

Сейчас в огромном океане можно увидеть лодку, в котором сидели парень розовыми волосами и кот синей шерстью. У парня было зеленое лицо и мертвый вид.

- Хеппи, пожалуйста убей меня. Или давай полетим. Бваа (звук блевания). – просил он с голосом мольбы и страдания.

- Нацу я говорил тебе что мы полетим, когда будем достаточно близко. – ответил он усталым голосом, ведь Нацу успел повторить это больше несколько десятков раз.

От первого лица. Нацу Драгнил.

Я. НЕНАВИЖУ. ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА. Я думал он исчез, когда я переселился. Когда я сел на лодку, то почувствовал, как весь мир вокруг перевернулся.

Несколько часов спустя.

Мы смогли увидеть Остров Тенрю, на мгновение я забыл о морской болезни, вдруг лодка перевернулось. Хеппи успел сгруппироваться и отравив крылья, Хеппи вытащил меня из воды. Мы с ним увидели, как приближалась огромная тень, когда из воды вынырнул показался... Морской Змей. Огромный морской змей, длиной не менее ста метров, у него гладкая тёмно-коричневая кожа и множество узких острых плавников, идущих как гребень вдоль всей спины змеи, яркие зелёные глаза, а во рту большое количество острых зубов. На голове змея есть большой плавник, который может складываться. Когда змей поднимается к поверхности, первым показывается именно плавник. Чуть позади головы есть четыре ярко-жёлтые вертикальные полосы, вероятно, отмечающие жабры существа. У него также имеются два длинных уса.

Когда он показался то сразу же выстрелил из пасти мощную струю воды. Хеппи начал уворачиваться от залпа, в разные стороны. Когда Хеппи очередной раз уклонился, я атаковал его ревом. Моя атака попала по его голове, и он перестал стрелять. Когда он отвлекся, я сказал Хеппи подойти поближе. Когда мы достигли достаточного расстояния я атаковал Сияющим Пламенем Огненного Дракона. После такого удара он не вставал.

- Думаю нам лучше полететь. – сказал я, с улыбкой ведь это гребанная лодка сломалось. Когда Хеппи уворачивался, залп воды попал по лодке и уничтожил его.

- Ага, кто знает может опять какое-нибудь морской монстр нападет. – ответил он летя в сторону острова.

Остров Тенрю одиноко стоит посреди моря, без других островов в окрестностях. Это маленький и скалистый остров, который покрыт растительностью, ярко-желтого и зеленого цвета. На острове видны скалистые выступы, выступающие наружу из земли: один находится возле берега, выступая над уровнем моря, а другой - недалеко от центра острова. В центре острова стоит Великое Дерево Тенрю - гигантское, узловатое дерево, которое имеет изогнутые корни, которые прямо ниже ствола выдерживают крупные глыбы земли; что-то, что создает своего рода покрытую область прямо ниже самого дерева.

После того как спустились на землю, мы решили, что нужно исследовать его, а то прошлый раз не было времени из-за экзамена на звание волшебника S-класса и нападение Сердце Гримуара.

На острове находится восемь туннелей, которые представляют собой пещерную систему. Эти туннели использовались в X784 году для экзаменов на Мага S-Класса. Все туннели имеют свою букву от "А" до "Н".

Туннель "А" ведёт на открытый пляж. Туннель "С" ведет к морской пещере, которая украшена кораллами и сталактитом, свисающий с потолка. Туннель "Е" ведет в пещеру, которая, помимо сталактитов, имеет множество природных каменных столбов, идущих от пола до потолка, а также здесь есть растительность в виде травы, кустов, кораллов, кактусов и лиан, и там находится могила Первого Мастера гильдии, Мавис Вермилион. Туннель "D" приводит к древним постройкам из камня.

Могила Первого Мастера располагается на небольшой поляне, окружённая густой растительностью. Это большая структура, состоящая из светлого камня, окружённая четырьмя колоннами с квадратным сечением на каждом краю. Две главные колонны имеют полукруглое отверстие. Также на самой могиле присутствует растительность из-за своего возраста небольшие растения и мох.

