День 48 — Гостиница для искателей приключений города Омуи, вечер, женская ассоциация.

— Да, большое спасибо за доставку.

Низко поклонившись, девушка передала мне пакет с готовым ужином и убежала обратно на работу.

— Вкусно пахнет!

Забрав пакет, я отправилась в свою комнату. Сегодня мы решили отдохнуть по своим комнатам, а не собирать большой компанией где-нибудь. Иногда нам нужно просто собраться с мыслями и хорошо подумать.

Да, это не совсем правильно, но каждому человеку иногда нужно просто посидеть и поностальгировать о прошлом, о друзьях, которых с нами больше нет, и родителях, которых мы больше не увидим, или о любой книге, которую в этом мире просто так не купить.

Что самое ужасное в нашей жизни? Наверное, перемещение в другой мир. Ведь тут нам пришлось измениться, синяки стали для нас чем-то обыденным, а убийство нормой жизни. Лишить кого-то жизни такая же норма, как уснуть вечером, чтобы проснуться завтра и подумать о жизни.

Нам пришлось стать убийцами, невзирая на жизни, благо большая часть наших противников совершенно не похожа на людей. Когда ты убиваешь гоблина или кобольда, ты невольно задумываешься, что у него тоже была любимая, или даже дети, а ты лишил его жизни только ради нескольких монет.

Когда я убила своего первого противника, меня несколько часов тошнило, а при виде крови ещё несколько дней было плохо, а потом.... Потом всё изменилось. Убийство противников стало нормой, к тому же у этого появилась другая цена.

Или ты убьёшь противника или он убьёт кого-то другого. Эти же гоблины не мирные существа, они готовы убивать крестьян, торговцев, путников, невзирая на их беззащитность, убивать ради пропитания.

Мы стали такими же, убивать ради пропитания...

Своё отношение к смерти я лично сменила, когда мы пошли в лабиринт за Харукой, его жизнь зависела от нас, и приходилось смотреть на противников как на убийц нашего друга.

Геноцид монстров, вот как можно назвать наш поход туда, мы убивали их сотнями, чтобы спасти одного человека — правильное ли это решение? Думаю, что да.

Когда мы впервые защитили деревенских жителей от нападения гоблинов, я увидела радостью на их лицах, они не думали о смерти, а просто были счастливы, что их родные целы.

Тогда я поняла, что ради одного человека можно убивать сколько нужно, главное, что убийства должны быть оправданы.

Интересно, что нас ждёт дальше, и зачем нас призвали в этот мир?

Тут достаточно искателей приключений, а из нас только Харука достаточно сильный, чтобы назвать его героем, мы же обычные авантюристы.

Для чего нас было призывать из другого мира, если не дали конечной цели?

Просто чтобы защитить один город от противников и помочь ему развиваться? Думаю, что для этого было бы достаточно просто дать им денег или послать группу высокоранговых искателей приключений, а не вызывать людей из другого мира.

Что мы должны делать?

Продолжать приключения, защищая город Омуи, или настоящие испытания ждут нас потом, а это... как бы правильно выразиться... обучающая локация?

Нет, не думаю, хоть этот мир и похож на компьютерную игру, он намного сложнее, чем игры. Тут нет просто понятия характеристик, многое зависит от настроения или от реального развития.

Ты можешь испугаться или совершить оплошность, в компьютерной игре же такое не возможно.

Давай просто решим, что это наша судьба. В Японии все бы мы стали простым офисным планктоном, наша жизнь была бы скучной и не интересной.

Тут, же мы стали защитниками целого города, разве это не замечательно? Замечательно!

Да, это наша судьба, а другого и не нужно!