

В то время я ничем не отличался от других.

Сейчас, оглядываясь назад, я удивляюсь, в чем было безумие.

Я просто настраивал его весь день, чтобы создать одного персонажа.

Когда я создавал персонажа, я был полностью поглощен концепцией.

Я даже не могу сказать, что мой персонаж получился идеальным.

Главный герой настолько красив, что вы можете почувствовать, что он был хорошо сделан, даже если вы играете в него каждый день и смотрите его бесчисленное количество раз.

Но даже после этого я был полон желания развивать своего персонажа.

Я искал стратегию, подбирал экипировку для оптимального распределения статов, собирал самых сильных соратников.

Хотя я не играл в нее с тех пор, как увидел концовку, могу сказать, что она - самый любимый персонаж, которого я когда-либо создавал.

— Ты в порядке?!

Передо мной появился мой драгоценный персонаж.

— Подожди минутку! Я тебя сейчас вылечу!

В памяти всплыл крик этого рыцаря. Именно тогда я смог убедиться в собственной убогости.

Одежда превратилась в лохмотья. Лицо рыцаря побледнело, когда она посмотрела на меня, покрытого многочисленными шрамами.

— Сейчас... я помогу тебе...!

Отчаянно цепляясь за меня, словно собираясь заплакать.

Я достал из кармана зелье и вылил его на свое тело. Через мгновение рана начала затягиваться.

Это нелепый эффект.

Как только зелье потекло по ране, тут же проросла новая плоть.

Даже порез от топора вернулся без шрама.

Больше никаких травм.

Но ординатор с обеспокоенным видом осматривает мое тело вдоль и поперек.

— Возможно, есть еще повреждения!

Сначала она только искала глазами шрамы, но рано или поздно начала ощупывать мое тело.

Уход не прекращается даже после того, как заканчивается второй флакон с зельем.

— Ты где-нибудь ранен? Только скажи...!

Женщина, которая здесь живет, все еще ощупывает меня с тревожным выражением лица, пытаясь найти мои раны.

— Все в порядке. Я уже в порядке.

Я больше не чувствую боли в своем теле.

Она осторожно стряхнула руку и медленно встала.

— А...

Когда я проснулась, все присутствующие смотрели на меня встревоженными глазами.

Похоже, ей не стало легче даже после того, как я влил в себя зелье.

— Если вам трудно ходить, я...

Попробуйте подвигать ее тело. Она может двигаться.

Голова немного кружилась, но это было терпимо.

— Все в порядке. Ведь я все равно не был серьезно ранен.

Он немного опоздал, но склонил голову в знак благодарности.

— Спасибо за помощь.

— Нет. Я просто делала то, что должна была делать.

Когда ситуация была улажена, она встретилась со мной неловким взглядом.

Он медленно оглядел ее с ног до головы.

Персонаж, созданный мной, правильный.

Как только он увидел ее, он убедился в этом. В этой степени он очень похож на созданный мной персонаж.

Рыцарь осторожно спросил, как меня зовут.

— Как тебя зовут...?

— О. Меня зовут Сохён.

— Сохён... Господин...

Услышав мое имя, она задумчиво смотрит на меня.

— Почему?

— О! Нет. Я подумала, что это хорошее имя! Какое классное имя!

Неужели мое имя такое странное?

Конечно, в игре было много распространенных западных имен.

Просто мое имя звучало непривычно.

Услышав мое имя, она подошла ко мне и склонила голову. И вежливо представилась.

— Меня зовут Эрина. Я из города Дельрин.

Так и есть. - убедился я, только услышав имя.

Если внешность и имя полностью совпадают, то сомнений больше нет.

Передо мной стоял созданный мною персонаж.

Во время приветствия я заметил, что Эрина задерживается и перебирает пальцами.

Заметив ее намерения, я первым протянул ей руку, и она поспешно взяла мою руку обеими руками. Рукопожатие было недолгим.

— У нее теплые руки...

Эрина снова посмотрела на мое лицо и слабо произнесла.

Она почувствовала незнакомую, но не чуждую ей энергию.

Очевидно, это был персонаж, который я разрабатывал долгое время, поэтому я почувствовал непонятное знакомство.

Скорее, это было похоже на встречу со знакомым, которого я давно не видел.

— Вы пришли в такое опасное место один?

— О, я...

Очнувшись, я обнаружил, что брошен в лесу.

Кто поверит этим словам? Я решил придумать свои собственные слова.

— У меня были дела в столице, так что это был выход.

— Правда? У меня тоже!

К счастью, Эрина не заметила моей лжи.

Я очень рад, что у меня есть товарищ.

Я быстро прокрутил в голове начальную историю.

Насколько я помню, до сих пор она направлялась в столицу одна.

По пути я никого не встретил. Может быть, я буду первым.

Они, конечно, были рады меня видеть.

— Могу ли я узнать, с какой целью вы планируете отправиться в столицу?

Я вспомнил, зачем главный герой отправился в столицу. Но все равно ждал ответа.