После того как мы обустроились где был лагерь, когда проходили экзамена на звание волшебника S-класса.

Я начал тренировку, и решил проверить пределы тела. После я начал тренировку, как Сайтама завещал. Но все не по 100 раз. Когда я бегал то поднимал камень по тяжелее которую мне труднее поднять, и начинал бег. После каждого поднимал еще тяжелее и делал еще больше, и так со всеми упражнениями. После начал тренировок мне пришла идея поглощать тепло и свет солнца, у меня это получилось. Потом после физических тренировок, выжатый как сушеный чернослив, циркулировал ману по всему телу, улучшая контроль над маной, огнем и молнией. После тренировки контроля маны я спускался в воду и там еще раз тренировался. Я тратил более 20 часов тренировки, 6 часов на земле, 6 часов на контроль, оставшиеся 8 я тренировался оттачивая свои удары на воде. После последнего мое пламя стало горячее.

Можно сказать, я тренировался не отдыхая. Сейчас я за месяц тренировок могу использовать сознательно активировать Силу Дракона. Прошлой жизни я не любил тренироваться. Но в этой у меня есть мотивация, друзья которых нужно защитить, и сильные враги с которыми можно подраться. Хорошо что мы с Нацу соединились а то бы я в первый же день сдался бы.

После месяца тренировок на Острове Тенрю, я предложил Хеппи потренироваться в другом месте. Он согласился так «Надеюсь куда мы пойдем будет много вкусной рыбы».

После того как мы собрали все вещи. Мы оставили на могиле Первой цветы которую собрали, как и в день прибытия.

Сейчас мы летели за облаками и смотрели на море. Я летал сам благодаря своим драконьим крыльям. После достижения Силы Дракона я смог любую часть превратить в драконью. Знайте, когда ты летаешь в небе ты чувствуешь себя свободным и умиротворенным.

- Эй Нацу давай посмотрим кто быстрее. – сказал Хеппи, видя мои тренировки тоже начал тренироваться, только на скорость полета.

- Давай.

Некоторое время спустя.

- Я победил! – закричал Хеппи голосом счастья. Спустившись на берег, все же тренировки дали плоды, раньше у него не хватало силы на это, и развеял крылья.

- У тебя просто больше опыта в полете. – сказал я сев на твердую почву.

- Да, да, как скажешь – сказал он махнув лапой. – Ну и что будем делать сейчас, Нацу.

- Нам нужно как-то раздобыть деньги. Драгоценные которые у нас есть, не хватит. – сказал голосом горечью. – Но как всегда мы что-нибудь придумаем. – после продолжил повеселевшим голосом. Путь мы стали путешествовать пешком.

Вот так мы стали путешествовать по Ишгару. Мы отправились на север и долго путешествовали. Там мы встретили монстра 5 метров высотой, белой шерстью и похожий на снежного человека, который уже уничтожил половину деревни. Сразу не думая за секунду с помощью когтя огненного дракона ускорился и столкнулся с ним, когда он падал, не мешкая с помощью Железного Кулака Огненного Дракона завалил его, при падении он разрушил еще несколько домов.

- Надеюсь никто не умер. – спросил я.

- Благодаря вам, никто не умер, есть только несколько пострадавших. – вперед вышел сгорбленный старик, видно главный. – Извините уважаемый, можно узнать имя нашего спасителя.

- Меня зовут Нацу Драгнил. А это Хеппи. – показал на Хеппи, который прилетел только что.

- Летающий кот!!! – крикнули самые впечатлительные и ну дети, но старик не подал голос, но было видно что он то же удивлен.

- Не только летающий, но и говорящий. – подыграл он им, ведь ему не привыкать, когда люди видят летающего, и говорящего кота.

- Ну ладно. Думаю, мы пойдем. – сказал и тут мой желудок заурчал, оповещая что нужно подпитаться.

На утро мы все же ушли, оставшись там на ночь и шли куда глаза глядят.

