умер.

Около часа спустя...

- Идиот! Дурак! Тупица! Не делай такие дебильные вещи!

Дзюн возродилась в нижней части долины и услышать словесные нападки Эри. После его падения со скалы, она использовала заклинание возрождения. У Дзюна местом возрождения была комната в таверне Газара, после возрождения он надел свою одежду и оставался начеку.

На протяжении ещё часа, после того как Дзюна воскресили, его постоянно подтрунивала Эри, с помощью своего камня сообщений.

Кроме заклинания возрождения, что могли использовать только "Белые Маги", не было другого способа вернуть персонажей к жизни. Заклинание возрождало мёртвых игроков

недалеко от того места где они умирали и оставляли свои вещи. Также накладывался специальный дебаф слабости, который длился определённое количество времени, но зато уровень батареи планшета игрока не терялся.

Однако это было лучше, чем бежать от его точки возрождения, которая была очень далеко, да ещё и бежать пришлось бы голышом к своей группе. Гораздо удобней возвратиться после смерти сразу к своей группе в глубине подземелий. Это была одна из причин, почему "Белых Магов" брали в группы для прохождения подземелий.

Это точно.

Дебаф слабости Дзюна уже проходил, когда к нему очень быстро приближались Касуми и Эри.

- Мое сердце почти остановилось! Я так разволновалась! Почему ты прыгнул!?"

Глаза Касуми были все в слезах. Казалось, это застигло её врасплох. Дзюн криво усмехнулся.

- Прости. Я хотел попробовать скайдайвинг, спрыгнув с обрыва.

- Что бы ты ни говорил, но знаешь, это доставило проблем для нас!

- Это больно! - Эри в ярости ударила его по голове. Здесь боль от повреждений монстрами была значительно уменьшена, но боль, возникающая от обычных вещей, вроде этой, вовсе не изменилась, так как удар пришёлся по голове, очевидно это было больно. Ударить мизинцем о ножку стола тоже было бы очень больно.

- Ладно, ладно, я понял! Нам ещё спускаться с горы целый час. Идём!

- Да и в любом случае, после того как мы собрали всю необходимую информацию, мы собирались уходить. Разве такой способ уходить не лишен смысла?

- Нет! Идиот! Я и Касуми очень волновались!

- ... Волновались? Ты? - спросив это серьёзным тоном, Дзюн закрыл предыдущее место удара руками. Он прикрыл голову и посмотрел вперёд.

- Хмп! - Эри надула щёки и отвернулась. Её щеки покраснели.

- Я волновалась.

Взглянув на Дзюна Эри нахмурилась.

- Что по-твоему я должна была делать? Это отличалась от того, что ты сказал о своих планах. Я больше никогда тебе не поверю. Ты самый гнусный из насекомых!

- Как сказать... это была маленькая шалость... или я должен сказать, детское любопытство?

- Если ты сделаешь это ещё раз, я точно не прощу тебя, слышишь! Ладно я, но Касуми действительно плакала.

- Ладно... я понял. В следующий раз, я буду говорить, что собираюсь сделать заранее.

- И прыгать нельзя!

На мгновение после того как он спрыгнул, Дзюн почувствовал радость полёта, но он понимал, что потом с ним сделает Эри. С тех пор он понял, что надо быть более осторожным, и избегать потенциальных причин для их беспокойства.

- Уух, Дзюн-сан. Мне действительно было страшно... Я уже потеряла надежду...

Прежде всего, увидев Касуми, он заметил, что ее глаза были наполнены слезами, это заставило его по-другому взглянуть на свой поступок.

- ...Эх, в следующий раз я буду думать прежде чем сделать что-нибудь такое.

- Я не позволю это!

Скрещенными руками, Эри сверлила взглядом Дзюна, сидящего на земле.

- Что я должен сделать?

- Просто ответить на одну вещь...

- ... Хмм. Почему ты смотришь так свысока, на выражение "сидишь на лошади"?

- Потому, что "Белые Маги" гордые и великие. Зови мне "Белая Принцесса-сама".

Затем Эри засунула указательный палец в нос и начала смеяться.

- Ты можешь звать Касуми, просто Касуми? без суффиксов.

- Ааа.

Он посмотрел на Касуми. Он все еще не был способен встать из-за эффекта слабости. Это был второй раз, когда он умер, после того как пришёл в "Небесный Мир". Но такую тяжесть после этого он чувствовал первый раз...

Во время битвы с "Ужасным Сфинксом", Эри ощущала те-же эмоции, но она всё же помогала ему. и Дзюна это восхитило в ней.

- Хех, я в порядке.

Касуми поспешно покачала головой.

- Я сказала тебе не говорить такие вещи.

- Э-э, т-такие?

Ее лицо полностью покраснело, Касуми начала махать своими руками. Эри дразнила её.

Дзюн вздыхая, пожал плечами.

Эри сделала игрушки из Дзюна и Касуми.

«Правда ли она плохая?»

Он почувствовал ностальгию.

Давно он не чувствовал себя так раскованно. Это точно. Если у тебя были близкие друзья, то просто сидение рядом с ними и разговоры могут развеселить.

«Вспоминая о былых временах...»

Если они захотят быть и дальше вместе, тогда они создадут гильдию. Всем будет весело, и они были бы не в состоянии оторваться от игры...

Он вспомнил то время, когда впервые начал играть в онлайн игры.

«Но...»

Дзюн покачал головой.

Однако это сработает только в коллективе хороших друзей.

В конце концов, это были только Дзюн и Кай. Они общались только между собой и переходили в другие игры. Где и продолжали веселиться.

Они повторяли это множество раз.

Кай. Лучший друг Дзюна. Нет, можно сказать, что он был частью Дзюна.

Однажды он сказал: - Мы лучшее из всех возможных сочетаний, что когда-либо были! - Эти слова действительно шли из сердца.

И даже если бы Кай на самом деле оказался девушкой, это бы не изменило их отношений.

- Эй, Касуми-сан. После того как ты покинешь остров, ты собираешься вернуться в гильдию Сакуи-сан, правильно?

- ... Правильно! Я хочу быть с Сакуей-чан... но я не думаю, что теперь мы сможем путешествовать вместе...

- Потому что тебе нужно закончить квест компании Фелфей?

- Угу...

- Тогда я помогу тебе с этим.

- Хаа?

- Я тоже хочу завершить его. Эй, когда мы покинем остров, твоё штрафное время закончится.

