Сегодня второй день перерыва.

В течение двух дней я концентрировался на росте, мобилизуя все игровые знания, которые у меня есть".

"Спасибо! Молодой человек!"

"Ничего особенного".

"Ты даже ничего не видишь, но удивительно, как ты нашел нашего Чучу".

Старик гладил кошку по имени Чучу, которая была у него на руках.

Мне было очень легко понять, где прячется кошка.

Конечно, кот оказался не таким послушным, как я думал, поэтому я купил рыбу в рыбном магазине, но результат был хорошим.

"Это просто маленький подарок. Он будет успешным, так как в этот раз мы использовали надежные ингредиенты!"

Этот с виду обычный старик - алхимик.

Точнее, я думаю, что мне следует называть его сумасшедшим алхимиком?

Он был персонажем, который появился только в начале, а потом исчез, поэтому никто не знает ни его имени, ни его настоящей личности.

В любом случае, для меня была важна компенсация.

Когда старик принял зелье, он помахал мне рукой и скрылся в тенистой аллее.

'Закончил ли я все побочные задания, которые можно легко решить в самом начале?'

Организовать, что делать, оказалось не так уж сложно.

Квест с подходящей наградой за задание 'мечник' был лучше, и он должен был быть достаточно простым, чтобы решить его за короткое время, несмотря на то, что это был квест из ранней части игры.

Хотя я и пропустил некоторые, их оказалось гораздо больше, чем я думал, так что солнце уже заходило, когда я закончил свою работу.

Это зелье под названием "Неизвестное зелье", которое я держу в руке, действительно обладает огромным эффектом повышения очков навыков.

 Гульп-гульп-гульп.

Без промедления я вдохнул зелье в порыве гнева.

"...Фу."

На вкус как мусор.

Я не ожидал, что оно будет приятным на вкус из-за странного цвета, но меня тошнит.

Но говорят, что хорошие лекарства горькие на вкус.

Я немедленно проверил окно состояния.

'Очки навыка определенно выросли'.

В это время я использовал все оставшиеся очки.

<Зетто> lv.10

Архивный навык

-Техника уничтожения призраков lv.8

-Отличное чутье lv.3

-Обнаружение слабости lv.MAX -Применение эффекта [Повязка, которая вне разума].

Используемые предметы

- Повязка, превосходящая разум. [Легендарный]

- Низкокачественный восточный клинок. [Обычный]

- Энергетическое серебряное ожерелье. [Редкий]

Я упорно трудился два дня.

Глядя на окно статуса, показывающее прогресс, я чувствую гордость.

Поскольку награды за квесты, которые давали только опыт, были активированы хорошо, мой уровень вырос на пять уровней, и благодаря этому я смог значительно повысить свой уровень навыка.

Средний уровень курсантов, сдающих тест на классное задание, составляет около 6.

По сравнению с ним, я уже был на 10-м уровне.

Эффект повязки на глазах также сильно повлиял на "Полученный опыт увеличен на 500%".

Неважно, какая это игра, разница между уровнями очевидна.

Люди в этом мире, похоже, не знали о существовании "уровней", но разница должна существовать.

Когда уровень повышается, количество маны в вашем теле увеличивается.

Ману можно рассматривать как основу силы в этом мире.

Маг должен был уметь обращаться с маной, не говоря уже о рыцаре с мечом.

Это связано с тем, что обычно сражаться приходилось, укрепляя тело или оружие с помощью маны.

Я чувствую, что количество маны, которая текла в моем теле, также значительно увеличилось

по сравнению с первым днем.

В таком темпе, возможно, не будет мечтой получить высший балл в тесте на классном задании.

'Ну, мне все еще не хватает практического опыта'.

К вашему сведению, мой кошелек стал толще по мере того, как я решал задания.

Помню, как несколько дней назад я потратил все свои деньги, чтобы покататься в карете.

'Я голоден. Может, купить сэндвич по дороге в общежитие?".

Недалеко отсюда была известная лавка сэндвичей под названием "Кабан", которые готовились из мяса диких кабанов-монстров.

Я думаю, что еда - это самая интересная часть после того, как я попал в этот мир и в такое место, о котором я бы даже не подумал.