Сейчас ночь, мы решили переночевать в лесу где мы находимся, я ел ходраса которого поймал, Хеппи ел все также рыбу.

Ходрас - очень распространённый вид животных. Они по внешнему виду схожи со свиньями, но гораздо больше. Это крупное похожее на свинью создание, у которого острые зубы, розовая кожа и коричневые пятна по всему телу.

Едя я думал как мне стать еще сильнее. Разум и воспоминания подкидывали мне разные идеи, которые я все проверю на эффективность. И сейчас я проверю одну из коронных техник заводного апельсина. Расенган.

В аниме о нем говорилось что он проходит три этапа.

1 Вращение: пользователь учится одновременно вращать свою чакру в различных направлениях. Чтобы помочь в преодолении этого этапа, практиканту даётся небольшой воздушный шар, наполненный водой, чтобы зафиксировать своё продвижение взбалтыванием воды в нём; этот этап завершается после того как пользователю удастся порвать шарик с помощью чакры. Важно, чтобы практикант знал, в каком направлении тело естественным образом вращает чакру, на данном этапе.

2 Сила: пользователь должен увеличить объём и плотность чакры, которую вкладывает. Для

оказания помощи на данном этапе, пользователю даётся пустой резиновый шар: в нём нет воды, чтоб разорвать наружную оболочку, а резина плотнее, чем у воздушного шарика.

3 Сдерживание: пользователь должен объединить первые два этапа для создания одной цельной сферы. В связи с этим, пользователю даётся небольшой воздушный шар для облегчения представления предполагаемой формы; если шар лопнет или будет каким-либо образом двигаться, технику ещё нельзя считать освоенной.

Из-за того что, мне было падла искать шары для этого, я делал без них. Я создал на руке шар нейтральной маны, он выглядел как оригинальный расенган синего цвета. Но нужно было создать внутри него вращение, я создавал столько на сколько мне было тяжелее, после 50 вращений мне было очень тяжело. Когда я ударил им по дереву в месте попадания осталось воронка.

Потом я улучшал его чтобы он был как оригинальный расенган Наруто.

После этого я пытался создавать другие мана фигуры. Попробовал куб, после нескольких десятков раз неудач, он получился 2х2 метр. Я создал куб не просто так, он будет у меня своеобразной тюрьмой. Например: я создал вокруг врага куб, окружив его чтобы он не смог выбраться, и тогда я заполнил бы куб своим огнем. Он не сможет увернуться или если это маг воды потушить пламя, ведь пламя бьет со всех сторон, или я могу сделать так чтобы огонь повышал температуру, или выкачать воздух в кубе. Я окружил камень кубом и подал огонь, после того как перестал передавать ману на подпитку на огонь, и развеял куб, увидел что камня нет.

После этого я начал тренировать контроль, я пробовал создать мечи, стрелы, копья и и.т.д. И в контроле я тоже проверил свои пределы, максимум фигуры и оружие получилось 10, когда хотел создать больше не получалось.

В этом мире нет развлечений для человека 21 века, поэтому чтобы унять скуку я всегда тренировался. Я даже тренировался дольше и более усерднее, чем прошлый Нацу. Тренировался я по своим знаниям по новеллам и фанфиков. Выходил за свои пределы, после каждой тренировки меня буквально тащили на лагерь где мы обустривались.

Людям в этом мире магия обыденность, но не для моего, в этом почти все обладают потенциалом достичь силы бога и превзойти его. Проблема жителей этого мира - это обыденность, для них магия стала частью жизни, в то временем для попаданца это что-то новое, из-за чего мы полностью погружаемся в нее, стремясь достичь чего-нибудь удивительного. И я попал в главного героя, значит его потенциал самый большой. Если бы Нацу тренировался как я, то его сила бы легко превзошла бы Лексуса, Старика и Гилдартса.