- Ох, Дзюн-сенсей, ты очень хороший, угу.

- Эри, присоединяйся к нам.

- А?

- Что не так? Ты была с ней все это время. И ты хочешь сказать, что бросишь её, как только покинем остров?

- Даже если так, Касуми всё равно должна вернуться к своей группе...

- Сакуя, скорее всего сейчас на 4 кольце островов. Как ты думаешь, что случится, если ты не поможешь Касуми?

- Я понимаю это... Эй, о чем это ты думаешь?

Что-то заметив, Эри прикрыла свою грудь.

- Может ли быть, что... Ты... Хочешь воспользоваться нашей ситуацией и сделать что-то извращенное?

- Неа. Я люблю Большие сиськи, помнишь?

- Ты идиот, который любит поговорить о сиськах! Умри! Серьезно, умри! Эй, Касуми-тян, мы должны пить больше молока, чтобы сделать грудь больше...

- Касуми, не слушай ее! Не дай её силе убеждения провести тебя!

- Эй! О чем это ты говоришь?!

- Не делай из мухи слона.

Дзюн понял, что бессознательно начал в воздухе сжимать воображаемую грудь, а затем Касуми с покрасневшим от смущения лицом прикрыла руками свою грудь.

- Хуууу. Эм, я... э-э...

- Подожди, это просто недоразумение.

Так как Касуми начала сильно нервничать, Дзюн вздрогнул смотря на неё. Увидев это, Эри тоже занервничала, и Дзюн инстинктивно поморщился. Эри, заметив это, улыбнулась.

- Дзюн старый извращенец и Сталкер! Мы просто две невинные девушки! Я так и знала!

- Ах, виноват, виноват. Я сделал ошибку, вступив в спор с тобой.

- Вы закончили препираться?!

Эри оскалила зубы. Касуми все больше и больше волновалась.

- Эй, подожди минутку. Эри-тян. Я не хочу доставлять неудобства. Мы все знаем, что Эри любит грязные шуточки. Эээ...

- Касуми, ты не можешь быть на его стороне.

- Уух... - Касуми пристально всматривалась в Эри.

- Я имею в виду, ты тот тип девушек, которые нравятся Дзюну...

- Да? Э... Это...

Касуми начала скрывать свои формы. Переведя взгляд на Дзюна, Эри смотрела сквозь него.

Дзюн отвел взгляд.

- Бесполезный братец...

- Заткнись. - гневно прикрикнул он на Эри.

В конце дня, они разбили лагерь неподалёку от горы, на берегу реки. Включая и предыдущей день, ночевали они здесь уже вторые сутки.

Путешествовать ночью было опасно. Так как сила монстров ночью возрастала. Все могли, используя магию, создать переносную палатку. Тоже относилось к созданию костра и магии призыва кухонной посуды.

Тогда, когда "Небесный Мир" был ещё MMORPG, при упоминании этих заклинаний многие игроки сказали бы: - Что хорошего в этой новой магии? - но сейчас эти заклинания были очень важны и незаменимы для игроков. Особенно барьер, что сигнализирует о проникновении злоумышленников, который создавали "Белые Маги", был весьма полезным.

Касуми привыкла ко всему этому. Посыпав приправой из разных трав бекон, она с помощью магии призвала воды, и смешав всё в котелке поставила на огонь. Она пол часа собирала эти травы, для создания приправы. Тонкий аромат супа наполнил воздух.

Дзюн, с его навыком готовки, достигшим 105-ти очков, решил приготовить хлеб.

Достав мешок муки из инвентаря, он произнёс команду для использования навыка готовки. Мука, слегка засветившись в руках Дзюна, через несколько секунд превратилась в свежее испечённый хлеб.

- Потрясающе, Дзюн-сан! Мы сможем попробовать свежее испечённый горячий хлеб! У меня уже слюнки потекли!

Хоть Касуми и хвалила его, он лишь использовал свой скилл для готовки. Дзюн знал, что сделать "Вкусный хлеб", словно в игре, было просто, по сравнению с усилиями Касуми в приготовлении её замечательного супа.

Во время того, как Дзюн и Касуми готовили ужин, Эри занималась другими делами, например, мыла деревянную посуду в реке, которая была не далеко от палаток. Она занималась этим без вопросов, так как ранее сказала - У меня нет никаких навыков готовки. - она действительно старалась помогать чем могла.

- Нельзя же сказать, что вызванная вода или печенье не вкусное, правда?

Дзюн не забыл то, когда Эри сказала это, вскоре после начала их путешествия. Касуми недоверчиво уставилась на неё.

Эри попыталась развеять холодные эмоции, что Касуми направила на нее, и второпях продолжила: - Ах, но если б я захотела... Я умею готовить! Например, я могу положить сыр на крекеры... Или добавить яйцо в рис... - но это только усугубило ситуацию...

- Эри-тян, никогда не ступит на кухню, договорились?

Сказала она сухим голосом. Кроме того, Касуми подчеркнула слово "Никогда". Эри оставалось лишь опустить плечи, соглашаясь с ней. Подметив это, Дзюн решил, что ему нужно быть очень осторожным с Касуми, при разговорах о кулинарии...

Вскоре, суп из бекона и овощной салат были готовы, и Дзюн с Касуми смогли расслабиться. После того, как Дзюн доел остатки супа с дна котла, они закончили ужинать. А пока Эри мыла посуду, девушки решили искупаться в ручье, когда она закончит.

- Если ты помотришь в нашу сторону хоть один раз, я убью тебя! - произнесла Эри, уходя к ручью с Касуми, а Дзюн остался анализировать информацию, которую он собрал при сражении с "Стражем Барьера". Сидя у костра, он что-то набирал на своём планшете и напряжённо думал.

Со своей нынешней боеспособностью, он должен был победить. Дзюн придумал план, с помощью которого было возможно победить очень сильного монстра.

Иногда до него доносились голоса девушек, моющихся в ручье.

- Эй, эй, Касуми... как ты получила такие сиськи?

- Как я их... А? Это просто случилось... Это меня беспокоило... Мои друзья всегда дразнили меня из-за их размера... Я не получила ничего хорошего от них...

- (раздался долгий грустный вздох) ... Всегда выигрывают те, у кого они есть, эх...

- Ваа, Эри-чан... пожалуйста, не трогай меня там! Эй, подожди! Аааах... Мммм... Дзюн-сан услышит нас!

- Пусть тогда слушает!

