

Руки мужчины крепко сжали рукоять меча. На лезвии переливались лучи солнца, отражаясь бликами.

[Балдур. Дай мне сил].

В ответ на его слова клинок, казалось, откликнулся, излучив мягкое свечение.

Сделав глубокий вдох, мужчина уперся ногой в землю и взмахнул мечом, за его движением последовала волна энергии. В месте попадания на земле остался след от меча, а в воздухе послышался звук рассекаемого лезвия.

Перед ним растянулась орда грозных монстров.

Лезвие почти достигло головы одного из них, существа, похожего на быка, с двумя рогами на голове, стоящего на двух задних лапах.

[Угх.....!]

Лезвие быстро достигло головы быка, но оставило небольшой разрез, не в силах проникнуть дальше.

Бык вытянул руку, и схватил воина за ногу. Человек повис вниз головой не в силах сопротивляться.

Руааа!

Рёв монстра вызвал порыв ветра, наполнив окрестности своим воющим звуком.

[—!]

Бум!

Резким движением бык отшвырнул человека в сторону. У воина, врезавшись в крепкий ствол дерева, хрустнули кости, вспыхнула волна боли, а из ран хлынула кровь.

Человек на мгновение прилип к дереву, прежде чем постепенно соскользнуть вниз, оставляя за собой кровавый след.

Нога, за которую его схватили, была вывернута в неестественном положении. Она была полностью раздроблена.

Человек, прижавшись к дереву, переместил взгляд вверх. Взгляд встретился с лучами солнца, которые несколько мгновений назад отдавали бликами от его меча. Свет просачивался сквозь пышную крону деревьев.

Под кроной стоял бык, а его глаза были устремлены на человека, казалось, заглядывая в самую его душу.

[.....Балдур, хранитель Справедливости и Света, направь меня.....]

В воздухе раздался потрескивающий звук костей...

* * * * *

Я бросил мимолетный взгляд на монитор передо мной.

Слова 'GAME OVER' были изображены в центре экрана.

Эх, - С моих губ сорвался усталый вздох, за которым последовал глубокий вдох, полностью выражающие мое разочарование.

Я было попытался кинуть клавиатуру, но затем в моей голове вспыхнула её непомерная цена. Затем приготовился швырнуть мышь, но ее стоимость также заставила меня остановиться.

Мои руки на мгновение зависли в воздухе, а затем я скрестил их на груди.

“Я перепробовал все, что только смог придумать”.

Этиус - игра, в которой переплелись мечи и магия, боги и демоны.

Не было никаких сомнений, что мой опыт в игре превзошел опыт любого другого игрока.

Все остальные сразу же после поражения покидали игру.

И теперь, после того, как я, каждый раз, проигрывая, начинал заново, меня можно назвать не только самым тупым геймером, но и самой большой жертвой этой игры.

“Я думал, это игра божественного уровня”.

С его ярким искусственным интеллектом, обширным открытым миром, увлекательными персонажами и бесчисленным контентом. Игра была словно настоящим фэнтезийным миром,

перенесённым в цифровое пространство.

Но несмотря на это она была отвратительно сбалансированная.

Никто не видел другую концовку игры, за исключением смерти главного героя.

У игры был огромный открытый мир, но были границы, за которые нельзя было выйти из-за демонов, и даже если бы вы попытались пересечь эти границы, даже рядовых мобов было нелегко победить.

Это не похоже на игру, созданную для того, чтобы ее можно было пройти. И компания, создавшая её похоже, не намерена это исправлять; но, как ни странно, это пробудило во мне желание бросить ей вызов.

‘Если игру не собираются исправлять, то где-то должен быть способ пройти её’. Я так думал.

И зачем я вбил себе это в голову?

“Я устал”.

Признался я, закрыв лица руками. Пришло время попрощаться и с этой игрой.

Только что закончившаяся игра была последней попыткой, в которой я думал, что могу наконец пройти игру.

И она тоже провалилась, не оставив мне другого выбора.

“Студент Фрондир”.

Наконец, Этиус стал первой игрой, которую я не смог пройти. Однако, поскольку больше никто не прошёл её, я решил пока отложить ее.

“Фрондир де Роуч”.

..... Что это за чушь?

В комнате никого не должно быть, но кого я услышал?

И когда поднял голову, чтобы посмотреть

“.....?”

.... Я увидел что-то похожее на классную доску.

Перед ней стояла женщина, похожая на учительницу, она держала книгу, учебник, и читала лекцию.