Я спускался в до дна океана и там тренировался. Там существовало куча монстров, против которых моя магия огня была бесполезна, из-за того что мы находились в воде огонь не действовал хорошо. Но я доставшимся Нацу упрямством дрался до последнего. С каждой секундой я адаптировался и мой огонь тоже, пока я мог бить так воде что создавал огромные волны, и вода кипятилось только когда начал создавать огонь.

Черт. Однажды я столкнулся с электрическим угрем, он был больше меня три раза. Не знаю в суше его молния смогла бы мне навредить, но в воде меня била током как будто опять Лексусом начал сражаться. А молнию не смог бы поглотить из-за воды. Я википедии читал что электрический угорь охотиться приблизившись к жертве, угорь осуществляет электрический разряд, и преследуемая рыба, а также все живые существа вокруг впадают в оцепенение —

угрю остается только выбрать наиболее подходящую жертву.

Он появился когда я сражался с огромным крокодилом. Магический мир удивителен, даже те кто должны жить в других областях могут повстречаться даже там где ты не ожидаешь. Он такшибанул током что у меня на несколько мгновений весь мир размылся. Сначала похоже решил начать с меня, но кулак в пасть его поменял планы. Разгневанный он совсем забыл о крокодиле или аллигаторе, просто я в них не разбираюсь, и не ожидал атаки сзади. Он мог атаковать только 4-8 короткими разрядами или 2 раза сильными разрядом. Одна такая атака попала по мне, у меня было такое чувство что Гилдартс начал учиться магией молнии и стал уже в этом мастером. Даже остался ожог, но он исчез через несколько дней. Пока эти двое махались, я приходил в себя, и пока угрю не надоело, крокодил тоже получил сильный разряд. После такого удара током крокодил умер, и угорь получил от меня подарок сконцентрированный атаку огня, помню что эту атаку называли Серо. Я Блич не смотрел, но любил посмотреть красивые и зрелищные битвы, а в Бличе они были.

Там я видел как ГГ ну тот с оранжевыми волосами против того бледнолицого. Вспомнив об этом я скопировал эту технику, с моим контролем огня это было легче легкого. Я мог сделать его тонким и режущим как меч или большим разрушающим область куда попадет.

Взбирался на самые высокие горы и плавил их, превращая в лаву. В самых холодных местах тоже так делал. Потом находил разных монстров и махался с ними. Потом ел их, сначала мозги, потом сердце, а после все их тело, не оставляя ничего, даже костей. Метаболизм Убийц Драконов все же впечатляет, я мог съесть 10 тонного зверя и за час его переварить, восстанавливая свою силу. Потом и еще раз тренироваться. И так по кругу.

И побольшей части размышлял о том как усилить себя. Так что задумывался о том улучшить свою магию. Из книг, которые я купил в городах где я был, почерпнул что:

Магия - способность, позволяющая использовать ману, для достижения всевозможных эффектов, которые регулируются программированием. Для реализации определённого магического действия, его образ сначала должен быть определён в разуме, а затем дополнен собранной энергией, после чего будет возможно фактическое воплощение. Это сверхъестественная сила и воплощение духа, формирующееся когда внутренний духовный поток волшебника соединяется с духовным потоком природы. В чародействе всё начинается с веры в сердце: лишь тот, кто верит, что волшебство существует, кто верит в себя и верит, что он может сосуществовать с природой, будет способен использовать магию, для овладения которой колдун обязан обладать сильным разумом и высоким уровнем концентрации, а также натренированным интеллектом и духом.

Мир состоит из правил и условностей, а так же своих законов. Другими словами мир это своего рода огромная компьютерная программа. Магия это то что позволяет разными методами и действиями влиять на законы этой программы, получая определённый результат, это фактическое изменение или же программирование реальности в угоду желаний пользователя. Методы получения определённого результата воздействия на реальность, так же могут отличаться в зависимости от человека, существа или ритуала это словно замочная скважина для которой нужен уникальный ключ. Магия вмешивается в естественное провидение и законы физики, переписывая их для воплощения нужного эффекта. Такое воздействие в той или иной мере способно затрагивать любые структуры, существующие в пространстве, времени.