- Что ты делаешь!?

Слушая эти звуки и слова, Дзюн представил, что происходило там... И сразу же затряс головой, в попытке вытрясти из головы все эти пошлые мысли.

После того как девушки высушили свои волосы, они отправились спать, жалуясь на сильную усталость. Добравшись до палатки, они заснули почти мгновенно.

Дзюн предлагал поставить две палатки, но Эри отвергла эту идею:

- А если на нас нападут монстры, что мы будем делать, если мы будем разделены?

Касуми прошептала ей что-то на ухо и Эри в замешательстве опустила голову. Почему она, кто постоянно твердила нечто вроде: - Парни словно волки, подай им руку, они откусят её. - начала этот разговор?

- Эри-тян... я не люблю жуков...

- Э-э.

- Когда ты ходила в поход со своими одноклассниками, Эри-чан, пока ты спала в своей палатке, всякие страшные гады ползали по твоему лицу?

- Эй, Касуми, я бы никогда не позволила этому случиться с тобой!

- Но в этом мире магия тревоги не работает на жуков!

- Мне кажется, это не будет работать на всём, кроме людей и монстров... Эй, ээ... Вы не будите против, если я разведу огонь, хорошо? Но у нас слишком много обуви здесь, чтоб его разводить... Если мы будем спать в середине шатра... Помнишь, как вчера было холодно? Дзюн пожалуйста, можешь поспать рядом с выходом?

- Ну... Я лучше лягу в середине!.. - возразил Дзюн, с горечью в голосе, предлагая лечь между ними.

- ...Касуми-сан?

- А? Разве нам не будет вместе веселее?

Дзюн покачал головой, поняв двусмысленность ситуации.

Они спали в спальниках рядом друг с другом, а Дзюн спал между ними... Это было прекрасно!

Касуми и Эри уснули довольно быстро и вскоре послышалось их посапывание. Это была слишком заманчивая ситуация...

Лежа в середине, между девушками, Дзюн ворочался с боку на бок, так как волосы девочек ему мешали, а их аромат постоянно уводил его мысли "не туда". Борясь с своими желаниями, он тер глаза, пытаясь заснуть.

Благодаря всему этому "опыту кемпинга", он лишился сна.

Дзюн сегодня очень утомился - подъём в горы, битва с огромным монстром... Этой ночью он единственный, кто не мог заснуть. Дзюн смотрел на Эри, и казалось, будто она подкатывалась всё ближе и ближе к нему...

- Нnnnnnn... хnnnn...

Как только лунный свет осветил их палатку, он смог заметить только очертания её тела. Но он понял, что она оказалась значительно ближе... Дзюн был очарован спящей девушкой.

Он быстро развернулся... и заметил пару округлостей Касуми. По какой-то причине, она как гусеница двигалась к нему. Всё её тело до пят было в спальном мешке. Неизбежно, ее округлости приближалась...

- Дзюн... сан... - звала она во сне.

Дзюн вздрогнул.

Касуми обняла его и что-то мягкое и тёплое слегка задело нос Дзюна. Он развернулся к потолку, тяжело дыша.

- Это плохо... Это очень плохо...

Он закрыл свои глаза. Сегодня ему предстоит пройти самое жёсткое испытание в своей жизни!

Была глубокая ночь.

На следующее утро, Дзюн очень долго оставался в своём спальном мешке, не обращая

внимание на шутки Эри.

Касуми Юкадзаки не любила ранить чувства людей.

Хоть это и была просто игра, с самого начала ей не понравилось то, что она обязана сражаться с монстрами. Даже спустя столько времени она до сих пор чувствовала в своём сердце боль от приближении монстров к смерти, как они с трудом дышали, дрожали от страха и не моргая смотрели на неё...

Она думала, что не создана для мира, на подобии "Небесного Мира". Она не думала, что смогла бы привыкнуть к такой жестокости в файтинг играх, даже если бы пыталась всю свою жизнь.

Но в то же время, она думала, что этот мир прекрасен.

Она была в восторге просто от того, что может путешествовать с друзьями. Это был первый раз, когда она почувствовала нечто подобное. Даже когда она была с Сакуей, её сердце не билась так быстро.

Это был Дзюн. Юноша появившийся из ниоткуда, чтобы помочь Касуми. Хоть и немного резок... Он хороший парень, который помогал проблемной Касуми.

Когда он появился, почему очень часто ее сердце стало биться так сильно? Не зная, что делать, она улыбнулась. Было весело ходить вместе с ним, она неосознанно улыбнулась. А когда она услышала, как его называли "отвратительным", она была крайне шокирована.

Видя, как весело Эри и Дзюну во время простого разговора друг с другом, она чувствовала себя грустно. Ее сердце сжималось от боли.

Почему? Эри была ее хорошей подругой. Он просто был одним из ее друзей, подружившийся с остальными. Он не был похож на других, складывалось ощущение, что он не оставит её в одиночестве.

«Я чувствую, что стала такой никчемной, эх...»

С тех пор у неё возникало чувство, что она противна сама себе, но кажется не предавала этому слишком большое значение. Наверняка она просто растерялась. Ее бабушка учила её, что думать о плохих вещах не хорошо и если человек по-настоящему поселится в твоём сердце, то счастье обязательно придёт.

По крайней мере, сейчас она была счастлива.

Она хотела, чтобы эти двое самых важных для неё людей всегда были вместе с ней.

«Разве я многого прошу?»

Касуми сидела на вершине холма недалеко от города Газар.

Сегодня все оставили свои приключения, для того чтобы закончить насущные дела. Эри занималась поднятием уровня своих навыков на лугу. Дзюн заканчивал оставшиеся квесты. А Касуми от безделья сидела в одиночестве, предаваясь мечтаниям.

Отсюда она могла увидеть край острова.

После поляны, внезапно обрывающейся, было бескрайнее голубое небо.

Это место было окраиной южной части острова.

Как правило, она не замечала этого, но теперь, она увидела плавающий остров Алтария в ином свете.

Просто путешествуя по острову, она не найдет способ покинуть его. (п.р. напоминая - Касуми очень наивна)

Единственным вариантом сбежать с острова был дирижабль, будь то регулярный или найденный ими. Это был путь, по которому в "Небесном Море" можно достичь других островов. Единственный способ покинуть остров.

«Наверное я буду слишком эгоистична, желая чтобы мы втроем остались в месте на всегда?»

