

"Наконец-то!"

Я сжал кулаки, когда увидел разбитую мной мишень. Это тренировочный зал. Кто-то тренирует мышцы, кто-то проводит магические тесты, а кто-то тренирует свои навыки.

В любом случае, когда появляется пустая комната ей можно свободно пользоваться если получишь разрешение.

Поскольку снаружи нельзя узнать, что происходит внутри комнаты, тут можно свободно заниматься прокачкой Плетения.

Сейчас я тренирую свою меткость, это одна из программ, установленных в приватной комнате.

Эта программа обычно используется людьми с оружием дальнего боя. Все, что вам нужно сделать, это поразить цель издалека.

На самой низкой сложности мишень просто стоит на месте, но по мере увеличения сложности она сначала отходит все дальше, затем то прячется, то появляется, а на высшей сложности начинает двигаться по своему желанию или даже реагирует на снаряды и уклоняется.

Конечно, с моими навыками, я использую программу на самом низком уровне сложности.

Целью является магическая инженерная голограмма, поэтому попадание в неё не означает, что она действительно будет сломана.

Просто эффекты, сопровождающие попадание слишком правдоподобны.

Если удастся поразить цель, отобразятся площадь попадания и урон, что очень удобно.

В настоящее время я отрабатываю технику метания кинжала, созданного с помощью навыка.

Если в момент попадания иллюзорного кинжала сосредоточусь на феномене попадания в цель, то даже смогу нанести урон своим навыком.

Можно сказать я могу использовать так называемые 'невидимые атаки с дальнего расстояния', ведь Плетение вмешивается в реальность лишь на мгновение. Иллюзорный предмет появляется лишь на короткое время в момент нанесения режущих, блокирующих и колющих ударов.

Также, из-за этого, в ближнем бою эффективность Плетения уменьшается вдвое. Это потому, что даже на блокирование атаки противника уходит всего мгновение.

Если я не отражу атаку в момент блокирования, меч противника пройдет сквозь иллюзорное оружие или щит, и рассечет тело.

И не важно, будь то щит или меч. Если использовать щит, на парирование также уходит мгновение. Если использовать меч, лучше не пытаться неуклюже заблокировать его, надо все бросить и пытаться защищаться.

И я совершенно не хочу ввязываться в ближний бой с таким навыком, совершенно непредназначенным для этого.

Итак, будь то лук, кинжал или что-нибудь еще, лучше всего, если я смогу победить врага издалека.

Но у этой тактики есть одна фатальная проблема.

“... Это мне не подходит”.

Просто я.

Я, игрок, и Фрондир, который только и делал, что спал.

У нас просто худшая синергия друг с другом.

И все же, если я стисну зубы и сделаю все как задумывал хотя бы один раз из десяти.

[Навык создан.]

[Созданный навык: Метание]

[Метание]

Оценка: Общая

Описание: Бросок предмета в цель. Чем выше уровень навыка, тем выше ваш уровень точности.

Уровень владения:

Низший.

Это может показаться незначительным, но от моей синергии Фрондиром нельзя ожидать каких-либо боевых талантов, поэтому нам приходится полагаться на навык Плетения.

Для справки, даже ребенок в возрасте около 10 лет может достичь низкого уровня мастерства в метании, если он будет усердно работать.

... Давай, ты сможешь это сделать!

* * *

Вечер, луна превратилась в полумесяц.

Закончив тренировку и выйдя из тренировочного зала, я неподвижно стоял перед входом, и смотрел, как проходит время. Потому что есть кое-что, что нужно проверить.

Почему я стал таким сумасшедшим сразу после переселения в эту игру, нет, я уже был сумасшедшим, когда пытался её пройти. Нет, я изначально был сумасшедшим.

... В любом случае.

Из-за того, что у меня был такой беспокойный день, я кое о чем позабыл.

Сначала я об этом не думал. Но как только мне пришла одна мысль никак не могу выбросить её из головы.

Я должен проверить это сегодня. И сейчас кое-кого жду.

Причина, по которой жду возле тренировочного зала, заключается в том, что я знаю, что он обязательно будет здесь.

Я проверил дату на своих умных часах, и она определенно была сегодняшней. Время пришло.

Дзинь-

Автоматическая дверь в тренировочный зал открылась.

Я посмотрел на человека, который вышел из здания.

... Нашёл.

Светлые волосы, в которых отчетливо отражается лунный свет, ярко-голубые глаза, аккуратные черты лица, как будто они были изначально задуманы именно такими.

Любой, кто увидит этого человека, заметит, что даже воздух вокруг него другой.

Астер Эванс.

Констел, студент первого курса, является надеждой человечества, которая ярко засияет в будущем.

Он главный герой Этиуса.

