

Утренний туман в начале лета стоит недолго и быстро рассеивается, снова сменяясь ясным голубым небом.

Троица шла по полуразрушенному шоссе. В стародавние времена (которые соответствовали современной эпохе реального мира) это шоссе считалось величайшим шоссе столицы. Оно напоминало мост над землей, простирающийся далеко на север.

Зоны, которые они прошли, добираясь до столичного шоссе, казались относительно мирными. Здесь обитало больше диких животных, чем монстров, вы могли увидеть стада оленей и лениво прогуливающихся медведей.

Игроки верили, что мир Elder Tales представляет собой тысячелетнее будущее реального мира, как и говорилось в официальной настройке. Согласно преданию Elder Tales, здесь прошла война, настолько разрушительная, что буквально уничтожила все. И нынешний мир был чудесным образом отстроен богами. Такое устройство мира часто встречается в фэнтези-играх.

Графика, улучшаемая с каждым новым патчем, покорила игроков своей красотой. Но пейзаж, увиденный ими после Катастрофы, намного превосходил компьютерную графику.

У троицы не возникло проблем с верховой ездой, несмотря на отсутствие опыта. Лошади в Elder Tales служили обычным средством передвижения.

Все игроки могли ездить верхом без какой-либо практики. В магазине лошадь можно было купить или взять в аренду на несколько дней. Ничего удивительного в том, что у среднеуровневого игрока имелась своя лошадь.

Когда Elder Tales была просто игрой, лошади считались призываемыми существами.

После покупки или получения ее в аренду вы приобретали флейту. Вы могли призвать лошадь, находясь в любом месте, сыграв на флейте.

Такая настройка воссоздалась и в этом мире. Ваша лошадь могла прибежать к вам издалека, когда вы свистнете, поэтому вам не приходилось привязывать ее и беспокоиться о ней во время прохождения подземелий.

Лошади относились к предметам и не умирали, но в этом мире в таком еще стоило убедиться. Вы могли потерять ее, призвав в опасном месте, поэтому Сироз не рисковал и проверял этот аспект.

Во время путешествия группе Сироз предстояло пройти через полевые зоны. По названию несложно догадаться, что в этом мире они открытые и обширные территории.

Этот мир, в основном, состоял из связанных между собой полевых зон. Неплохо сохранившиеся здания считались отдельными зонами, но руины и заброшенные здания обычно относились к полевым зонам.

Одной из особенностей полевых зон являлись их размытые границы.

Закрытые зоны соединялись с другими при помощи дверей, входов в пещеры и лестниц. Но у

полевых зон отсутствовали четко обозначенные входные точки для перемещения между соседними зонами.

Вы могли пересечь прилегающие зоны, просто идя по границе. Поэтому, путешествуя по открытой местности, можно не беспокоиться о том, в какой зоне вы находитесь.

При желании информацию о зоне вы могли получить, проверив меню настроек.

Шоссе, по которому путешествовала троица, находилось в ужасном состоянии: всюду валялся мусор и виднелись разрушенные районы.

Им пришлось проехать через некоторые из них. Деревьев в районах было так много, что они превратились в лес. У группы не оставалось выбора, кроме как ехать прямо через подлесок.

Они решили немного передохнуть после полудня.

Эстакада шоссе соединялась с широкой дорогой после крутого поворота в небо. Асфальт под их ногами буквально разваливался, и становилось опасно идти этим путем и дальше.

— Может, сделаем перерыв и перекусим?

На предложение Сироэ Наоцугу, ехавший впереди, глубоко вздохнул.

— Плюс верховой езды в том, что лошадь — автоматическая, но мой зад все еще болит.

— Это точно.

Сироэ кивнул, соглашаясь. Акачки же удивленно посмотрела на него, в ее глазах читался вопрос «Разве?».

Разница в росте между Сироэ и Акачки составляла примерно 30см. Сироэ предполагал, что и весить она может вдвое меньше, чем он. А раз она настолько легче, во время езды на ее нижнюю часть тела приходится меньшая нагрузка.

— Интересно, как далеко мы продвинулись?

— Прошло только полдня, ты слишком торопишься, глупый Наоцугу.

Тот остался равнодушен к словам Акачки. Они придерживались типа взаимоотношений, основанного на спорах и взаимных подколах.

