

После воссоединения с Акацки они направились в соседнюю зону.

— Давайте поторопимся, я скучаю по нашему отелю.

Несмотря на усталость после битв, Наоцугу находился в хорошем настроении и болтал с членами по команде.

Эту область знали как Канал Канда, ее руины соответствовали метро Маруноути в реальном мире. Здесь обитали полулюди: такие как гоблины и зверолюди.

Здесь враги были примерно 30 уровня и не представляли никакой угрозы для Сирозэ и остальных. Из-за такой большой разницы в уровнях монстры не решались нападать.

Небо уже полностью потемнело, и Сирозэ, Наоцугу и Акацки пожалели о том, что провели так много времени в Императорском Лесу.

Раз монстры больше не нападали, ребята просто могли разбить лагерь в каких-нибудь руинах, пещерах или под деревьями. Но они продолжали путешествие, освещая свой путь магическим светом и идя по дорогам, где всюду стояли брошенные автомобили и грузовики.

Акацки настояла на том, что гораздо удобнее спать в собственной кровати.

В их сумках лежали меха и клыки — лут с монстров, который предстояло продать, поэтому от возвращения в город они не могли отвертеться.

Наоцугу, идущий впереди, то и дело оборачивался, проверяя статусы своих сопатриотов.

(Они оба не показывают никаких признаков усталости. Неудивительно, ведь наши 90-уровневые тела очень выносливы.)

Он еле слышно вздохнул с облегчением, убедившись, что они не отстают.

В отличие от них двоих, Наоцугу был типичным воином. Воины необычайно сильны, выносливы и ловки.

Даже Наоцугу удивлялся тому, что может несколько часов сражаться в доспехах весом 40-50кг.

Если он исчерпает свою энергию, для восстановления сил ему нужно просто отдохнуть несколько минут. Он мог поднять 300кг груза благодаря своей огромной силе, а его выносливость казалась безграничной.

Но остальные отличались от Наоцугу. У Сирозэ был чисто интеллектуальный класс, Акацки же невероятно быстрой. Но она — боец в легких доспехах. Хотя они и говорили, что «с выносливостью нет никаких проблем, мы же тоже 90 уровня», Наоцугу считал, что должен помогать им в этом.

Но сегодня уже можно ни о чем не волноваться.

Благодаря лунному свету и магическому освещению можно легко пройти относительно

ровную, немного замусоренную и с выбоинами асфальтированную дорогу

— Гоблины не атакуют нас.

— Конечно нет, мы же 90 уровня.

— Мне нравится гоблин с черепом на голове. Их высокомерное поведение довольно милое и странное.

(Акацки несет чушь с серьезным видом...)

Вероятно, Акацки имела в виду гоблинов-шаманов. Они призывали миньонов при помощи ледяных и огненных заклинаний. Они, конечно, могут выглядеть забавно, когда дают команды, но они явно не милые.

— Тебе нравятся такие монстры, креветка?

Наоцугу переспросил для уточнения. Акацки коротко ответила:

— Они милые, и их легко убивать.

Они враги, поэтому их нужно убивать, но Наоцугу не мог понять, чего же в них такого милого.

— Большинство монстров магического типа кажутся высокомерными, но броня у них тонка, словно бумага, к тому же у них мало HP. Им следовало бы держаться в стороне, но гоблины-шаманы беспечно лезут в бой и легко проигрывают. Мне просто нужно использовать Скрывающую Тень, чтобы подкрасться к ним и перерезать горло мечом. Их тело падает, подобно марионетке, у которой срезали все нити. Очень захватывающее зрелище.

Поскольку Акацки не знала, как расценивать вопрос Наоцугу, то случайно поделилась своими мыслями с остальными.

(...Вау, если ты так продолжишь, не навредит ли это Сироз?)

Отведя взгляд в сторону, Наоцугу заметил, что услышанное шокировало Сироз. У магов слабая защита — это естественно, поэтому у Сироз не было повода для грусти. Кроме того, Наоцугу понимал, что Акацки вовсе не хотела обидеть Сироз.

Но тот все еще выглядел расстроенным из-за того, что Акацки спокойно рассуждает о таком.

Наоцугу подавил вздох, глядя на них обоих.

(Сироз умен, но он слишком много думает и слишком заикливается на мелочах...Он берет на себя чересчур много. Чего же так боится наш тактик?)

Он считал, что Сироз слишком сдержанный.

Если бы кто-то спросил его о том, что же гложет Сироз, он бы не смог ответить. Он просто это чувствовал.

Наоцугу чувствовал то же самое, когда они оба состояли в Чайных Дебоширах. Сироз очень хотел делать все сам, и Наоцугу считал это его хорошей чертой.

Но долг Защитника в прикрытии своих товарищей.

