

- Ты всегда затеваешь драки без всякой причины! Боже Милостивый... Ты не получишь ужин сегодня вечером, ты слышишь это!?

Старая монахиня швырнула меня в комнату, где находилась палата "Отключение магии Ранг-1".

Эта палата была сделана с помощью магии, создавая область, которая имеет определенные ограничения или особые условия. В таком случае, если в комнату с "отключением магии ранга 1" будет брошен маг, то он не сможет использовать заклинания, которые имеют ранг 1 или ниже, независимо от того, насколько сильно он старается.

Но поскольку я не маг и не изучал никакой магии (только сироты старше десяти лет могут посещать занятия по магии), эта палата не имела для меня никакого значения.

В этой старой комнате есть только шаткий старый стол с заплесневелой "Библией Богини" на нем и почти сломанная кровать. Ничего интересного здесь нет, идеальное место для наказания "безответственных и непослушных детей" в глазах взрослых.

"Библия Богини" - это Библия из религии Вантином, которая поклоняется одноименной богине и считается самой популярной религией в известном мире.

Приют, в котором я сейчас живу, - это филиал Церкви Богини Вантином...

Что ж...

Я думаю, надо оставить эту тему на будущее.

Во всяком случае, поскольку эта комната используется для изоляции непослушных детей от мира, сильно подразумевается, что я должен: "покаяться в своих действиях".

Но серьезно, хватит ли у нормального ребенка способности сосредоточиться на том, чтобы покаяться, когда даже большинство взрослых понятия не имеют, как это сделать?

Поскольку я часто защищаю Грейс от хулиганов, я был в этой комнате так много раз, что могу смело назвать себя ее завсегдатаем.

Большую часть времени взрослые проповедуют такие вещи, как "Не решай проблемы насилием! Сначала скажи взрослым!" - или что-нибудь в этом роде, но я думаю, все мы согласимся, что это чушь собачья.

Как сироты, у которых нет ничего - ни семьи, ни имущества, ни ценности - все, что у нас есть, это мы сами и наши кулаки. Поэтому, естественно, мы решаем конфликты теми силами,

которыми мы обладаем.

...

...

...

Ах да.

Привет всем, я Уолсон. И да, я ломаю четвертую стену, чтобы поговорить со всеми вами.

Мое имя до моего перевоплощения в этот мир не имеет значения, поэтому я просто оставляю это. Мой настоящий возраст... относителен, так как моему физическому телу в настоящее время семь лет, в то время как моей, э-э, "душе" тридцать семь. Я умер, когда мне было тридцать.

Да, я теперь просто ребенок.

Что касается того, что я перевоплотился, я лично считаю, что я единственный человек, который знает об этом. Хотя технически Грейс тоже перевоплотилась, она ничего не знает и не помнит, так как раньше была компьютерной программой, набором нулей и единиц.

Держу пари, все вы читали кучу историй о том, как люди обретают невероятную силу после перевоплощения или перерождения. Вы, наверное, удивляетесь, почему я не способен на что-то особенное?

Ну, для начала стоит разобрать систему этого мира.

В этом мире существует примерно три категории, на которые делятся все существующие разумные виды: Боец, Маг или простолюдин.

...Ну, технически есть только две категории, боец и маг, с простолюдином, вмещающим всех остальных "менее полезных людей". Есть также много различных способов обозначить простолюдина, таких как сельский житель, крестьянин, деревенщина и т. д. Но большинство людей продолжают называть нас "простолюдинами". Лично мне больше всего нравится "сельский житель", но я придерживаюсь простолюдина.

В этом мире существует особый артефакт, который определяет класс людей, он называется "каменная табличка идентификации". Как следует из названия, он используется для идентификации чего-то.

Способ работы этой каменной таблички заключается в том, что прикосновение к ней любой частью своего тела (или в случае объекта, позволяя части объекта коснуться камня) заставит его начать перечислять статистику. Такие вещи, как здоровье, мана, атака, защита, ловкость, точность и очки опыта... и другие подобные вещи.

Вы правильно расслышали. В принципе, этот мир похож на большую ролевую игру. Если это не так, то это что-то очень похожее на РПГ.