"... Хм? Привет?"

Астер посмотрел на меня и слегка кивнул.

Возможно, это моя первая встреча со мной же Фрондиром.

... Даже если он увидел Фрондира не в первый раз, Астер его вероятно, даже не запомнил.

Я кивнул и поздоровался.

Я не делаю ничего, что могло бы вызвать ненужные подозрения.

Я не стал ждать, чтобы поговорить с ним. Я ждал, чтобы 'увидеть' его.

Астер мгновение смотрел на меня, а затем пошел своей дорогой.

Я спокойно наблюдал за его спиной. Через некоторое время он дошёл до перекрестка.

Путь налево ведет в библиотеку, а направо - в общежитие.

Он повернул направо.

Проверив это, я в отчаянии опустил взгляд.

Теперь я узнал. С этого момента игра будет намного сложнее, чем я думал.

Игра Этиус.

Как я упоминал ранее, Астер Эванс - главный герой Этиуса.

Главный герой игры, естественно, означает персонажа, которым играет игрок.

... Иными словами, никто не знает, кто такой на самом деле Астер Эванс, ведь сейчас за него теперь никто не играет.

В этот день должно было состояться игровое событие, в котором бы Астер направился в библиотеку, и встретился с библиотекарем, от которого он получает некоторую информацию.

С библиотекарем у игрока завязываются тесные отношения, так как он давал не только важную информацию, но и оказывал различную помощь. Естественно все игроки направляются в библиотеку.

... Так как я игрок, я знаю о событии, где можно встретить библиотекаря в библиотеке.

Как игрок, я знаю информацию, которую Астер Эванс никогда бы не узнал.

Этиус - это игра, которую еще никто не проходил.

Естественно, те, кто уже бросали вызов игре, направили Астера по оптимальному маршруту, который принес наибольшую пользу.

... Нынешний Астер Эванс, если бы он был игроком, ни за что не пошёл бы в общежитие.

Уже есть оптимизированный маршрут, который был создан благодаря накоплениям и обмену информацией со многими людьми и бесчисленным повторным попыткам.

Астер, который ничего не знает, не сможет продолжать в том же духе, даже если чудеса произойдут с ним пять раз.

Я играл за Астер больше раз, чем можно сосчитать, но я ничего о нём не знаю.

Астер Эванс, за которого никто не играл. Я никак не мог знать, куда он направится.

"И я ничего не могу с этим поделать".

Первоначальный план состоял в том, чтобы стать сильнее самому, а позднее стать помощником Астера.

В то время как Астер рос бы сам по себе, а я учился по-своему и вносил бы свой вклад в развитие силы Астера.

Поскольку Фрондир изначально не был членом команды Астера, если я бы присоединился к нему, когда он стал сильнее, это было бы безусловной выгодой даже по предварительному расчету.

Я так и думал, но план изменился.

Астер не станет настолько сильным насколько я думал.

Нужно планировать отталкиваясь от текущей ситуации.

Прямо сейчас Астер упустил незначительную информацию о библиотекаре, но в будущем он упустит весь опыт и различные оружейные артефакты, которые расширят его способности.

Никому не удалось пройти игру, но теперь, я не могу представить, как можно её пройти без Астера.

Итак, что я должен делать с этого момента, так это незаметно направлять Астера. Чтобы он мог выбрать путь, сделавший его тем героем, которого я знаю.

Но я не могу получить всё.

Персонажей, которые помогают только в получении информации, таких как библиотекари, можно немного упустить из виду. В конце концов, я знаю большую часть информации.

Однако необходимо присутствовать на важных событиях.

Поскольку я не могу напрямую говорить Астеру куда идти, потребуется гораздо больше работы.

Тем не менее я должен что-то сделать, чтобы сделать Астера сильнее. И в то же время мне самому нужно стать сильнее.

... Я действительно должен был попасть в десятку лучших на моём курсе в течение этого года.

Сделать это.

... Кстати, Астер только что пропустил событие с библиотекарем.

"...Фух".

Я вздохнул.

"... и это тоже".

У меня нет выбора, кроме как взять всё в свои руки.

* * *

Я открыл дверь в библиотеку.

Людей было немного, и атмосфера была тихой и непринужденной, как ожидалось от этого места.

Однако некоторые студенты, увидев мое лицо, широко раскрывали глаза и избегали меня.

Фрондир и библиотека были бы не очень подходящим сочетанием.

На самом деле, нигде в Констел нет места, которое соответствовало бы Фрондиру.

Это учебное заведение для совершенствования навыков и формирования культуры, поэтому оно не подойдет для Фрондира, который ничего не хочет делать.

Я быстро огляделся и нашел библиотекаря.

Библиотекарь спокойно работал за своим столом.