Сироэ провел их вниз по склону, состоявшему из разрушенных участков и обломков шоссе. Скорее всего, в древности тут находился жилой квартал, но сейчас остались только телефонные столбы, и никаких деревьев.

На красноватой холмистой земле они нашли валун, пригодный для использования в качестве

стола.

Они постелили ткань на поверхность камня и выложили еду, фляжки, оружие и карту. Это была карта Японии с помеченными на ней зонами, чьи названия Сироз еще помнил.

— Где ты нашел ее, господин? Очень хорошая карта.

Как и подметила Акацки, карта действительно отличалась детальностью и заслужила достойную похвалу.

Размер полностью развернутой карты достигал примерно одного квадратного метра. На ней изображался архипелаг, идентичный Японии... зоны, находившейся на японском сервере Elder Tales.

На карте присутствовали 4 цвета, обозначавшие реки, леса и даже деревни. Простой любитель явно не смог бы нарисовать подобное.

— Мой подкласс Писарь, я скопировал эту карту в библиотеке Акибы.

— Понятно... Хорошая работа, господин.

— Так, и где мы? — спросил Наоцугу, открыв свою фляжку.

— Мы должны быть где-то здесь, — Сироз указал на север Токио, недалеко от Акибы.

— Не слишком далеко ушли.

— Ох, ладно, прошло всего полдня... Нам лучше лететь днем.

— Понял.

Наоцугу разговаривал с Сироз, когда они начали рыться в корзинке с сырыми крекерами, которые внешне выглядели как сэндвичи с курицей.

Обычно Акацки не вмешивалась в такие разговоры. Порой Сироз думал, что она так себя ведет, потому что полностью им доверяет, а не потому что ей неинтересно. Раз она не задавала вопросов, значит, поняла суть разговора.

Лошади паслись на сухой коричневой траве, а троица обедала. Через некоторое время те убежали подальше. Если спешиться с лошадой, через короткий промежуток они уходят сами по себе.

Они вернутся, когда хозяева поиграют на своих флейтах, поэтому трио не сильно переживало.

— ...Неужели так будет всегда? — спросила Акацки, откусив маленький кусочек от своего куриного сэндвича.

Она посмотрела вдаль, прямо в глубины неизведанных земель. Она следила за тем, что бормочет, вы бы и не заметили, если бы не обратили внимания.

Но Сироз понимал ее чувства.

Этот мир являлся прекрасным воссозданием Elder Tales, но Elder Tales была игрой, а не путешествием по исследованию альтернативного мира. В Elder Tales отсутствовали сон и боль,

а этот мир не был игрой.

Он унаследовал настройки и записи Elder Tales, но Сироз верил, что они должны воспринимать его как совершенно другой, альтернативный мир. С самого первого дня Катастрофы у Сироз возникло сильное чувство беспокойства, из-за которого он считал неправильным путать этот мир с Elder Tales.

(Все забыли о чем-то важном и хотели двигаться вперед, не вспоминая об этом. Но никто не знает, что же происходит на самом деле. Даже если все имеет отношение к Elder Tales, это все еще альтернативный мир... Поэтому все и ведут себя так странно.)

Охрана на самом деле не стала хуже.

Если говорить об ухудшении, то выходит, что раньше охрана была лучше, но это совсем не так. Если относится к этому всему, как к альтернативному миру, независимому от Elder Tales, то охрана в этом мире отсутствовала с самого начала.

Самыми безопасными были только мирные зоны. Вероятно, это слабый признак того, что настройки Elder Tales все еще существовали.

Но это ограничение не касалось законов.

Здесь изначально не было никакой охраны, поэтому она не могла исчезнуть.

В этом мире не было законов.

Акацки все поняла.

Но она тихо говорила сама с собой.

Отражались ли эмоции в глубине ее серьезных глаз?

(Я не могу сказать...)

Сироз не знал, о чем думает Акацки.

Это могло быть беспокойство, тоска по дому или даже отчаяние. Но если бы вы заглянули в сердце Сироз, то нашли бы лишь разочарование.

Вот что висело у него на душе.

Раздражение от того, что все сложилось именно так. Под фразой Акацки «Неужели так будет всегда?» подразумевался этот мир, но также могли пониматься и «мы».

(Это все, что мы можем сделать? Неужели на нас смотрят свысока? Мы убиваем друг друга, обманываем, плачем и сожалеем о простых вещах. Неужели нас развели как детей?)

