Наконец, пришло время запуска сценария.

“Ну, тогда я пойду.”

Не успел и заметить, как мне стукнуло 18 лет. Сюжет игры начинался тогда же, когда Луону было 18, так что начало уже не за горами.

При поддержке своих родителей, я вступил на путь авантюриста. Очевидно, они до сих пор были против этого, но я каким-то образом смог убедить их и заслужить их признание. Я был в состоянии накопить достаточное количество денег, охотясь на монстров, и уверен, с тем количеством денег, что я им оставил, они смогут жить, не зная бед. И так, одновременно чувствуя и радость, и тоску, я простился с родителями. Я заметил слезы на их глазах, и даже сам немного поплакал, пока с ними прощался.

Хотя я не был кем-то, кого можно называть героическим, все в городе уже знали меня и даже передали некоторые подарки в дорогу...

Когда люди уже не могли меня увидеть, я использовал магию и отправился к своей базе. Пещера стала местом, где золото и серебро уже собирались начать гнить. Здесь была сумма, с которой можно было бы провести целую компанию войны какой-нибудь огромной страны.

Мой орлиный глаз остановился на определенном месте. Я мог видеть глазами орла, но это улучшение было частью магии.

“Итак, ситуация...”

То, кем я смотрел, был фамильяром, которого я создал ради сбора информации. Когда сценарий запуститься, мне придется собирать информацию о действиях героев. Необходимо подтвердить, тот же ли сценарий, что и в игре или нет, а для этого я должен следить за протекающими событиями. Я отправил своего фамильяра до места ближайшего героя и теперь, наблюдая за сценой, я мог понять текущее положение дел.

Результатом было то, что я не увидел никаких странных действий со стороны героев. Атмосфера тоже шла по сценарию, поскольку в стороне я заметил Клан Демонов. Я был рад тому, что все идет по сюжету, который я знаю. Продолжая думать об этом, я облегченно вздохнул.

Поскольку скоро произойдет начало событий, я начал нервничать, и мое тело чувствовало себя как-то странно. Я в значительной степени делал то, что мне нравится, в свое удовольствие, и результатом стало то, что, никто в этом мире не мог меня победить , но... был и тот, кого не мог победить я, и это Владыка Демонов. Это было тем единственным, о чем я сожалел...Ну, в любом случае, я зря об этом думаю.

Я снова использовал магию для передвижения.

Местом назначения было... место, где Луон и герои впервые встретились. Это был городок под названием Финт, расположенный в южной части континента, здесь влияние монстров распространилось не так сильно.

На данный момент, я постоянно вспоминал события, которые должны были произойти, пока добирался до города. Чтобы добраться до нужного места необходимо несколько дней, как раз с этого места и начинается игра. Как и ожидалось, дома по внешнему виду были схожи с домами из игры и были выстроены так, что вы могли все видеть, а население было средним для

городов. В пещерах и руинах в окрестностях города, можно было найти монстров невысокого уровня, но видеть, что в округе шастают множество авантюристов, тоже было хорошим знаком.

В настоящее время, моей целью было подтверждение текущего состояния города. Как-то мне удалось побывать в магазине, который занимался продажей б/у товаров, я смог продать предметы, которые были не нужны, после чего вышел, прикупив несколько вещей.

Я хотел бы заниматься синтезом и ковкой, не обращаясь в другие магазины... вот что я чувствовал, и хотя у меня было куча золота, я все равно продолжал копить... ааа, вот и все.

Я решил оставить осмотр города на потом и начать двигаться. Покинув город, я скорее использовал магию, чтобы повысить свою скорость. Ускорение было таким, что я почти и не заметил, как добрался до места назначения.

Я прибыл на место, которое Луон использовал, как место хранения предметов.

Убежище, если его можно так назвать, было маленьким, и по внешнему виду напоминало хижину охотника. Взглянув на дверь, я заметил замок, а сам ключ висел в самом замке, так что я смог легко войти, просто повернув его.

Все,что было внутри... пыль? Пыли было столько, что самого пола не было и видно. Все было настолько плохо, что я даже подумывал, не использовать это место.

Я смог отыскать стол с выдвижным ящиком, и, порывшись там, нашел ключ. Я хотел знать, от чего он, поэтому решил проверить его на другой двери, и посмотреть сработает ли... шикарно, я смог войти. Похоже, это был ключ к внутренней комнатке.

Скорее всего, это место было заброшено из-за появления монстров.

Я снова вошел в переднюю комнату; поскольку хотел кое-что подтвердить. Я был уверен, что под этим местом была тайная комната, где Луон и спрятал все свои вещи; подвал для хранения хранения должен был находится прямо надо мной. Я внимательно осмотрел пол, обыскивая хоть какие-то отметки, а потом... наконец, я нашел дверь.

Открыв его, тем, что я обнаружил, было ничего... внутри ничего не было. В связи с этим, по моему лицу поплыла небольшая улыбка. Для начала, что насчет того, чтобы подготовиться к предстоящему событию, это то, что я думал, должен был сделать.

В свободном сценарии, количество ивентов, в которых герои спасали кого-то, было разумным. Однако, единственный подобный ивент, из которого можно было получить предметы, был связан с Луоном. Этот ивент так же мог быть классифицирован как что-то подозрительное, но... это единственное событие, с которым герои будут связаны с Луоном, так что все должно быть в порядке. Теперь давайте же подготовимся.