Я смог попробовать необычную еду, наполненную фантазией, которую я видел только в игре, и еда была очень вкусной.

Конечно, в общежитии академии тоже готовят еду хорошего качества, но для меня, давно играющего в игру, деликатесы в городе привлекали больше внимания.

Сегодняшний ужин - особый сэндвич с мясом кабана.

***

Последний день перерыва

Я заставил себя встать с кровати.

Одноместная комната была выделена академией.

Это значит, что не было необходимости драться с незнакомыми мужчинами.

Интерьер комнаты был очень роскошным по сравнению с комнатой в мотеле, в которой я жил до приезда в академию.

Возможно, у меня немного больше маны, чем у других курсантов, но у меня все еще есть слабое место по сравнению с ними.

Работа с маной.

Я слабо контролирую свою ману.

Я просто позволяю мане течь по всему телу.

Почти невозможно использовать столько маны, сколько я хочу, в нужной области.

В наше время не существовало маны.

Мана никогда не могла привыкнуть к этой незнакомой энергии в моем теле.

Это было гораздо более чужое чувство, как три дополнительных хвоста и руки, которых у

людей быть не должно.

Даже в игре мана была всего лишь базовым показателем.

И игрок опустил процесс работы с ней.

Потому что это игра.

Но в этом мире мана была настолько важна.

Это был мир, в котором даже простолюдины, носившие тяжелые грузы, могли использовать ману, чтобы легче поднимать свою поклажу.

Поэтому я просто скопировал один из методов тренировки ключевых персонажей, чтобы лучше освоить ману.

Очень, очень простая практика - махать мечом с маной по всему телу, пока я не выдохнусь.

Потеряв все силы, я прилег на бок у стены тренировочной площадки.

На этот раз ни знание игры, ни выполнение обманных предметов не смогли решить эту проблему.

***

Примерно в тот момент, когда вокруг стало тускло и здания загорались одно за другим.

Я вывел свое пульсирующее тело из тренировочного зала.

Действительно, за один день не было никакого значительного эффекта.

Все мое тело представляло собой позор.

Кости скрипели, а мышцы боролись за отдых.

'У меня еще есть немного времени до экзамена, но я был слишком жаден'.

Сегодня я больше ничего не могу сделать.

Я должен вернуться в общежитие и отдохнуть.

Отчаянной походкой возвращаюсь в общежитие.

Внешность персонажа, приближающегося с другой стороны бульвара, мне знакома.

"Ха."

раздается фырканье, как только я замечаю ее присутствие.

'Я не видел ее на церемонии поступления... Но, похоже, дело не в том, что она не поступила в школу'.

Она не только главная героиня, но и девушка, которую я искал с церемонии поступления.

Белый халат поверх униформы - ее фирменный знак.

Ее блестящие платиновые светлые волосы сияют в свете яркой луны.

Когда я медленно приблизился к ней.

Это было облегчение.

Если бы ее не было в этом мире, все пошло бы совсем по-другому.

Она была так важна для меня.

Возможно, гораздо больше, чем когда она в игре.

Ее золотые глаза были так близко, что я мог видеть их своими собственными глазами.

Если бы это была игра, а я был игроком, я бы поговорил с ней в это время... Но я знал, что этого может не произойти.

Но она не прошла мимо меня и остановилась прямо передо мной.

У меня не было выбора, кроме как остановиться из-за нее, которая заблокировала меня спереди.

"..."

"..."

Я размышлял, стоит ли мне что-то сказать, но она ни за что не заговорила бы, и я мог слышать ее голос.

Она просто наблюдала за мной с закрытым ртом.

Глаза, в которых, кажется, проносится множество мыслей.

Выражение ее лица сложное, и чувствуются только неописуемые эмоции.

"Могу я вам помочь...?"

"..."

Ответа не последовало.

В итоге она долго стояла на месте, а потом прошла мимо, уставившись на меня.

'Что, черт возьми, только что произошло?'

Я оглянулся на это нелепое зрелище, но увидел только спину ее, бесшумно прошедшую мимо меня.

Ее зовут Айзель Людвиг.

Я пытался спасти ее, делая бесчисленные повторные попытки в игре.

...Эта игра, я имею в виду, единственный "регрессор" в этом мире.

http://tl.rulate.ru/book/83330/2665386