Каштановые волосы, круглые очки и невзрачное лицо. А также удивительное тело и родинка расположенная под левым глазом.

В тот момент, когда вы впервые видите его и думаете, что он действительно библиотекарь, эта мысль исчезает, когда вы видите его тело и странное выражение иногда мелькавшее на лице.

Библиотекарем был учитель Айнен.

Если вы подружитесь с этим учителем, то сможете узнавать последние новости и разную информацию, поступающую из школы.

Услышав это, может показаться, что в этом нет ничего особенного, но, поскольку игра, в первую очередь, полна недоброжелательности и абсурда, каждая информация ценна для новичков в этой игре.

... И к сожалению только для новичков.

На самом деле, он более важный человек для Астера, чем для меня.

Но поскольку Астер пропустил это событие, его нельзя просто проигнорировать.

‘Событие не начнется только потому, что я приду.’

Теперь, когда дело дошло до этого, придется мне собрать всю информацию, которую пропустил Астер.

Если у меня будет возможность, я, возможно, смогу соответствующим образом поделиться этим с Астером.

Так что же мне делать?

Моя репутация печально известна среди преподавателей.

Айнен, вероятно, тоже знает о Фрондире. Другими словами, мне нужно подружиться с кем-то, у кого я вызываю негативную реакцию.

"Ты Фрондир?"

Но Айнен заговорил со мной первый.

Когда учитель увидел меня, он даже сделал жест рукой, как бы приглашая меня подойти.

... Что.

Я подошёл, сам не осознавая почему.

"Я и не думал, что ты придешь в такое место. Что произошло?"

"... Я ищу книгу".

Ничего такого нет и в помине.

Однако не могу же я сказать 'У меня есть к вам дело.'

"Хм. Как всё хорошо совпало. Не хочешь взглянуть?"

Айнен достал что-то из-под стола. Это была газета.

Я хотел взять газету и спросить, где он хотел, чтобы я посмотрел, но я сразу понял о чём он, как только увидел заголовок газеты.

То, что было на первой странице газеты, привлекло мое внимание.

[Команда, обнаружившая божественный предмет. Локация - подземелье недалеко от поместья Солгит?]

К подписи была прикреплена фотография.

На ней изображена ветка дерева внутри прозрачного цилиндра. вещь, которую я сразу узнал.

Её называли это 'Мистилтейнном.'

Да.

Когда я впервые попал в мир Этиус, ветка дерева, которую учитель показала мне с помощью Магического Экрана выглядела точно также.

"Я слышал, ты сказал Джейн, что это не Мистилтейнн?"

Учительницу звали Джейн.

Я спокойно кивнул. Айнен спросил меня, будто проверяя меня.

"Как это так? Новость появилась во всех газетах, и скоро новости появятся на Магическом Экране. Все, кто его видел, говорят, что это Мистилтейн. Империя придет в смятение, стоим им только сказать, что нашли священный предмет, который трудно увидеть раз за всю жизнь".

Именно это и произойдет.

Любой предмет, который использовался в руках бога, каким бы тривиальным он ни был, имеет огромную ценность.

Более того, Мистилтейнн вовсе не такая уж тривиальная вещь.

Балдура называли 'совершенным богом' скандинавской мифологии.

Веточка омелы, которая его убила. Это Мистилтейнн.

Ценность этого предмета не может быть измерена такими вещами, как деньги, и даже если появятся другие схожие предметы, есть лишь горстка вещей, которые могут противостоять этому.

Кто-то нашел Мистилтейнн, который все знали, но при этом я сказал: 'Мистилтейнн выглядит не так'.

Другими словами, Айнэн проверяет меня сейчас.

Даже при такой ситуации, почему ты так по-прежнему придерживаться своего мнения?

Можешь ли ты мне сказать причину, по которой то, что ты сказал, не стоит воспринимать бравадой или бессмыслицей?

На улыбающемся лице Айнэна виден слабый намек на игривой азарт.

Он, вероятно, думает, что я сдамся. Или начну избегать темы, пытаться найти оправдание своим словам. В любом случае, он ожидал, что я буду опозорен.

Однако.

"Мои мысли остались неизменными".

Улыбка Айнэна исчезла при моих решительных словах.

" Мистилтейнн выглядит не так".

Я знаю. Не только как выглядит Мистилтейнн, но даже происхождение "поддельного Мистилтейнна" внутри прозрачного цилиндра, который появился в этой газете.

'...Но я мог бы это использовать.'

Мне было интересно, как я мог бы естественным образом приблизиться к Астеру.

Если появятся новости на эту тему, ясно, что Астер это заинтересуется больше всех.

Божественная сила Астера это сида Балдура.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/105045/4408865>