Стараясь изо всех сил, я неоднократно встряхнул свою руку. Мою верхнюю часть руки обвивала кожаная повязка. Даже если вы называете его кожаной, она была создана путем синтеза различных предметов, которые у меня были. С точки зрения игры, думаю, он должен соперничать с прочностью металла.

Тогда, спустя короткое время... тем, что предстало передо мной, было магической формацией.

Та магическая формация, являлась магией призыва... от нее исходил яркий свет, и после чего передо мной появился деревянный ящик хранения предметов.

В игре в нем можно было хранить неограниченное количество предметов, но, как и ожидалось от реальности, подобного здесь не оказалось. Однако в той или иной ситуации, если захочу, я смогу извлечь все, что хранится в моей базе... и устройство, которое позволяет мне это сделать, та самая кожаная повязка. Переправляя в нее немного магии, я призвал из своей базы ящик хранения. Кстати, у меня около 10-ти таких... Внутри только некоторые дешевые предметы, так что для меня они были бесполезными, взяв все, что мне нужно, я снова перенаправил чуточку магии в повязку для того, чтобы отправить все ненужное обратно на базу.

Создав эту повязку, я преодолел барьер реальности в отношении использования предметов, поскольку получил возможность доставать необходимые мне предметы в любом месте... теперь из призванного ящика хранения, я достал предметы, слегка отличающиеся от того, что вы бы получили в игре, в охотничьем домике.

Я спрятал их в подвале, который предназначался для хранения предметов... и вдруг, я пришел, чтобы посмотреть на зеркало, стоявшее в углу хижины. Такое большое зеркало, даже если оно находилось в этом мире, оно было великолепно сделано. Я помню, когда я был ребенком, в особняке тоже было что-то подобное, но... мой интерес все рос; я хотел бы посмотреть на свою нынешнюю личность.

Глядя на зеркало, я признал коричневатые волосы, что были в игре, более менее неплохие черты лица, в общем, перед зеркалом стоял человек, одетый в коричневый плащ. Я продолжил рассматривать фигуру перед собой... это не должно было быть странным, но обстановка предметов ощущалось какой-то отличающейся... действительно интересно, было ли это просто моим воображением.

Чтобы подтвердить это, я решил сменить экипировку и еще раз посмотрел в зеркало. Плащ, который был и в игре, напоминал о прошлом. Раскрыв его, я увидел кожаные доспехи, которые носил. Благодаря синему красителю, они выглядели, как обычные кожаные доспехи, а под ними сверху донизу была самодельная одежда белого цвета. Потом, на шее висела подвеска типа талисмана. На поясе можно было увидеть, висевший там меч. Почему-то, вспоминая, как я делал для него ножны, я вытащил его, и увидел изысканное серебряное лезвие. Следующим был синий браслет, обвивающийся вокруг моей правой руки. Последим из кожаных предметов, был другой браслет красного цвета, находившийся на левой руке.

Все эти вещи я создавал с нуля. После окончания сборов сырьевого материала, я воспользовался воспоминаниями из игры и путем повторных исследований улучшил их. Снаружи плащ выглядел обычным, но если учитывать его обороноспособность, то даже если бы монстр подземелья атаковал бы, используя свою магию, то урон был бы сведен к нулю. Кроме того, если сложить защиты от доспехов и одежды под ней, то я уверен, что даже урон от атак Финального Босса подземелья окажется нулевым....

Я думаю, что, скорее всего, сила защиты из игры была включена и сюда, но... я смог добиться такого уровня защиты не только благодаря одним лишь доспехам, есть эффекты и от другой экипировки.

Я создавал все это, боясь своей смерти.

Талисман, висевший на моей шее, позволял мне избегать опасных ситуаций, поскольку благодаря ему, все уникальные атаки, направленные на меня из-под тишка, уводились в сторону, в результате этого, в настоящее время, я не опасаюсь никаких внезапных атак.

Браслет на правой руке увеличивал мою силу, в то время как браслет на левой мог разворачивать барьер. Он уже был на уровне, на котором мог защищать меня от многих атак, но чтобы избежать лишнего внимания и подозрений, не стоит слишком на него полагаться.

Затем, наконец, меч... этот меч на самом деле очень, очень обычный длинный меч. Поскольку, если какой-нибудь созданный мной хороший меч будет украден и попадет в плохие руки, то все это может плохо окончится. Однако в бою победит тот, кто сможет использовать и оружие и магию. Меч можно покрыть магией, после чего он, возможно, тоже сможет разрушить барьер Владыки Демонов, а после разрубить его одним ударом, но... честно говоря, не стоит на него надеяться.

Посмотрев в зеркало в последний раз, я повернулся и тут же использовал магию для передвижения. Интересно, за это время, не сделали ли свои ходы герои.

С оставшимися воспоминаниями о моей прошлой жизни, что я так крепко храню, я могу как-то понять в какую сторону должен идти сюжет... проблема заключалась в определении от скольких событий можно отказаться.

Благодаря началу сюжету игры, сторона Владыки Демонов так же начала свое движение. Как и ожидалось, глядя на перспективу игры, еще не известно, когда я смогу идти собственным путем.

Я уже начал собирать в своей голове информацию всех типов... между тем, я должен получить жилье в деревне. После этого, я постараюсь запомнить каждый бит информации начала истории.

Когда я подумал об этом, хоть и немного, но мое тело охватило напряжение.

http://tl.rulate.ru/book/5464/100924