И теперь она смотрела прямо на меня.

“Э, я?”

Даже не осознавая этого, выпалил я.

Фрондир? Никогда раньше не слышал этого имени.

“Если не ты, то кто ещё?” - ответил учитель, как будто это была очевидная истина, как будто я действительно стал Фрондиром.

Некоторые из студентов хихикали, глядя на меня.

‘Это не моя комната’.

Это был класс. Моя комната превратилась в классную комнату.

‘.....Ах’

Это сон?

Неужели моя одержимость Этиусом привела меня к таким ярким снам?

“Студент Фрондир, ты знаешь, как называется это оружие?”

Учительница указала на экран справа от себя.

Это был ‘Магический Экран’, волшебное устройство, которое проецировало изображения в воздух.

Испытать магические технологии, которые я видел только в играх, прямо на своих глазах было уникальным ощущением.

‘То самое’.

Я сосредоточил свое внимание на оружии, которое учительница спроектировала с помощью Магического Экрана.

Это была ветка дерева. Не похожая на оружие вещь.

‘.....Ааа’.

Примерно понял. Я знал, какого ответа хочет учитель.

Но это сон, так что, возможно, мне стоит еще немного подыграть.

“Это ветка дерева. Это не оружие”.

Пока я говорил, смех студентов становился все громче. Учительница тоже вздохнула.

“Как и ожидалось, вы не слушали сегодняшний урок”.

Конечно, я не слушал. Хотя и так предполагал о чём он был.

“..... Учитель, сегодняшний урок был о Балдуре?”

Балдур, Бог Света и Сын Одина в скандинавской мифологии. Согласно сказаниям, он встретил свою кончину, пронзенный простой веткой дерева, известной как ‘Мистилтейнн’.

Итак, другими словами, я должен был ответить, что это был Мистилтейнн, после того как только что увидел эту ветку.

Учительница посмотрела на меня как-то странно. “... Верно. Студент Фрондир, если ты знал, то почему...”

“Учитель”, - перебил я её, мой взгляд был прикован к изображению Мистилтейнна, отображаемого на Экране. Ошибки быть не могло. Это была просто ‘ветка дерева’.
“Мистилтейнн так не выглядит”.

Когда-нибудь в будущем, в мире Этиуса, этим оружием будет владеть главный герой.

Я видел его и пользовался им бесчисленное количество раз до этого. Отличить эту ‘простую ветку дерева’ от настоящего Мистилтейнна было несложной задачей.

“.....”

“.....”

Ученики и учитель молча смотрели на меня. Их взгляды были полны недовольства, гнева и неприязни.

Что ж, этого следовало ожидать. Потому что все думали, что Мистилтейнн действительно выглядел так в начале игры.

“.....”

Тогда давайте посмотрим.

Когда закончится этот сон?

* * * * *

... С тех пор прошла неделя.

Я решил принять это. Это был не сон. Принимал я это или нет, это была реальность.

Я подумал, что это сон, и сказал то, что знал о Мистилтейнне, но это только ухудшило мою репутацию.

Проходя по коридору, я услышал шёпотки обо мне.

- Это не тот, кто продолжал нести чушь во время урока?

..... И я, которому приходится отвечать за репутацию предыдущего владельца тела.

“Ну, я думаю, у него с самого начала была плохая репутация”.

В данный момент я находился внутри особняка. Особняк, в котором проживал первоначальный владелец этого тела.

Что касается того, как я оказался здесь, то, как только вышел из школы, перед главными воротами меня ждал шофер, открывший передо мной дверь машины.

Я сел в очень роскошный седан, и меня привезли в особняк.

..... До этого момента у меня были некоторые ожидания. Я понял, что даже если не был главным героем, это тело было отпрыском довольно престижной аристократической семьи.

Более того, мне понравилось отражение моего лица в зеркале.

Черные как смоль волосы, глаза были чёрными и довольно элегантными, а моя внешность была такой же.

Я был почти ошеломлен этой удачей, пока не узнал свою истинную личность.

Я посмотрел на наручные часы, стоявшие на столе в моей комнате.

Умные часы.

Это была единственная вещь, которая перенеслась вместе со мной из другого мира. Возможно, потому, что я носил ее на запястье, и если это так, то почему моя одежда изменилась?

Это то, чего я до сих пор не мог понять.

Я задавался вопросом, работают ли эти часы, но они не только работали, но...