Таким образом, ссылаясь на статистику, показанную каменной табличкой, можно вывести и предсказать будущую карьеру и профессию человека. Люди, рожденные с более высокими физическими характеристиками, с большей вероятностью станут бойцами, а люди с более высокими магическими характеристиками будут магами.

Существуют также различные более мелкие ветви этих двух очень обобщенных категорий. Маги могут быть элементалистами, призывателями, проклинателями, чернокнижниками, и т. д. Бойцы же имеют классы: рыцарь, воин, мечник, мастер боевых искусств, стрелок и т. д.

Так что насчет простолюдинов? И что делает человека простолюдином?

В основном, человек, который не имеет каких-либо выдающихся характеристик, и любой со средней статистикой считается простолюдином.

Ничто в этом мире не запрещает простолюдинам тренироваться и становиться бойцами или магами, но было доказано, что им намного сложнее добиться успеха.

Что касается меня, я тот, кто не имеет выдающихся характеристик, и поэтому был помечен как простолюдин. Я сомневаюсь, что мое прежнее занятие в предыдущей жизни повлияло бы на то, кем я стал здесь, поэтому я просто решил об этом не думать.

В любом случае, "Стив" из Майнкрафта был нормальным парнем с киркой, поэтому, даже если что-то связанное с этой игрой было смешано с моим перерождением, я думаю, в лучшем случае, в конечном итоге я смогу стать шахтером.

Кстати, у простолюдинов также есть более мелкие ответвления, такие как фермер, лесоруб, рабочий и т. д. Я узнал, что шахтер является частью ветви простолюдинов.

Сидя на почти сломанной кровати в комнате, я размышлял о том, что может происходить снаружи прямо сейчас.

Я уверен, что до того, как меня бросили в непослушную комнату, должно наступить "время работы". Моя работа заключалась в том, чтобы ухаживать за фермой и плодородными полями, но поскольку сирот так много, я лично сомневаюсь, что мое отсутствие что-то изменит.

- Я все равно никому не нужен на ферме.- Пробормотал я себе под нос, открывая инвентарь и доставая хлеб.

Затем я достал стол и поставил его на землю. Первоначально стол был просто маленьким блоком, который я держал в руках, но как только он перестал соприкасаться с какой-либо частью моего тела, он быстро начал превращаться в квадратный блок, который имел диаметр около метра.

Я полагаю, что эта способность делает меня особенным, верно? Но это не меняет мою статистику на каменной табличке, значит не имеет никакого значения в моей классификации как простолюдина.

Таким образом, моя способность позволяет мне превращать что-либо в блоки и хранить их в специальном пространстве, к которому только у меня есть доступ. Я называю это пространство "инвентарь". Да, да, смейтесь над моим отсутствием оригинальности, пожалуйста, почему бы и нет.

Независимо от того, сколько вещей или насколько они тяжелы, ни одна из них не повлияет на мое тело, будучи преобразованной в блоки моей особой способностью.

Хотя это похоже на очень мощное подпространство, где можно хранить бесконечное количество вещей бесконечного разнообразия, моя способность имеет предел емкости.

Обычные объекты, превращенные в блоки, имеют «предел стака» в шестьдесят четыре. Другими словами, у меня может быть до шестидесяти четырех предметов одного типа, прежде чем мне придется использовать еще немного моего пространства, чтобы сделать больше стака. Предел стака варьируется между различными типами вещей, и иногда есть даже вещи, которые не могут быть сложены вообще.

И, мой инвентарь имеет пространство в сорок стака, следовательно, сорок слотов. Первые тридцать - это "сумка", а последние десять - "пояс", или более известный как хотбар. Также доступна сетка 2x2 для крафта, так что это в основном похоже на Майнкрафт.

Как упоминалось ранее, моя способность преобразует почти все в "блоки", и в большинстве случаев форма предмета не была близка к прямоугольной, но в конечном итоге будет прямоугольной после удаления из инвентаря.

Примером может служить небольшой кусок нарубленных дров. Как только я убрал его из инвентаря, он стал большим прямоугольным блоком. Это явление необратимо, поэтому я должен быть внимательным, когда хочу поместить вещи в инвентарь.

Инструменты, как правило, не превращаются в прямоугольные блоки или не приобретают какой-либо "блочный" вид, как инструменты в Майнкрафте, что иногда по-прежнему удивляет меня.