Взгляд Касуми не отрывался от скалы в конце острова...

Если Дзюну удастся заполучить Дирижабль, он снова ей поможет, сделав её очень счастливой. Эри тоже будет помогать ей. Но тогда Касуми, встретившись с Сакуей, присоединиться к ней...

Она знала, что у Дзюна были свои дела. Он просто взял перерыв, чтобы немного помочь Касуми.

Однажды пути Дзюна и Касуми разойдутся.

Думая о предстоящем дне, Касуми чувствовала себя печально, у нее было грустное выражение лица. Она крепко обхватила себя руками, самочувствие у нее было очень скверным. Ей хотелось кричать! Она не могла этого вынести.

Это было нормально для нее, не контактировать с родителями. Хотя её бабушка была очень строга, но всегда окружала ее большой любовью и постоянной опекой, но в школу Касуми ходила самостоятельно.

Только там, в школе, она смогла подружиться с Сакуей.

То же самое было с Дзюном. Как и с Сакуей, на первый взгляд она не чувствовала ничего особенного. Однако её чувство к Дзюну немного отличались от чувств к Сакуе.

Касуми не могла понять какие чувства испытывает к нему.

Просто сейчас она не чувствует, что близка к Дзюну. Она действительно ощущала пропасть между ними.

Она глубоко вздохнула.

- Интересно, что Дзюн-сан думает обо мне...

Она случайно сказала это вслух. Оглянувшись вокруг, она никого не заметила. Её переживания вырвались наружу, и она волновалась, что кто-то мог услышать её.

Но вскоре после этого раздался голос молодой девушки:

- Он ленивый, никчемный шут.

- Чтоооо? - Касуми в удивлении вскочила на ноги.

Но прежде чем она поняла что-то, невысокая девушка оказалась стоящей возле нее. На вид ей было около 12 лет. Хотя она и выглядела изящно, но ее неподвижная поза и отстраненный взгляд создавали особую ауру.

- Дзюн ленивый, никчемный шут.

- А? Хааа???

- Ты не заметила на сколько он некомпетентен и ленив?

Касуми наклонила свою голову, думая о том, что эта персона была жителем города. Даже НПС иногда покидают город. Они вели себя также естественно, как обычные живые люди. Нет, они и были людьми. Хотя члены гильдии и не верили в это, они были настоящими жителями этого мира. Они жили каждый по-своему, имели разные характеры и желания, они всё были живыми.

Многие люди говорили, что этот мир не может быть реальным.

Однако Касуми была уверена, что это так. Это была реальность, о которой они и не мечтали. Она знала, что в городах обитали обычные жители, было не похоже на то, что они вели себя подобно искусственному интеллекту.

Таким образом, для неё был смысл каждый день разговаривать с жителями города. Многие члены гильдии высмеивали её за это.

- Э-э... Юная леди, что связывает вас с Дзюн-саном?

- Алиса.

- Простите мою неучтивость. Я Касуми Юкадзаки. Вы можете звать меня просто Касуми.

- Хорошо. - кивнула Алиса.

- Дзюн ленивый, бездельник и шут гороховый.

- Алиса-сан, вам не кажется, что вы не должны плохо говорить о других?

-... Но Эри сказала это.

- Вы не должны подражать плохим вещам других людей.

Посмотрев в глаза Алисе, она сжала свои пальцы.

После, она посмотрела на свою сжатую руку, Алиса кивнула головой.

- Называть кого-то "лентяй, бездельник, шут"... Плохо?

- Ээ... Я не думаю, что использовать эти слова хорошо...

- Дзюн плохой человек?

- Дзюн-сан замечательный джентльмен. Он добрый. Он храбрый. Он переполнен рыцарским

духом, помогает тем, кто слабее его...

- ...Кто? - Алиса повернулась влево - вправо и покачала головой.

Вскоре она утомилась от этого и подняла своё лицо, пристально глядя на Касуми.

- У меня есть вопрос.

- Конечно, какой Алиса-тян?

- ...Тян? (тян — Близкий аналог «уменьшительно-ласкательных» суффиксов русского языка. Обычно используется по отношению к младшему или низшему в социальном смысле, с которым складываются близкие отношения. В использовании этого суффикса чувствуется элемент «сюсюканья». Более подробно о именных суффиксах - <http://anime.dvdspecial.ru/Japan/japanese.shtml>)

- Ах, простите. Я не могу так сильно фамилльяричить при нашей первой встрече?

- Нет, нет. "Тян" - это хорошо... Можешь позвать меня ещё раз.

- Алиса-тян.

Алиса счастливо улыбнулась. Казалось, ей очень приятно.

- Ещё разок.

- Алиса-тян.

Она выглядела такой счастливой.

- Т-ты такая милая, Алиса-тян.

Потом Алиса убрала это выражение со своего лица и через некоторое время, с неожиданным "Хаа..." вернулась к тому, как выглядела первоначально.

- У меня есть вопрос.

- Да?

- Касуми, ты смогла бы рискнуть своей жизнью ради Дзюна?

- Да.

Касуми ответила, перебирая пальцами свои волосы.

- И ты позволила бы опуститься своей батарее ради него?

- Нет проблем. Дзюн-сан очень важен для меня.

Алиса надула свои щёчки.

- ... Как неожиданно. Ты даже не сомневаешься.

- Ээ... Что-то не так?

- Нет. На самом деле, это хорошо.

- Я рада это слышать.

Касуми улыбнулась. Эри иногда называла это - "особый приём: Улыбка Святого Праведника". Со звуком "Оох..." щёки Алисы покраснели.

- Какая разрушительная сила!

- Это хорошо? Я не знаю.

- Бууу... Ну да ладно. Касуми, у меня есть информация для тебя.

- Да?

- "Ассоциация Багрового Шарфа Рыцаря" собирается устроить Дзюну МПК.

- Эм.. Пэ.. Ка.. Да?

Касуми наклонила голову. Удивившись, услышав название своей бывшей гильдии, она не понимала, что они должны сделать с Дзюном.

Алиса положила руку на свой лоб и сказала: - Ой, я перепутала. Это технический термин. - Затем, после приготовления, она подняла голову вновь.

- "Ассоциация Багрового Шарфа Рыцаря" хочет убить Дзюна.

Лицо Касуми окаменело.

- В настоящее время, Дзюн самостоятельно выполняет квесты. Он должен скоро добраться до выхода из пещеры. Если это случится, то Дзюн умрёт.

