

Я последовал за блондинкой, и через 15 минут ходьбы мы подошли к пятиметровой деревянной стене, окружавшей деревню.

Девушка направилась напрямик на центральную главную улицу и привела меня к бросающемуся в глаза большому особняку, торчащему из самой глубокой части улицы.

Войдя в особняк, я увидел, как по лестнице спускается светловолосый мальчик с стрижкой боб.

Словно желая защитить меня, блондинка тут же встала передо мной.

- И что же ты делаешь, собирая всех этих людей при первых признаках беспорядков? Когда отец и мать вернутся из столицы, я сообщу об этом, Аква, - сказал мальчик.

- Делай, как знаешь. Пойдем, Грей, - отозвалась Аква.

Блондинка Аква схватила меня за правую руку и повела на второй этаж.

Несколько слуг бросали на меня холодные взгляды, которые, как я заметил, раньше тоже исходили от нескольких деревенских жителей.

Собрав информацию в течение нескольких дней, я наконец понял, в какую ситуацию попал.

Имя владельца этого тела - Грей Миллард, третий сын ультра-бедной семьи Миллардов, живущей в отдаленной деревне магической империи.

Милларды были самыми низкоранговыми дворянами-баронами. У них не было никакой специальности, и они жили в низине, окруженной высокими горами, поэтому путешественники редко навещали их. С населением около 3000 человек территория Миллардов была усеяна семью деревнями. Многие считали, что это даже не территория, а просто ряд деревень.

Что еще хуже, около 80% территории фактически состояло из не нанесенного на карту "древнего леса", где бродили мощные монстры, оставившие лишь небольшую часть пригодной для жизни Земли. Более того, орки и гоблины регулярно нападали на деревни каждые несколько лет. Милларды были действительно падшими аристократами, отброшенными на окраины волшебной империи.

Во всяком случае, я третий сын барона, рожденный от любовницы. Как бы то ни было, моя мама тоже дворянка, так что я унаследую немного, но сумма даже меньше, чем получит моя сестра Аква. Все это очень похоже на сценарий какой-нибудь драмы. Поначалу я думал, что это и есть причина всех этих холодных взглядов, но это было не так.

Похоже, что владелец этого тела, Грей, родился без способности использовать магию. В этой стране безраздельно правит магия. На самом деле ее здесь так много, что эту страну называют магической империей. Те, кто может использовать магию, имеют приоритет, но с другой стороны, тех, кто не может, часто называют некомпетентными. По лестнице наследования они падают на самое дно, им запрещено входить в любое здание, которое контролирует Академия Магии империи, и им грозит множество других наказаний.

По сути, меня вытеснили из семьи моей матери в Милларды, и мои братья и сестры избегают меня, как чумы. То, что у меня даже есть такая любящая сестра, как Аква, очень странно.

Учитывая все сказанное, почти непреложен тот факт, что я уйду, как только мне исполнится 13 лет. Понятно, что мне не нравилась идея жить с дураками, которые используют мое

отсутствие магических способностей в качестве причины для моей дискриминации, поэтому я вполне доволен тем, что в будущем должен буду покинуть этот дом.

В качестве дополнительного замечания я обнаружил, что могу использовать среду анализа на себе.

Грей Миллард

Статус:

ХР: G- (0/100%)

МР: G- (0/100%)

Сила: G- (0/100%)

Выносливость: G- (0/100%)

Магия: G- (0/100%)

Магическая Выносливость: G- (0/100%)

Ловкость: G- (0/100%)

Удача: G- (0/100%)

Добыча: G- (0/100%)

Мудрость: ЛФΨ

Темп роста: ЛФΨ

Подарки:

Волшебный чертеж

Анализ окружающей среды

Бесконечная коробка для предметов (Инвентарь)

Сохранение точку

Раса: ---

Звание: Мозговой Монстр

(Примечание: "G-" - это рейтинг для указанного стага, а "(0/100%) - это количество "опыта" или "мастерства", которое нужно, чтобы увеличить этот стат)

Я очень слаб, но ничего не могу с этим поделать, так всегда бывает в самом начале. Там также нет удобного стага уровня, так что я не знаю, как высоко моя статистика может пойти, но я могу медленно раскрыть это.

Кроме того, название моей расы повреждено, поэтому невозможно понять или найти причину. Это также должно иметь больше смысла, поскольку я открываю больше информации.

Теперь давайте взглянем на магический чертеж.

Справа-пустая коробка. Может быть, это поисковая система?

Я попытался ввести огонь в пустое пространство.

□ Магия

Огненная Серия

◇ Низкий

[Шаровая молния]

[Огненные Чары]

[Огненный Вихрь]

◇ Средний

[Огненный Столб]

.....

.....

.....

Низкий и средний, да? Это, вероятно, показатель того, насколько сильна магия.

Могу ли я заглянуть в него с помощью анализа окружающей среды?

□ Магический ранг: абсолютный индекс магической силы

Эти 10 типов делятся следующим рангам: низкий, средний, высокий, высший, особенный, супер, легендарный, божественный, предельный и мировой. По мере продвижения по рангам вы сможете продемонстрировать все больше сверхъестественных явлений.

Тот факт, что она уже была классифицирована на различные ранги, служит хорошим предзнаменованием для понимания понятий магии.

Далее следуют границы каждого соответствующего ранга.

□ Общий предел возможного создания магических рангов: максимальное количество гримуаров, которые вы можете создать для каждого магического ранга.