Если товарищи ему не доверяли, оставался неприятный осадок, будто его лишили предназначения. Наоцугу думал, что Сироэ следовало доверить ему делать то, что у него получается лучше всего.

— Подожди-ка, на нашего мага можно положиться в критических ситуациях, верно?

— Хм-м? Броня моего господина тоже тонкая, как бумага... Но ничего страшного, как его ниндзя, я буду его защищать.

Акацки не заметила расстройства Сироэ и снова надавила на больное. Наоцугу думал, что они ведут себя как дети... Но и про Сироэ он думал так же.

Ночь выдалась тихая, а они все продолжали идти, скрашивая свой путь разговорами.

Они могли видеть вытянутые тени гоблинов, снующих вокруг в лунном свете. Но стоило Наоцугу посмотреть на них, как они тут же исчезали.

— Эта зона относится к Акибе, здесь бегают только низкоуровневые монстры. Будь тут высокоуровневые монстры, они бы выносили новичков, — сказал Сироэ.

Прошло уже 10 дней с того момента, как они оказались заточены в этом мире, с тех пор здесь не появилось ни одного нового игрока.

Что их тела делали в реальном мире? Все игроки просто исчезли? Или они все в коме? Наоцугу и остальные не могли ответить на эти вопросы.

(Сложно представить, что мы настоящие можем сейчас жить своей обычной жизнью. Тогда мы, брошенные детки, не сможем вернуться. Или все идет по сценарию какой-нибудь лайт-новеллы, в которой мир забудет о нашем существовании, что тоже очень угнетает...)

Вопреки своим действиям Наоцугу думал об этом, как фанат фэнтези романов. Но сейчас от них нет толку.

Вы можете сказать «прошло всего 10 дней» или «прошло уже 10 дней», каждый воспринимал это по-своему. Но им троем пришлось привыкнуть к данному миру.

Это относилось к дополнению альтернативного мира, являющегося подобием Elder Tales. В мире, зависящем от этих двух факторов, все еще существовали правила и логика.

Пусть еда и безвкусная, пусть здесь происходят странные вещи, они все еще подчиняются определенным законам. Хотя некоторые вещи не поддаются объяснению, тем самым огорчая, им все равно придется понять логику и жить здесь.

Они вынуждены жить в этом мире, будь он игровым или настоящим.

(Раз мы пока не можем найти способ вернуться, для нас этот мир — единственный. Мы ничего не можем поделать с пребыванием в сем игровом или реальном мире... Все не так плохо, если привыкнуть к приключениям и размахивать мечами... Кроме того, я могу сделать мужественное лицо и сказать Мари-сан: «Это далеко не худший исход». Я хотел сказать эти слова больше, чем кто-либо.)

Наоцугу быстро привык. Он не имел ничего против своего родного мира, но если бы кто-то спросил его, готов ли он рискнуть жизнью ради возвращения, он ответил бы: «Я не знаю».

(У меня нет девушки, которая показывала бы мне свои трусики, и я 2 года не видел родителей... У меня была работа, но там нет ничего, о чем стоило бы жалеть.)

От Итигаи, минуя Куданситу, им оставалось пройти всего пару зон, чтобы добраться до Акибы.

Сегодня они не пошли мимо Лесной Архивной Башни, решив идти по склону Отяномидзу. Пока они проходили по пологому склону Благотворительной Больницы Роки, Наоцугу вспомнил о доме. По правую сторону от дороги располагался японский сад, в котором стояло большое ветвистое дерево, словно обшитое листвой.

Лунный свет пробивался сквозь листву. Тени, отбрасываемые листьями, выглядели жутковато, заставляя Наоцугу и остальных поскорее отойти подальше от дерева.

(!..)

Наоцугу на полной скорости ринулся в темноту и ударил щитом по кустам.

Раздался вопль.

Наоцугу чувствовал присутствие Сироз в 10 метрах позади себя.

Даже сконцентрировавшись на своем лбу, он не забывал о защите и сканировал окружающую местность.

(Их там 1, 2...3? 4?)

Несмотря на предсказуемость происходящего, Наоцугу чувствовал, как у него пересохло в горле. Напряжение было не таким, как во время борьбы с монстрами.

Вдруг он услышал лязг цепей, волочившихся по земле.

(У-у-у, слишком поздно!)

Наоцугу не обернулся, приготовившись прыгать, и змееподобные цепи опутали его лодыжки. Это были не настоящие цепи, а сотворенные заклинанием, но они казались почти настоящими, когда в них попадали враги.

Наоцугу потерял равновесие, его движения сковало магией. В этот момент откуда-то сзади появились беззвучные и бесцветные магические волны.

Рассеивающие Чары.

Наверное, их накастовал Сироз.

Змееподобные цепи, опутывавшие лодыжки Наоцугу, исчезли благодаря Рассеиванию Сироз.