- Где?!

Алиса промолчала. Она дала ей свернутый свиток. Это была карта. Путь к Дзюну был показан на ней. Это был самый быстрый маршрут, при условии, что она не потеряется по пути. Касуми посмотрела на карту, и сорвалась с места.

- Свяжись с Эри. Она рядом.

Голос Алисы ударил ее в грудь. Это было правильным решением, взять у Эри коммуникационный камень во время совместных путешествий.

Дзюнъитиро Микимори привык к плохому отношению к себе в играх.

Поиграв в столько ММО, он время от времени встречал людей, которые старались очернить его. Мелкие разногласия в гильдии, вступление в дела, разногласия рождали недоразумения, которые распространялись словно рябь на воде, в результате почти все начинали винить его.

Он был сыт по горло сближением с кем-либо.

Это было легко сделать в играх. Он мог полностью прекратить такое обращение к себе, просто

удалив игру или покинув группу. Вот что Дзюн делал до сих пор. Ведь отношения в онлайн играх были слабы. Они не могли стать настоящими.

Кроме Кая. Они постоянно были на связи через электронную почту или сообщения.

Он думал, что их отношения замечательные. Дзюн полагал, что дружить с одним близким другом было более ценным, чем иметь какие-либо отношения с сотней недругов.

Дзюн игнорировал своих врагов.

ПК (убийство игрока) - термин, используемый для описания, того, когда кто-то убивает персонажа. Оно получило распространение после того, как игроки начали убивать других игроков.

В ММОРПГ, обычно многие игроки находились в одних и тех же зонах.

При старте некоторых ММО часто была реклама "Вы можете убивать тех, кто вам не понравился". Игроков привлекала такая реклама.

Однако вскоре разработчики начали понимать, что неограниченное ПК очень плохо сказывается на процессе игры.

В основном ПК игроки были слабыми людьми, которые больше напоминали хулиганов.

Различие в таких вещах, как класс, уровень, экипировка и мастерство предопределяло исход сражения между игроками.

Игроки, которые очень хорошо адаптировались в игре, были в состоянии без проблем уничтожать других, не опытных игроков. Что не могло бы выставляться на всеобщее обозрение. Из-за такой "антирекламы" многие новички просто будут покидать такие игры, что в итоге приведёт к полному закрытию проекта. Постоянный приток новичков был очень важен для игр, так как это поддерживало их существование.

Кроме того, есть другие причины, почему ПК постепенно начинало ограничиваться всё сильнее и сильнее.

Однако, поскольку ПК часто запрещали, появлялись косвенные способы убийства игроков.

Было несколько лазеек в системе. Игроки могли привлечь внимание какого-нибудь сильного монстра, довести его до игрока, который им не понравился, и сделать так, чтобы монстр потерял агрессию к тому, кто его привлёк, и напал на ближайшего игрока. Этот метод стал известен как МПК. (п.п. убийство игрока монстром)

Эта техника была запрещена в большинстве игр, так как это было подло и несправедливо. Во многих ММО, когда кого-то ловили на МПК, его жёстко наказывали. Часто за этот поступок у людей удаляли персонажей или блокировали аккаунт.

Но теперь, в "Небесном Мире" это было нормой поведения, этикетом, моральным принципом.

Здесь не существовало ГМов, которые бы останавливали такие ужасные действия (п.п. ГМ - следящий за порядком администратор игры)

Из-за этого недостатка, многие избегали наказания и продолжали заниматься своими "делишками".

Глубоко в лесу, в храмовой пещере, были мумии, распространяющие злую магию на соседний город. Дзюн, убивая этих мумий, завершил ещё один довольно простой для него квест. Хотя в награду не всегда давали что-то ценное, но его рейтинг выполненных квестов в Газаре уже превышал 90%.

Он выполнял квесты, в то время пока Касуми и Эри занимались тренировками. Хотя это заняло немного больше времени, чем планировалось, Дзюн думал, что всё будет в порядке.

Покидая пещеру в приподнятом настроении, Дзюн был атакован монстром, имя которого сразу покраснело. Это был "Удушающий Медведь". Его здоровье уже было уменьшено.

- ...Это кто-то сделал?

"Удушающий Медведь" рухнул на землю, и в подтверждении предположения Дзюна, сразу же больше двух медведей напали на него.

«Даже если я разбираюсь с этими монстрами, их приходит ещё больше...»

Он уже убил многих из них. Дзюн начал уставать от безостановочных боев и совершал ошибки.

Так как у него не было времени, чтобы использовать предметы восстановления, его ХП уже опустилось до 50%.

- ...Как долго я смогу продержаться.

Некоторое время назад, случайно, Дзюн заметил, что кто-то тащил к нему монстров. Это была "Магическая Мечница", которая льстила лидеру "Ассоциации Багрового Шарфа Рыцаря".

Он почувствовал себя неловко, и отвернулся, а она убежала. Дзюн вспомнил, её манеру бега, она казалось немного неуверенной.

Было не похоже, что все члены этой гильдии были такими. Скорее всего, там было максимум четыре или пять человек.

Ранее Алиса согласилась добыть информации о них.

Пробравшись в их гильдию, ей удалось получить информацию о напряжённости между девушками. Согласно этой информации, лидер был тираном. Уход Касуми и Эри послужил искрой для разжигания конфликта. Казалось, сейчас они были на грани раскола.

Разногласия приводили к ещё большим ссорам, словно "снежный ком". Чувствуя потерю контроля, их лидер начал терять самообладание все чаще и чаще. И сейчас она сколотила вокруг себя круг доверенных людей и больше ни с кем не общалась.

«Что посеешь, то и пожнешь.»

Непризнание. Несогласие. Соппротивление. Недоверие.

Проще говоря, это то, что породило распад гильдии и конец хороших отношений меж игроками.

Дзюн видел это множество раз, и знал это слишком хорошо.

Поэтому он был один. Когда в гильдии продолжает расти недовольство, в любом случае последуют неприятности. Группа, которая вчера была очень сплочена и сыграна, в один момент изменилась, и Дзюн хотел знать, когда этот момент настанет.

По этой причине, казалось лидеру "Ассоциации Багрового Шарфа Рыцаря", с её нервозностью и недоверием, хотелось выместить весь свой негатив на Дзюна.

- Дзюн только ты виноват в этом, черт тебя побери!

Дзюн собрал все свои силы и посмотрел вперёд, перед ним возникали всё новые и новые монстры...