Я просто назвал этот процесс "конверсией".

Есть и другие интересные вещи, которые можно отметить.

Когда я играл в Майнкрафт, я установил мод Minimap и индикатор повреждений. Похоже, они последовали за мной в этот новый мир и стали частью моих особых способностей.

Миникарта позволяет мне просматривать вещи с точки зрения третьего лица на карте, а также показывает, есть ли вокруг меня какие-либо дружественные или враждебные формы жизни. Диапазон - это круг, радиус которого составляет ровно сто метров, звучит внушительно, но на самом деле это не так.

Индикатор повреждения позволяет мне видеть очень основную информацию о ком-то еще.

Например, [Грейс_Ур 3_зд 12 / 12_Статус: Нормальный_Звание: Нет]

Не очень конкретно, но его более чем достаточно. Так же, как в обычных РПГ.

В настоящее время я обнаружил только эти два. Возможно, некоторые из других модов, которые я установил, попали в этот мир. Но мне еще предстоит их открыть. Я испытывал огромную благодарность к людям, которые разрабатывают и создают моды, когда я был жив как геймер, но теперь я готов был поклоняться им.

Жуя хлеб, я положил на стол три булыжника и две деревянные палки, чтобы сделать каменную кирку. Я осторожно стащил несколько поленьев и превратил их в бревна. А после того, как смастерил деревянную кирку, успел тайком добыть несколько булыжников из русла реки возле приюта.

Итак, что я буду делать с каменной киркой в непослушной комнате, спросите вы? Конечно, я использую ее, чтобы вырваться!

Поскольку я должен оставаться здесь до рассвета, я мог бы использовать это время, чтобы делать то, что я хочу, не беспокоясь.

Например, отправиться на прогулку по горам.

Если я "заминирую" стены, а затем исправлю это, поместив блок обратно в отверстие, то вуаля! Я буду свободен!

Все игроки Майнкрафт знают, что запертая дверь не имеет никакого значения.

Монстры появляются независимо от того, день сейчас или ночь, но в целом известно, что ночное время является более опасным. Так что я мог бы столкнуться с некоторыми из них, но не о чем беспокоиться, так как скорее всего мне придется столкнуться с слизью очень низкого ранга.

До тех пор, пока я не уйду слишком глубоко в горы.

Я действительно хочу поэкспериментировать со своими силами и способностями самостоятельно, и я считаю, что горы - лучшее место для этого.

В качестве примечания, семь лет назад, примерно в то время, когда я пришел в этот мир, появился новый тип монстров.

Это "блочные монстры", то есть мобы Майнкрафта.

Я слышал это от отца Марбона, священника, который держал меня, когда я был ребенком, в Главе 1.

Внезапное появление блочных монстров, похоже, связано с моим появлением в этом мире, вероятно, они пришли вместе со мной.

Распространилась новость, что город на юге был полностью уничтожен, потому что большой рой ползучих растений вышел из местного "подземелья" и разрушил городскую стену, впустив всех других монстров в город посреди ночи.

Во всяком случае, причина, по которой я хочу экспериментировать, была из-за других вещей, которые я держу в своем инвентаре.

Когда я переродился в этом мире, предметы, которые были у меня в Майнкрафте, пришли вместе со мной.

В настоящее время у меня есть 1 стол зачаровывания, 13 жезлов ифрита, 64 светоканья (полный стак), 4 незерита, 2 адских нароста, 1 семя арбуза, 6 песка душ, 64 блока красного канья и 13 картофелин.

Я не думаю, что мне нужно объяснять, что хвастаться всеми этими вещами не стоит, не так ли? Ни один из них не является предметом, который я могу случайно вынуть из инвентаря.

Вздых... Мне бы очень хотелось иметь секретную базу или что-то в этом роде.

Я услышал три стука из маленького окошка в непослушной комнате.

Взглянув на миникарту, я увидел, что это Грейс.

Я открыл окно и сказал: - Разве сейчас не время обеда? Что ты здесь делаешь? Ты не собираешься пойти поесть?

Грейс робко сунула что-то мне в руки и ушла, быстро пробормотав: -...Это тебе.

О, это кусок хлеба.

Как заботливо.

<http://tl.rulate.ru/book/27422/576314>