- Имя: Фрондир де Роуч

- Возраст: 17 лет

- Принадлежность:

- ➔ Второй сын Дома Роуч

- ➔ Первокурсник Академии Констел

- Раса: Человек

- Божественная сила: Отсутствует

Сведения о навыках >

Сведения о магии >

Задания >

Теперь часы имели совершенно другую функцию.

Я был знаком с экраном состояния Этиуса. И теперь он был в моих умных часах.

Глядя на экран, я почувствовал, как до меня дошло осознание реальности. Я был переселен в мир игры.

С точки зрения этого мира, я, как полный аутсайдер, рассматривал этот экран состояния как маленькое спасение.

“.....Фрондир де Роуч”.

Это имя было мне незнакомо. Мне потребовалось время, чтобы вспомнить, где я его слышал.

Я долго работал над сбором информации об игре. Я приложил усилия, чтобы найти каждый скрытый элемент. Но даже такому человеку, как я, было трудно вспомнить этого персонажа.

И когда наконец вспомнил, у меня вырвался вздох.

– Фрондир, Человек-Лень.

Это было уничижительное прозвище ленивого человека. Оно не было ничем другим, кроме как оскорблением.

Ленивый, но сильный.

Сонливый, но скрывающий истинную силу.

Ничего подобного не было.

Он был просто ленивым и сонливым персонажем. Вот и все, кем он был.

“Не то чтобы я не понимал, что такое лень, просто он был таким, а не я”.

В мире Этиуса навыки, магия и божественная сила были определяющими факторами силы и

слабости, наличия богатства или его отсутствия.

Из них "Божественная сила" означает силу, дарованную богами.

В Этиусе появляются всевозможные мифологические боги и наделяют людей силой. Но таких людей было немного.

Те, кому были дарованы божественные силы, ничем не отличались от Избранных, и все те, у кого они действительно были, были именными персонажами.

Навыки и магия, с другой стороны, могли быть приобретены, но они меркли по сравнению с божественной силой. Тем не менее их также было нелегко получить.

Действительно, лишь очень немногим людям удается развить навыки и магию, превосходящие божественную силу, и лишь благодаря упорному труду и таланту.

У Фрондира не было ни природной божественной силы, ни магии, в то время как навыки ...

Подробности навыка>

[Плетение]

- Ранг: Уникальный
- Описание: Копирует изображение объекта и сохраняет его. Однако это иллюзия. Навык включает в себя навыки "мастерская" и "репликация".
- Мастерская: хранит сотканный объект в виртуальном пространстве.
- Репликация: создаёт объекты, хранящиеся в мастерской.

... они выглядели примерно так.

Если вам интересно, что это значит, я взял авторучку, лежавшую у меня на столе, и использовал 'Плетение'.

Я сохранил изображение авторучки, и сохраненное изображение появилось у меня перед глазами, как будто была соткана нить.

Это было так, как будто это было напечатано на 3D-принтере.

Возможно, поэтому он и назывался [Плетение].

[Роскошная авторучка от Виет] (Репликация)

- Ранг: Распространенный
- Описание: Репликация, имитирующая авторучку. У неё нет физической субстанции.

В левой руке я держал настоящую авторучку, а в правой – репликацию.

На мой взгляд, они выглядят совершенно одинаково.

Это было эффект Плетения. Это была Репликация объекта.

Как только я использую [Плетение] на объекте, его изображение сохраняется в 'мастерской'.

Как было написано выше, мастерская похожа на мое собственное виртуальное пространство, где я могу легко просматривать вещи, которые сохранил.

Подобно дополненной реальности, могу видеть это своими глазами, инструменты и другие предметы, не пряча их, так это вижу только я.

Таким образом, Плетение можно использовать в любое время и в любом месте, но сохранять могу только то, что лично вижу перед собой.

Даже если я представляю себе что-то, оно не будет сохранено в мастерской.

До того как я переместился в мир игры, Фрондир уже использовал его несколько раз и у него было припасено несколько видов оружия и предметов.

... Репликация предметов выглядит правдоподобно, но к сожалению они все были иллюзиями.

Авторучки созданный с помощью навыка не могут писать, не говоря уже о том, чтобы проткнуть один лист бумаги.

Более того, они были видны только мне.

Это была иллюзия, которая совершенно не мешала реальности.

..... Я собираюсь назвать это 'иллюзией'.

Я понятия не имел, что делать с этим бесполезным уникальным умением.