Когда Касуми связалась с ней, Эри была в разгаре своего квеста, который очень кстати находился рядом с лесом.

Она быстро побежала сквозь лес к Дзюну, попутно пытаясь связаться с ним, но не получив ответа она поняла, что он наверно в самом разгаре битвы, поэтому для него было невозможно ответить ей.

Когда она увидела Дзюна, его здоровье уже было ниже 10%.

На узкой дорожке в густом лесу, он сражался с двумя кабаноподобными монстрами.

У "Клыкастых Боровов" была довольно большая сила удара.

Если она наложит сильное исцеляющее заклинание на Дзюна прямо сейчас, то сразу же получит много агра. Монстры, несомненно, сменят приоритет цели на неё. И в итоге она может умереть. Но...

«Я знаю!»

Как только она приблизилась достаточно близко, чтобы наложить заклинание, Эри сразу же наложила заклинание "Максимальное Исцеление". Это заклинание способно полностью исцелить даже "Тяжёлого Воина", это было самым мощным хилищим заклинанием "Белых Магов". Однако используя его ты получаешь очень много агрессии.

Монстры сразу нападают на того, кто применяет что-то подобное.

Это было очень опасное заклинание, использовать его в боях с монстрами класса "Рейд", подобных "Ужасному Сфинксу" было сродни самоубийству.

Как и ожидалось, два борова сменили цель. Увидев удивленное лицо Дзюна, Эри показала ему язык.

- Ты идооот! Болван! Попасть в такую ситуацию...

Она сказала это. Она. Сказала. Это...

Широко улыбнувшись, он прищурился и быстро посмотрел на иконку, в правом нижнем углу.

«Окей. Поехали.»

После того, как привлекла кабанов, она прыгнула.

Тело Эри взмыло высоко в воздух. И сделав сальто она ухватилась за ветку дерева на высоте нескольких метров. После того, как крепко схватилась за ветку, она раскачалась и небрежно сделав пол-оборота уселась на неё.

Это не остановило всё ещё рыскающих боровов. Они бегали вокруг дерева всё время поглядывая на неё.

- Хехе. Как тебе такое?

Глядя на Дзюна с дерева она усмехнулась. Чтобы проверить это, Эри использовала способность "Усиленный Прыжок"

- Даже если не видно, я довольно хороша в гимнастике.

- Эй, не пугай так меня.

- Это не совсем для тебя. Я хотела попробовать одну лазейку в системе.

Большие боровы продолжали бродить возле дерева.

- Смотри. На врагов...

- Я знаю...

Боровы продолжали оставаться возле дерева, где сидела Эри.

Дзюн, подойдя к дереву, подготовился и влил немного магии в свой меч.

Сразу после этого он резанул по одному из "Клыкастых Боровов", удар разделил его на две половины.

Оставшийся, не успев сделать и одного движения, умер от обычной комбо атаки Дзюна.

Некоторое время спустя...

На лесной поляне, Дзюн и Эри были окружены пятью членами "Ассоциации Багрового Шарфа Рыцаря".

Хоть они и пытались кратчайшим путём выйти из леса, но всё равно попали в засаду.

Четыре бойца ближнего боя Ассоциации окружили их, вскоре "Чёрный Маг" Сироко со скрещенными руками показалась за ними.

- Из-за того, что вы предали меня, сейчас у меня очень много проблем... Эри, ты и раньше мне не нравилась.

У Сироко все ее неприглядные мысли были отображены на лице.

- Поскольку выдалась такая хорошая возможность, я как следует проучу вас и не позволю мешать мне. Я сделаю так, что вы будете бояться покинуть таверну.

- Это не шутка. Я собираюсь покинуть остров. ...Это отличная возможность, победив вас здесь, вы в итоге не сможете покинуть город, и не сможете больше стоять на нашем пути.

- Эй... Но мы по-прежнему превосходим вас. Два против пяти. Мы выиграем!

Дзюн пожал плечами.

- Не будь таким неуверенным. Дзюн, ты победишь.

- Это будет довольно трудно, всё-таки их пять.

- Не ты ли говорил, что будешь сильнее всех членов "Ассоциации Багрового Шарфа Рыцаря" вместе взятых?

- Почему из всех вещей, ты сказала здесь именно эту...

- Докажи то, что ты так уверенно утверждал. - Эри ответила с улыбкой

В такой ситуации не было никаких шансов на победу. Но всё-таки, она обдумывала тактику борьбы против этих врагов. Сейчас она подумала, что они смогут победить, если она поддержит Дзюна своим исцелением...

- Даже не надейся, что мы дадим тебе произнести хоть одно заклинание. У наших бойцов имеются "Отбрасывающие Рукавицы". Эри, сегодня мы расставим все по своим местам.

Эри щелкнула языком.

Маги были слабы в рукопашном бою, даже, когда они были в выигрышной позиции. "Белые Маги" носили доспехи лучшего качества, чем другие бойцы, но во время движения или после принудительного перемещения они не могли применять заклинания, они просто сбивались.

Такие принудительные перемещения могут быть вызваны предметами или заклинаниями, и назывались они "возможность отбрасывания". Такие вещи как "Отбрасывающие Рукавицы" увеличивали тому, кто экипировал их, эффект отбрасывания при атаке. Не важно, какая сила будет у этих атак, они со 100% вероятностью прерывают любое заклинание.

Шанс выпадения этих рукавицы в награду за квесты был очень высок, так как уровень их раритета был низок, поэтому заполнить их было довольно легко.

Обычно все слоты занимают предметами, повышающими урон. Бойцы ближнего боя не ставили в приоритет отбрасывание, а предпочитали увеличение урона. Поскольку "Отбрасывающие Рукавицы" не повышали броню, танки тоже их не носили.

Обычно, нормальные групповые бои и рейды в приоритет ставили нанесение максимума урона. "Отбрасывающие Рукавицы" были только помехой. Эри вспомнила, что "Ассоциация Багрового Шарфа Рыцаря" не была одной из стандартных групп.

Их готовили специально для ПК...

- Сбор предметов через выполнение квестов... ты не думала об этом?

- В любом случае, ты начала это с Касуми. Если прямо сейчас встанешь на колени и извинишься, я дам тебе и Касуми шанс вернуться в гильдию.

- Я не шучу.

Эри, с саркастической улыбкой, схватила руку Дзюна.

- Эй!

- Дорогой, не бросай меня и Касуми.