Мана – а точнее это лишь одно из её названий это своего рода так же магическая сила, духовная энергия или мана. Энергия что вращается вокруг мира, являясь тем самым некой валютой что позволяет вмешиваться в законы природы. Магическая энергия так же является тем же самым что для обычного человека - жизнь. Если существо теряет достаточно большое количество магической энергии то оно автоматически так же перестаёт поддерживать внутри себя все жизненные процессы. Магическая энергия, является жизненной энергией, которой обладает любое существо в мире. Благодаря внутреннему потоку магической силы невозможно материализовать магию (например огня, воды и т.д.) внутри тела. Вероятно достаточно сильные чародеи способны даже не обращать на отрубленные конечности.

Источником волшебной силы служат этернано – частицы магии и энергия в её первозданном состоянии, которая существует во всех живых организмах и является структурой для тел духов. Практически все чародеи благодаря контролю магической энергии способны концентрировать все свои силы в одной точке, повышая эффективность заклинаний до предела. Достижение же высокого уровня в магическом искусстве, способны с лёгкостью рассеивать чужие заклинания, поглощать саму душу магии из тела других волшебников, подчинять своей воле пронизывающие всё потоки магической силы и многое другое.

Сосуд— являетсяместищем магической силы, её источником, из которого она течёт, однако обладание широким сосудом вовсе не гарантирует, что и магической силы у тебя будет соразмерно широте этогоместища. Если он опустошается, то поступающие из атмосферы частицы этернано начинают заполнять тело чародея, и через некоторое время его магическая сила полностью восстанавливается. Умелые чародеи способны собственноручно восполнять запасы магической энергии, находясь в местах большого её скопления.

"Второй Источник"— часть контейнера волшебника, являющаяся, по сути, уже другим контейнером, хранящим бездействующие силы и скрытый потенциал чародея, раскрыв которые он станет гораздо более могущественен, чем был до этого.

Сопротивляемость — развиваемая устойчивость, пропорциональная общему уровню сил и количеству магической энергии заклинателя, которая делает его менее восприимчивым к грубой физической силе, а также разнообразным естественным и сверхъестественным воздействиям, включая температурные, гравитационные, биологические, бактериологические, ментальные, иллюзорные, духовные, пространственные, временные, материальные и некоторые другие. Чем могущественней волшебник, тем более слабый эффект окажет на него магия противников, вплоть до того, что он вообще проигнорирует её. Также эта сила проявляется в долгожительстве и выживаемости, из-за чего чародея станет сложнее убить, так как он сможет функционировать со смертельными ранами, и будет обладать более высоким болевым порогом.

Существуют различные способы использования магии:

Заклинания - магические формулы, произношение которых позволяет активировать нужный эффект. Как уже было сказано мир состоит из правил и условностей словно компьютерная программа. Маги получают "Результат" поняв и изменив эту структуру под свои нужды. Именно этот результат и называется заклинанием. Однако маги используют это для получения "Результата" и изменения структуры правил. Можно сказать энергия изменяется при помощи

магических кругов и заклинаний превращая это в "Магию".

Жесты - движения руками или телом, необходимые для активации некоторых магических формул. Жесты - следует четкая последовательность между чередой сложных заклинаний (со временем возможно сокращение структуры заклинания вплоть до одного предложения или пары слов), после чего несколько изящных жестов. Как Закон Феи - одно из самых сильнейших заклинаний гильдии. При его активации, в ладонях заклинателя создается сфера из яркого света, после чего этот свет накрывает огромную область, уничтожая всех, кого заклинатель считает своим врагом, не причиняя вреда союзникам или случайным зрителям.

Ритуалы - магические формулы, для активации которых требуется совершение определённых действий и/или наличие определённых катализаторов.

Артефакты - предметы имеющие какие либо магические свойства. Их используют маги такие как Кана, Альзак, Биска, Люси и т.д.

Чары - различные магические воздействия, наложенные на предмет или существо. Его использует Венди.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/83399/2666488>