Сироз задавался этим вопросом. Неужели мы сразу превратимся в злодеев, оказавшись в месте, где нет никаких законов?

Он ответил твердо, потому что понял.

— Нет, не будет.

Он не поддастся отчаянию так легко.

Подобно гнилым фруктам, падающим на землю, этот мир тоже подчинялся законам природы и стал коварным, дешевым и уродливым. Он ушел от дворянства и галантности, которые считались чем-то плохим. Сироз не мог принять такую перемену ситуации.

— Будет слишком скучно, — коротко прокомментировал Наоцугу.

— ...

Акацки посмотрела навстречу горизонту.

Сироз сам решил принять квест Мариэль, потому что их шансы на успех выше, чем у команды Альянса Полумесяца. Причиной тому служили их уровни и умение сражаться.

Это лишь одна из причин.

Но тут больше крылось «хочу», а не «нужно».

Альянс Полумесяца был независимой гильдией. Несмотря на хорошие отношения, партия Сироз могла не тратить столько времени на бесконечные опасности, чтобы делать это от их имени.

Конечно же, это невозможно.

Мариэль все поняла и попросила Сироз изредка заходить и заботиться о ее гильдии. Возможно, она думала, что не может просить Сироз как друга о большем. Это разумно, тут Мариэль не ошиблась.

Наоцугу и Акацки тоже знали, что не обязаны помогать товарищам Мариэль.

Но Сироз хотел взять этот квест.

Логика и расчеты играли важную роль, он даже задержал дыхание, продумывая миссию. Но им больше двигало чувство разочарования. Сироз даже удивился столь бурным пробудившимся чувствам. И радовался тому, что его компаньоны чувствовали то же самое, что было понятно и без слов.

...Слишком скучно.

...Слишком мерзко.

(Хоть и говорились такие смущающие слова...)

Ветер обдал щеки Сироз теплом, когда он вспомнил о случившемся. Он почувствовал, как радость, беспокойство и блаженство волнами разливались внутри него.

Чувство сопротивления — он не хотел поддаваться этому уродливому миру.

Если это правда, ему не следовало сдерживать себя.

Сделать все возможное.

Усиленно работать в этом направлении.

Сироэ проглотили мысли, и Наоцугу похлопал его по спине.

— Ты бы помог своей семье в беде, верно? Это естественно. Даже если те парни отвратительны, мы не обязаны плясать под их дудку.

Сироэ не мог смириться с тем, что он оказался в отвратительном, унылом и скучном мире, который не станет лучше. Здесь должно быть что-то крутое и яркое, как Чайные Дебоширы.

Выразить все словами слишком сложно, поэтому Сироэ старался не думать об этом. Но ему казалось, что квест и станет ответом.

Это «Вещи, которые им следует делать».

— Действительно, оскорблять девушку подобным образом совсем не романтично. Тебе нужно делать вот так! Постарайся завладеть их вниманием.

Речь Наоцугу разрядила обстановку.

— Хорошо, Наоцугу, а какие девушки нравятся тебе?

Акацки одарила того испепеляющим взглядом, пока Сироэ сопротивлялся вовлечению в разговор. Подобные мысли очень смущали его.

— У меня разные предпочтения, например, горничные и медсестры. Ах, она должна быть младше, да? Присоединившиеся к моей команде чистые и невинные девы выглядят так ослепительно ярко. Они даже будут называть меня «семпай». Это очень важно!

— Основы важны! Командная работа строится на фундаменте практики!

Сироэ не совсем понял, что имел в виду Наоцугу, но решил ответить ему громко и уверенно. Акацки болезненно взглянула на него.

— Ты абсолютно прав, командная работа, тактика и местность важны. Злость на парней, когда их трусики видны при подъеме по лестнице. Только они выдают и обвиняют нас. Это важнее всего.

(Получилось не слишком уверенно, больше похоже на грязное извинение, да?)

Пусть Сироэ и думал так, он не объяснил этого Акацки. Она все равно ворчала на него, говоря: «Игнорируя этого идиота Наоцугу, господину следует вести себя так, как подобает господину. Глупый господин».

Внимание! Данный материал принадлежит команде РуРанобе, именно они занимались его переводом. Изначальный ресурс: <http://ruranobe.ru/r/lh/v1/ch4#ch4c2> Если вам понравилось, отблагодарите ребят, они ведь не для самих себя это переводили.

<http://tl.rulate.ru/book/7928/147620>