-... Ты...

Глазами Эри намекнула Дзюну, но он не понял, что она от него хотела.

Она хотела потянуть время, так как получила сообщение.

Дзюн с горечью покачал головой и посмотрел в сторону Сироко.

- И что ты пытаешься сделать? Ты хочешь сказать, что вы хотите остаться в "Небесном Мире" навсегда? Пока всё нормально. Три месяца тоже ещё ничего. Я даже бы сказал - полгода, ещё нормально. Но, один год? Два? Ты хочешь сказать, что желаешь прожить всю жизнь в здесь?

- В конце концов, кто-то что-то сделает. А мы пока тихо переждём здесь. В то же время, было бы здорово, если бы мы смогли стать друзьями. Но даже если так, ты всё равно сделал так, чтобы наши отношения стали очень плохими. Ты уже сделал слишком много и теперь гильдия разваливается.

- Что, все устали бездумно следовать за тобой, Сироко-сан? - дразнящим тоном сказала Эри.

- Они все раздражены и в состоянии истерики. Я не знаю почему.

- ... Действительно, в конце концов, ты делаешь так как хочешь сама, не обращая внимания на других. Ты не раскаешься. Ни за что и никогда!

- Ну... Хорошо.

Вдруг, Сироко подняла руку.

Бойцы ближнего боя приготовили своё оружие.

- Прости Дзюн. - прошептала Эри, глядя на приближающихся врагов.

- Тебе придётся ещё немного потрудится.

- Неа, всё нормально.

Дзюн отошёл от Эри и обнажил свой двуручный меч...

Он полоснул своим мечом бойца, стоящего слева от него. В то же время, Эри выполнила перекат, закатившись в кусты.

Боец, который напал на Дзюна и Эри, тоже был "Волшебным Мечником", как и Дзюн.

Однако ее оружием был не меч, а длинное копьё.

Когда Дзюн рубанул своим мечом по врагу, она извернулась всем телом, уклоняясь от атаки.

- Касуми!

- Привет!

Фигура вылетела из кустов.

Это была Касуми, держащий в руках свой короткий меч.

Девочки общались друг с другом через камни коммуникации, она знала, что Касуми приближается к ним. Именно по этой причине Эри осмелилась выйти на такое открытое место, рискуя попасть в ловушку. Она использовала все эти разговоры, чтобы потянуть время для Касуми. И когда враги замешкаются таким поворотом событий, Касуми станет их козырем.

- Теперь три против пяти!

- Поехали!

Касуми начала отчаянную атаку, нанося рубящие удары по остальным трём бойцам ближнего боя. Она атаковала их, отражая удары своим клинком. Умело переходя от защиты к выпадам, она одолела "Бандита" с "Топором Варвара".

- Эй, она двигается как этот парень...

Касуми довольно умело сражалась сразу с тремя девушками-воинами, которые были просто в шоке от её быстрых движений и слишком мощного меча.

Касуми использовала меч, который даётся в награду за квест "Благородный Клинок", это был раритет 6 уровня, меч заменил её предыдущий "Красный Меч", ранности 2. Это был первый раз, когда она использовала его. Хотя это и был высокочлассный предмет, который не возможно достать на этом острове, было не так просто перейти на использование другим видом оружия и сразу же подавить трёх противников.

«Касуми, ты молодец. Так далеко продвинуться...»

Это были плоды недельной тренировки!

Она видела все движения противника, её собственные действия стали более точными и аккуратными. Поскольку она больше не полагалась на систему, ей удалось обнаружить дыры в этой системе.

На тренировках, Дзюн вбивал в голову Касуми, все недостатки и слабые места системы автоматического боя. Тогда Эри думала, что в этом не было никакого смысла... Однако у Касуми Юкадзаки было невероятно хорошая память.

Она с первого раза запоминала все сложные схемы атак после первого объяснения. И после того как она их запоминала, Касуми могла эффективно применять ту или иную стратегию, в зависимости от ситуации. Она делала это довольно естественно и продолжала упорно тренироваться.

Эри думала, что Касуми была слишком послушной.

Она была очень послушной, невинной, старательной и энергичной. Она впитывала всю

информацию, что давал ей Дзюн, словно губка.

Сейчас способности Касуми расцвели.

Даже выступая против троих противников сразу, она была в преимуществе против этих элитных членов "Ассоциации Багрового Шарфа Рыцаря", которые презирали её. Она была словно молния в небесах.

- Стреляй! Дура!

Сироко спешно начал читать атакующее заклинание.

- Я не позволю тебе! - Эри кастовала заклинание быстрее Сироко.

Оглушение... "Оглушение" "Белого Мага", хоть и кастовалась дольше чем "Стан" "Магического Мечника", но оно было намного эффективней. Сила этой способности очень мощная, а затраты манны невысоки. Оно было более подходящим для сдерживания двух врагов. Но был ещё один минус, оно вызывало сильную агрессию у монстров, но это не играло роли в ПВП. (п.р. ПВП - игрок против игрока)

Эри прервала каст заклинания Сироко.

Причмокнув, лидер гильдии злобно уставилась на Эри.

- Ну что ж, теперь, когда мы, бойцы поддержки остались одни...

Радостно улыбаясь, Эри начался кастовать еще одно оглушение.

Дзюн выбрал класс "Магического Мечника" потому, что его характеристики были очень хорошо сбалансированы и были довольно высокого уровня. За исключением защиты, его боевая мощь была весьма впечатляющей.

Вот о чём он подумал, когда увидел "Магическую Мечницу" перед собой.

Здесь не было класса, который имел бы на столько разнообразные способности.

- Ты слишком слаба!

Дзюн слышал от Эри, что "Магический Мечник" Ассоциации, будучи близкой подругой Сироко, была неприятным замом лидера. Благодаря своей должности, она забирала лучшую экипировку, и смогла собрать хороший комплект.

Ее оборудование наверняка было топовым на всём восьмом кольце островов. Ее специальность - длинное копье, освоив которое будешь гораздо сильнее в бою, чем Дзюн с его двуручным мечом. Хотя его повреждения не будут столь высокими, как у двуручного меча, но дистанция атаки увеличится, что уменьшит шансы на получение повреждений. И даже если бой затянется, товарищи не будут обеспокоены состоянием её НР.

При одинаковых параметрах, их возможности будут равны, а из-за того, что она подготовилась к битве, у Дзюна уйдет слишком много времени на битву с ней. А если это произойдет, то команда Дзюна, уступающая в численности, вероятно, проиграет.