Низкий - 10000 Гримуаров

Средний - 5000 Гримуаров

Высокий - 2500 Гримуаров

Высший - 1000 Гримуаров

Особенный - 500 Гримуаров

Супер - 250 Гримуаров

Легенда - 100 Гримуаров

Бог - 50 Гримуаров

Предельный - 20 Гримуаров

Мировой - 4 Гримуара

В принципе, максимальное количество гримуаров, которые я могу создать для каждого магического ранга, фиксировано или что-то в этом роде. В конце концов, я не могу бесконечно их выкачивать. Это истина, и вполне естественно, что так и должно быть.

Тогда давай попробуем на самом деле создать какую-нибудь магию.

Я выбрал "огненный шар", и, к моему большому огорчению, оттуда выпала металлическая коробка.

На крышке было написано следующее

□ [Огненный шар]

Состав: 20 магических камней G ранга, 1 огненный камень

Короче говоря, мне нужно положить эти ингредиенты в коробку, хотя подробности о магии и огненных камнях неизвестны. Я должен узнать об этом побольше.

Я вышел из своей комнаты и спустился по лестнице, после чего седовласый мужчина с острым взглядом слегка поклонился мне. Это Себастьян, дворецкий семьи Миллард. Среди слуг он единственный, кто действительно дружелюбен со мной.

- Магические камни добываются после победы над монстрами. Огненные камни используются, когда поджигают что-то. Вот один из них, - объяснил Себастьян. На мой вопрос он сначала недоуменно уставился на меня открытыми глазами, но вскоре вытащил из кармана маленький красный камешек и протянул мне.

- Откуда ты это взял? Наверное, трудно достать огненный камень, верно? - переспросил я.

- Нисколько. Если хочешь, можешь взять этот камень. Вот, держи, - предложил Себастьян.

- Мои наи.... спасибо... - поправился я, поблагодарив его более нормальным образом, и быстро вернулся в свою комнату.

И наконец, волшебные камни. Поскольку я не мог получить их, не победив монстров, оставалось только одно.

В настоящее время я нахожусь в лесу, а точнее, в "Древнем лесу". Южная часть самой важной деревни семьи Миллардов, Мираж, простирается через этот лес. Я уверен, что вы уже поняли, но именно там я впервые проснулся-под скалой в лесу.

На территории Милларда люди живут только в северной низине, а "древний лес" окружает территорию с юга, простираясь до северо-восточного угла упомянутой низины.

С другой стороны, самая большая деревня территории, Мираж, находится в юго-восточном секторе, откуда легко добраться до всех.

Таким образом, несмотря на то, что "древний лес" находится рядом, путь преграждает скала, а это означает, что Мираж - самая безопасная деревня на этой территории.

Чтож, мне не нужно взбираться на скалу, вместо этого я могу использовать свою точку сохранения, чтобы с комфортом добраться до леса. Итак, настало время тренировки.

Я подошел к ближайшему слизняку и вытащил медный кинжал, который так любезно одолжил в особняке. Лук тоже был на складе, где я нашел кинжал, но я не верил, что смогу попасть в кого-нибудь с моими навыками, и быстро отказался от этой идеи.

Под тенью дерева я молча затаил дыхание и вскоре пронзил слизь своим медным кинжалом прямо в ядро.

Внезапно вся слизь расплавилась и погрузилась в землю, оставив после себя черный камень.

Я не хотел рисковать тем, что он внезапно взорвется, если я прикоснусь к нему или к чему-то еще, поэтому сначала я оценил его с помощью своего аналитического окружения.

Магический камень слизи: кристаллизованный фрагмент души слизи.

Атрибут: Нет

Ранг: G-

Волшебный камень, который на самом деле является частицей души. Какая избитая вещь из области фэнтези... Ну, неважно. Будучи в Риме - веди себя как римлянин, или как там говорится.... Я просто должен делать то же самое, пока не получу 20 магических камней, необходимых для приобретения навыка, [Огненный шар].

К настоящему времени стало ясно, что я могу убивать слизняков без сучка и задоринки, так что пока я должен сделать этот район своим охотничьим угодьем.

После этого я охотился на слизняков до вечера и добыл 30 магических камней, довольно тяжелая работа.

Я вернулся в свою странно узкую комнату, которая была почти как кладовая, и сел на пол, вынимая серебряную шкатулку, которая служила чертежом для навыка "Огненный шар".

Внутри я поместил 20 магических камней и один огненный камень, в результате чего шкатулка превратилась в книгу. На лицевой стороне было написано: "Огненный шар".

Когда я поднял книгу, она начала светиться, и волна тепла потекла по моему телу. Кроме того, на лицевой стороне также были вырезаны слова "от Грея Милларда". Понятно, значит, он зарегистрировал меня как владельца.

Я быстро открыл книгу, когда это произошло...

Название заклинания: [Огненный шар]

Пояснение: Выпускает шар пламени

Произнесение: "О красное пламя, соберись между моими руками и обратись в мою силу"

Ранг: Низкий

Уровень владения языком: 0/100%

По всей вероятности, ваше мастерство растет пропорционально тому, насколько вы его используете, вплоть до того, как вы овладеете навыком "Огненный шар".

Рано утром следующего дня я отправился в "Древний лес" в приподнятом настроении. Я указал ладонью правой руки на слизь перед собой, повторяя: "о красное пламя, соберись между моими руками и обратись в мою силу».

Сразу же после этого огненный шар размером с футбольный мяч рванулся вперед, врезавшись в слизь.

В одно мгновение слизь испарилась, и на Землю упал волшебный камень. С этим я получил дальнобойное оружие. Далее я должен полностью сосредоточиться на тренировках.

<http://tl.rulate.ru/book/38582/836745>