— Я хочу стать столичным авантюристом. Я хотела заработать денег, получая при этом квесты.

Как и ожидалось, Эрина отправилась в столицу, чтобы стать авантюристкой. Эту историю я помню.

И я тоже.

— Вообще-то, со мной было то же самое. Я пыталась бросить вызов авантюристу.

— Правда? Это похоже на меня.

При моих словах она на мгновение запнулась.

Для человека, которого чуть не убила группа гоблинов, пытавшегося стать искателем приключений.

Честно говоря, надо мной бы все посмеялись.

Если кто-то, кому трудно даже с низкоуровневыми монстрами, становится авантюристом, то любой посмотрит на это с легкостью.

По крайней мере, Эрина, похоже, меня не игнорирует.

Она перекачивает ноги, скорее суется, чем беспокоясь обо мне.

Тем временем я быстро потрянул головой.

Нужно найти способ выжить в этом проклятом мире.

Для этого мне нужна была помощь Эрины. Как сейчас, так и в будущем.

— У нас с тобой одно направление. Не хочешь ли ты сопроводить меня?

В душе я облегченно вздохнул.

Честно говоря, я хотел сначала спросить Эрину.

— Да. Пожалуйста. Давайте отправимся в столицу вместе.

Итак, обучение только что закончилось.

Возможно, ничего не произойдет, пока вы не отправитесь в столицу.

Но такова реальность. Нападение монстра может произойти в любой момент.

Необычно, что гоблин внезапно выскочит, как это было только что.

Поэтому я и пытаюсь получить помощь от Эрины.

— Я рад, что нашел тебя. Было бы очень опасно, если бы я встретила воров или плохих людей.

Эрина смотрит на меня и облегченно улыбается.

Она тут же перешла на мою сторону и пошла бок о бок.

Внешность Эрины, которая, не задумываясь, сократила дистанцию, напоминала образец доброго человека.

В оригинальной истории Эрина всегда изображалась как яркая и сильная личность.

Она - ростовая героиня, которая мыслит позитивно и старается идти правильным путем даже в темном мире.

По мере продвижения ко второй половине она страдала, впадала в смятение и блуждание.

Но в конце концов она побеждает Короля Демонов и преодолевает все, что с ней связано.

Однако концовка закончилась как собачье дерьмо.

— Спасибо. Благодаря тебе мне не будет одиноко даже в столице.

— Мне тоже! Я все это время была одна.

Вот и наступило начало драмы. Я все еще чувствовал неиспорченную невинность Эрины.

Эрина ярко улыбнулась. Один только взгляд на нее вызывает улыбку, когда она согревается, и мне тоже становится хорошо.

— О. И разговаривать можно спокойно.

— Да. Хорошо.

У нее не было причин отказываться. Определившись с именем, мы решили, по какому пути идти.

Мне нужно было двигаться быстро, чтобы поскорее добраться до столицы.

— Я знаю дорогу. Пожалуйста, идите за мной.

Эрина схватила меня за руку.

Я смотрю, что происходит, и встречаю ее с улыбкой на лице.

Она не отпускает мою руку с непонятной улыбкой.

Сколько бы я ни думал об этом, ощущение расстояния не покидает меня, как будто я встречаю ее не в первый раз.

Она нежно погладила руку своими переплетенными ладонями.

Я почувствовал ее ласкающую руку.

— Тем не менее, я рад. Мне было больно, но благодаря зелью я быстро поправился.

— О. Благодаря тебе, я в порядке.

Не будет преувеличением сказать, что она была благотельницей, и Эрина получила много помощи. Она спокойно слушает меня и широко улыбается.

— Я спрошу тебя, когда мы будем вместе.

— Да! Поверь мне!

Эрина выпячивает грудь и гордо идет, сильно налегая на плечи. Она похожа на простую деревенскую девушку.

Я тем временем молча смотрел на открывшуюся возможность.

Давай сначала проверим.

Оглядевшись по сторонам, она на мгновение открыла окно своего статуса.

Имя: Эрина

Возраст: 21 год

Пол: Женский

Класс: Герой

Уровень: 47

НР: 2900/2900

МР: 360/470

Сила: 68/100

Здоровье: 61/100

Ловкость: 52/100

Мана: 16/100

Мудрость: 22/100

Удача: 36/100

Это та же самая статистика, которую я проверял в последний раз.

То же самое относится не только к окну статуса, но и к экипировке.

Белые доспехи, длинный меч и маленькие серьги, которые она носила до конца 1-го эпизода, остались в памяти.

— Почему? Тебе есть что сказать?

Ошеломленный словами Эрины, он опустил взгляд на окно статуса.

В это время она устраивала со мной бой снежками.

— Нет, ничего.

Когда она быстро перевела взгляд, окно статуса тоже исчезло.

Эрина снова вошла в границу с грустным выражением лица.

Проверив окно статуса Эрины, я убедился в одном.

— Это круговая игра. Я уже во втором раунде.

<http://tl.rulate.ru/book/95599/3274200>