Но Дзюну, с помощью нескольких удачных ударов, удалось снизить её здоровье на 50%.

- Чтоо?! Ты слишком назойливый! Сдохни уже!

Выставив своё копьё она безрассудно ринулась на него.

Хоть он и использовал сейчас двуручный меч, Дзюн практиковался в мастерстве владения другим оружием, которое мог использовать "Магический Мечник". Он даже поднял свой уровень владения копьём до 100.

Он понимал ее атаки лучше, чем любого другого класса. Атака "Магического Мечника" с копьём работала следующим образом: первый колющий удар направлен вверх, второй вниз, затем третий, горизонтальный удар, справа налево. Интервалы между атаками у копья были уникальны, по сравнению с другим оружием - время между первой и второй атакой было минимальным. Дзюн увернулся от двух атак, двинувшись сначала влево, а затем вправо от своего врага. Выполнив уклонение, он смог создать паузу перед третьей атакой.

- Ты повторяешься!

Влив магию в меч, он ударил изо всех сил в тот момент, когда она открылась перед ударом.

Ее НР очень сильно упало.

- Что?!!!! Мы должны быть приблизительно равны по силе! ... Я поняла! Ты жульничаешь! У тебя экипировка гораздо сильнее! Потому что ты...

- Даже если твои слова и правда, это не играет роли в сражении с тобой.

Он снова атаковал. Сейчас, нервничая, она махнула своим копьём, опираясь на дальность своих атак, чтобы оттеснить Дзюна...

В этом случае Дзюн не сможет атаковать её, но он продолжал свою атаку. Её атаки становились слабее, а ее стойка нарушилась. Сразу же последовали два идеальных попадания. Её НР было уже почти на нуле.

- Ах, ахххххх!

Девушка "Магический Мечник" попыталась использовать "Стан", в надежде выиграть время...

- Бездумное использование магии не поможет.

Дзюн атаковал целясь в ее плечо.

-Аааах! - закричав, девушка отступила на несколько шагов назад.

- Эй, что это?! Ты...! Для "Магических Мечников"... Это движение...

После того как он пришел в этот мир, думая, что ему может пригодиться в будущем, Дзюн изучил дзюдо и и другие приемы, в основном благодаря своей наблюдательности. За короткий промежуток времени он смог узнать о правильной работе ног, используя центробежную силу собственного тела. Что оказалось очень полезно.

Особенно в боях против других игроков, он смог использовать это, чтобы значительно усилить свою боевую мощь.

- Все кончено!

Дзюн догнал "Магическую Мечницу", которая пыталась сбежать и убил её одним беспощадным ударом.

Здоровье его противника достигло нуля.

- Аххххх!

Мечница, выкрикнув свои последние слова, упала на землю. Вскоре её тело исчезло, оставив после себя только экипировку.

- Чтож...

Она была просто ПКшером.

В игре, которая была очень близка к реальному миру, чувство вины было сильнее, чем хотелось бы. Дзюн нахмурился оглядываясь. Эри все еще билась с Сироко заклинаниями. Касуми довольно хорошо сражалась сразу против троих противников, но на её теле уже виднелись раны.

Он не хотел, чтобы они испытали чувства вины за убийство игроков.

Думая об этом, он решил прикончить всех врагов собственноручно.

- Касуми-сан, ты хорошо сражалась. Позволь мне позаботиться обо всем!

- Все в порядке! Вперёд, Дзюн-сан!

Резанув пару раз, Дзюн убил трёх бойцов Ассоциации.

Спустя несколько минут, группа Дзюна окружила Сироко.

- Честно говоря, я никогда не думала, что вы слабы... Сироко-сан, твои ребята оказались по уши в дерьме.

- Эри, ты садистка.

Дзюн устало медленно подходил к Сироко. Та нервничая отступала, пока не упёрлась в большое дерево.

- Моя Гильдия жила мирно! Это вы разрушили всё!

- Неверно.

Дзюн покачал головой, отвергая то, что она сказала. Он видел, как множество гильдий рушилось и затем просто кануло в лету. Он знал все те вещи, что разрушали множество дружных гильдий.

- Ты была единственной, кто думал, что у вас всё было хорошо. В любой гильдии, всегда есть недовольство и волнения. Ты просто делала вид, что не замечаешь это. Ты пустила это на самотёк и всё начало прогрессировать. И поэтому потребовался всего лишь небольшой толчок, для того чтобы всё рухнуло. Вот как всё было.

Дзюн думал об этом и горько улыбнулся. Он не был похож на лидера. Дзюн не имел тех хороших черт, что были у Кая, как харизма и умение принимать решения, которыми тот всегда славился. Учитывая черты Дзюнъитиро Микимори, такие как сарказм, в лучшем случае он смог бы быть зам-лидера.

- После того как потеряешь здесь жизнь, ты будешь близка к смерти. Пока мы не покинем остров, вы должны не высовываться из города.

Его глаза посмотрели на Сироко, Дзюн поднял свой двуручный меч...

Поздно ночью. Покинув свой постоянный двор, Дзюн прогуливался под лунным светом по главной улице.

Уловив углом зрения серебряный свет, он замер.

Как он и ожидал, это была Алиса, выходящая из тени здания.

- Я слышал от Касуми о тебе, спасибо, что позвала её на помощь.

Алиса слегка тряхнула головой и устремила свой взгляд на Дзюна.

- Почему ты не связался с ними используя свой камень коммуникации? Это потому, что ты не хотел вмешивать их?"

- Это был мой бой. Было бы не правильно, если бы я позвал их.

- Касуми так не думает.

- Откуда тебе знать?

- Я спросила её.

- Ох, разве ты сейчас сказала не слишком много информации?

- Ты, правда, так ленив?

Алиса симпатично наклонила голову. Это было специально. Нахмурившись, она открыла свой рот.

- Ты...

Она сжала руку в кулак, а затем снова скрылась в тени здания.

- Поскорее прими решение. Изолируешь ли ты себя или выберешь свободу?

Только ее голос, словно ветер, достиг Дзюна.

- Так... ты пойдешь до "Конца Голубых Небес"?

-... Что тебе известно?

Дзюн отвел свой тяжелый взгляд в сторону от темноты, в которой исчезла Алиса.

Перевод и редакция команды: ALKOT

<http://tl.rulate.ru/book/498/12299>