“Это навык, которого я никогда не видел, играя в Этиус”.

Поскольку я никогда его не видел, конечно, у него был Уникальный ранг.

В Этиус Уникальный ранг отличался от других рангов.

Хотя существуют ранги от низшего, 'обычного', до высшего, "божественного", "уникальный" ранг среди них не фигурировал.

Вместо этого уникальный ранг имел другую характеристику. Он был уникальным, то есть был только один.

Вот почему это не было мерой хорошего или плохого. Если было что-то только одно, каким бы незначительным оно ни было, оно получало 'уникальный' ранг.

..... Но какой же это бесполезный Уникальный навык.

“Фрондир, Человек-Лень”.

Этот навык полностью подтверждал это прозвище.

С этого момента мне приходится жить в игре, которую не смог завершить как главный герой, и я теперь в теле Фрондира.

“Дело далеко не только в выживании”.

Я нажал на раздел 'Задания' на своих умных часах.

Квесты >

[Основной квест: Изменить судьбу]

- Описание: Вы знаете, чем закончится уничтожение человечества. Спасите человечество и измените его судьбу.

Этот квест был там с самого начала, как только открыл свои умные часы. Вероятно, он был там с того момента, как я переселился в тело Фрондира.

Основываясь на описании этого квеста, я знаю концовку этой игры. Или, скорее, я знаю, что произойдет, если я не пройду игру.

Конец человечества был совершенно жалким.

Если бы это была обычная игра, там был бы повелитель демонов или эквивалентный финальный босс, или великий заговор. Однако человечество встречает свое уничтожение не так.

Демоны просто убивают их. Земли человечества постепенно захватываются демонами, и, наконец, не в силах противостоять напору демонов, они сметаются с лица земли.

Даже главный герой этой игры закончил так, его окончательная судьба так жалка.

И они хотят, чтобы я это предотвратил.

Я.

Хахаха.

Щелчок-

С другой стороны двери донесся голос горничной.

“Мастер Фрондир, могу я войти?”

“Э-э, конечно”.

Сам того не зная, я ответил с уважением. Фрондир был аристократом по происхождению, поэтому было бы неловко так разговаривать.

Вошедшая горничная смотрела на меня со слегка озадаченным выражением лица. Но она ничего не высказала вслух.

“Мастер Фрондир, для вас пришло письмо”.

“Письмо? От кого?”

Я заставил себя говорить надменно. Возможно, какое-то время мне будет неловко, но постепенно я к этому привыкну.

“Это от лорда Энфера”.

“.....Отец?”

Энфер, отец Фрондира.

Может, я и плохо помню Фрондира, но я знаю Энфера. Я знаю его очень хорошо.

Энфер де Роуч, Железная стена Севера.

Сверхчеловек, который никогда не допускал вторжения демонов в свое поместье Еранхес, территорию на окраине Империи Терст.

Причина, по которой я был знаком с фамилией Фондира, заключалась в том, что его отец, Энфер, и его первый сын, Азир, занимали почти все главенствующие должности в Доме Роуч.

Энфер был генералом с командованием легионера и личной силой Зодиака, одного из двенадцати пальцев континента.

Азир унаследовал все выдающиеся таланты своего отца и развил их, что сделало его лицом Этиуса.

Энфер, теперь мой отец, написал мне письмо.

Я нервно взял письмо у горничной и вскрыл печать. В письме было одно предложение.

[ФРОНДИР, С МЕНЯ ХВАТИТ ТВОЕЙ ЛЕНИ.

Я ХОЧУ, ЧТОБЫ ТЫ БЫЛ В ДЕСЯТКЕ ЛУЧШИХ В АКАДЕМИИ КОНСТЕЛ.

ЕСЛИ ТЫ ЭТОГО НЕ СДЕЛАЕШЬ, БУДЕШЬ ИЗГНАН ИЗ СЕМЬИ.]

Я прочитал письмо и выдохнул.

“.....Чёрт!”

“Что вы сказали?”

“Ничего!”

Казалось, моя жизнь вот-вот оборвется.

Динь! Я услышал уведомление, и проверил свои умные часы.

[Создано побочное задание]

[Задание: Приказ Отца]

- Описание: Ленъ Фрондира довела терпение его отца до предела.
- Цель: Войти в десятку лучших в этом семестре.
- Награда: Заслужить признание Энфера.
- Неудача: Изгнание из семьи.

Да понял я!

<http://tl.rulate.ru/book/105045/4408785>