(Ты как всегда вовремя! Так что же нам делать, тактик?)

В его сердце росло волнение от предстоящей битвы, а Сироз, стоявший позади, давал ему полную поддержку. Уверенность Наоцугу воодушевила его.

— Наоцугу, линейное построение. Наши противники — ПКашники, я заметил 4. Я определю их местоположение... Там!

Сироэ крикнул в сторону ночной дороги, покрытой тенями деревьев.

Его посох выстрелил зеленовато-белой вспышкой. Психическая Вспышка относилась к базовым атакующим заклинаниям Чародеев, она ударила одного противника, нанося ему урон.

По атакующей мощи она уступала Призывателям и Волшебникам того же уровня. Но раз она была базовой атакой Чародеев, Сироэ мог запросто ее использовать.

Он частенько жаловался на свои слабые атаки, но Наоцугу считал это пустяками. В отличие от сильных заклинаний, которые нередко промахиваются, в подходящий момент простые заклинания намного эффективнее.

— Враг обнаружен!

Заклинание Сироэ сработало именно так, как он и рассчитывал.

Свечение от заклинания продолжалось всего пару секунд, но его хватило, чтобы обнаружить ПКашников, скрывающихся в темноте.

Следуя инструкции Сироэ, Наоцугу отступил, оказавшись между ним и темнотой. Он стоял прямо на линии, разделявшей двухполосную дорогу.

Раз расположение врагов стало известно, у Наоцугу появилась возможность атаковать их.

Но вместо этого он встал на свое место в строю.

В линейном построении огромное значение имеет расстояние между фронтом и тылом. Если оно будет слишком большим, тыл окажется открытым для атак.

— У них хватило храбрости стать ПКашниками... Так расслабились без своих мамочек, что превратились в животных? Они правда думают, что победят нас, атакуя из засады? Не смешите меня, — в сердцах сказал Наоцугу.

Враги оказались не монстрами.

Больше всего Наоцугу презирал именно таких игроков.

ПК означает «убийство игрока» или «убийца игроков», точнее, игрок, который кроме сражений с монстрами еще и охотится на других игроков.

Акибу создали как мирную зону, но это не значит, что остальные зоны такие же. На их территории можно сражаться.

В Elder Tales был официально разрешен PvP.

Но в Elder Tales из-за ряда причин, к которым относились малая вероятность успеха, высокий риск и культурная неприязнь японцев... Японские игроки были очень законопослушными и ненавидели жестокость среди игроков... Плееркиллерство не пользовалось здесь большой популярностью.

Мини-карта в Elder Tales показывала всех игроков, монстров и NPC в округе. Шанс того, что

плееркиллерство будет иметь успех, очень мал.

У высокоуровневых игроков есть автоматическое уклонение, для активации которого не нужно вводить команду, что еще больше снижает шансы ПКашников.

...Проще говоря, подкрадываться и атаковать не слишком эффективно.

В Elder Tales плееркиллерство не запрещалось, в отличие от домогательства до игроков и нанесения им вреда. Хотя ПК само по себе не относилось к домогательству, отслеживание конкретных игроков или угрозы могли расцениваться как домогательство. За это можно получить предупреждение или бан от администрации.

Но домогательство сильно зависело от личного мнения и нанесенного вреда. Даже настоящее ПК может расцениваться как домогательство, если жертвой стала девушка. Из-за этого блокировался аккаунт нарушителя.

Вот поэтому плееркиллерство было очень рискованным.

Но в этом альтернативном мире все иначе.

Они больше не видели мини-карту на экране, даже высокоуровневые игроки ничего не могли сделать, если они не готовы к атаке.

Если в реальной жизни игрок не мастер боевых искусств, никто не мог обеспечивать его охрану все время.

Заключение о домогательстве можно сделать только после изучения администрацией сделанных записей. Пока Elder Tales была просто игрой, этим занималась «Рука Бога» гейм-мастеров. Но в этом мире таких спасителей уже не существовало.

...Шансы на то, что внезапная атака будет иметь успех, возросли, а риск быть наказанным и вовсе исчез.

И плееркиллерство обладало рядом преимуществ.

После победы над игроками они могли отнять у них все золото и некоторые предметы. Кроме того, часть предметов, которые не могут выпасть, и половина вещей в вашей сумке, пригодные для продажи, могут быть утеряны, оставшись лежать вокруг ваших трупов.

Больше минусов, нежели плюсов в те времена, но все изменилось.

Именно поэтому плееркиллерство стало частым явлением в Elder Tales.

Внимание! Данный материал принадлежит команде РуРанобе, именно они занимались его переводом. Изначальный ресурс: <http://ruranobe.ru/r/lh/v1/ch3#ch3c2> Если вам понравилось, отблагодарите ребят, они ведь не для самих себя это переводили.

<http://tl.rulate.ru/book/7928/147612>