

Мне исполнилось три года после двух лет ухода за Кароном. Рекомендации, которые я установил, в настоящее время работают хорошо. Кэрон в свои два года все еще милая маленькая девочка.

— Нии-сама, Бабочки! Там! Бабочки!»

«Ах, это тип, называемый Волшебной Световой Бабочкой. Говорят, что эта драгоценная бабочка появляется только в цветниках, где волшебные элементы атмосферы чисты и хорошо ухожены».

«Волшебная бабочка... Как и ожидалось от Нии-самы! Такой знающий (Хакусики)!»

«Фуфу, спасибо. Я удивлен, что ты знаешь такое сложное слово, Кэрон. Ты тоже очень хорошо осведомлен.

Мы с сестрой ежедневно гуляем в саду, и она такая же очаровательная, как и всегда. Ее светлые волосы блестят на солнце, а красные глаза сверкают, как солнце. Даже в играх ее якобы называют «Святой Солнечного света», и не будет преувеличением сказать, что она дитя Солнца.

Дело не только в ее внешности.

«Мы смогли увидеть Волшебных бабочек благодаря ежедневным усилиям Садовника по уходу за цветами, верно? Мне придется поблагодарить их позже!»

"Это так? Тогда давай поговорим с ними после прогулки».

"Да!"

Она также добросердечный ребенок, умеющий ценить других. Моя младшая сестра прекрасна как снаружи, так и внутри.

При этом нет никакой возможности, что смертельная гибель постигнет Кэрон, но я пока не могу ослабить бдительность. Ей всего два года. Есть большая вероятность, что ее личность изменится в будущем. Кроме того, поскольку мир похож на эту игру, может существовать сила, которая приведет к той же судьбе. Я не буду чувствовать себя в безопасности, пока не будет гарантирована наша абсолютная безопасность. Я буду защищать свою милую сестренку любой ценой. Я был полон решимости сделать это. Чтобы защитить Кэрон, мне самому нужна была сила. Независимо от того, сколько знаний я имел из своей предыдущей жизни, реальность была не настолько сладкой, чтобы я мог преодолеть ее только своим умом. К счастью, мои знания из прошлой жизни включали в себя способ стать влиятельным человеком в этом мире. До сих пор, поскольку мое тело еще не было готово, я тренировался только для того, чтобы увеличить свою магическую силу и улучшить свои способности манипулировать ею, но пришло время перейти к следующему этапу моего обучения. Примерный план — работать над своим физическим телом, изучать боевые искусства и практиковать магию. Первое ничем не отличается от тренировок в моей предыдущей жизни. Повышайте свою выносливость с помощью бега и укрепляйте мышцы с помощью силовых тренировок. Я слышал, что нехорошо наращивать слишком много мышц в раннем возрасте, поэтому я буду тренироваться, слежу за происходящим. Я также буду работать над своей гибкостью. Таким образом, риск получить травму значительно снизится. Для последнего я думаю использовать свои знания об играх из прошлой жизни. Я знаю, что это сделает меня сильнее, но... честно говоря, я не смог бы стать сильнее с теми знаниями, которые общедоступны. Или, скорее, будущее неопределенно, даже если я мобилизую свои игровые знания. Потому что у меня были проблемы с конституцией. В этом мире у магии есть способность, называемая [Атрибут], которая по сути является врожденной чертой. Человек, рожденный со склонностью к атрибуту огня, может использовать его только до конца своей жизни. О способностях можно судить по внешнему виду практикующего. Цвет волос и глаз будет определяться в зависимости от их способностей. Например, красный — огонь, синий — вода, коричневый — земля, зеленый — ветер, фиолетовый — тьма и золотой — свет. Если у человека есть более одного атрибута, цвета будут смешанными или волосы и глаза будут разного цвета. Например, у Кэрон светлые волосы и красные глаза, а это значит, что она обладает атрибутами света и огня. Кстати, атрибут света встречается очень редко, и главный герой игры, Святой Святой, тоже имеет атрибут света, но об этом я расскажу позже.

Возвращаясь к основной теме .

Именно эти магические способности доставляют мне неприятности. Вспоминая свой цвет волос и глаз. У меня седые волосы и очень светло-фиолетовые глаза.

Если вы внимательный наблюдатель, вы, вероятно, пришли к выводу, что не существует атрибута, соответствующего белому цвету. Другими словами, мои магические способности не являются атрибутом. У меня есть некоторая склонность к тьме, но не на таком уровне, чтобы

использовать ее в качестве магии. В мире «Магии» отсутствие атрибутов является признаком некомпетентности. Их часто называют уничижительным термином «Бесцветный» и называют «отставшим, чей путь к становлению волшебником был заблокирован с рождения». Причина, по которой так высмеивают не-атрибуты, заключается в том, что они не могут [Создавать] магию. Магия в этом мире имеет четко определённую процедуру активации как магии. Во-первых, [Поглощение] Поглощает магические элементы из атмосферы. Во-вторых, [Преобразование] Преобразует магические элементы, попавшие в тело, в магическую силу. В-третьих, [Дизайн] Представляет форму магии, которую предстоит совершить. В-четвертых, [Высвобождение] Высвобождает магическую силу, данную [Дизайн], из тела. Наконец, [Создание] Преобразует магию вне тела в соответствии с тем, какими они были [Дизайн]. Только после выполнения этих пяти шагов Magic можно активировать. Однако последний процесс, [Освобождение], невозможен для не-атрибутов. Как бы я ни старался, у меня не было другого выбора, кроме как относиться к магической силе как к магии. Я задавался вопросом, есть ли какой-нибудь способ сделать это, но разработчики игр в моей предыдущей жизни ясно дали понять, что это невозможно, поэтому у меня не было другого выбора, кроме как сдаться. Если бы магия была невозможна, я мог бы просто использовать свою магическую силу так, как она есть. К счастью, магическую силу можно переместить как [Дизайн], даже если она не [Создать]. — Я так и думал, но это тоже было нереалистично. Это связано с тем, что магия – это чистая энергия. Это как призрак, не имеющий субстанции, и вмешаться в физические явления сложно. Это была мечта – использовать его как для атаки, так и для защиты. Хотя абсолютное число носителей без атрибутов невелико, жители этого мира не глупы. Я думаю, они провели много исследований. В результате они назвали нас некомпетентными, и я не смог легко найти способ оправиться от катастрофы. Вот почему у меня нет другого выбора, кроме как использовать свои знания игры для тренировки своих навыков в магической системе. Учитывая общие знания, которыми я располагаю на данный момент, невозможно использовать не-атрибут.

Однако, хотя я до сих пор говорил о безнадежной точке зрения, вовсе не исключено, что она могла бы быть сильнее.

На самом деле, некий исследователь во время игры несколько раз упоминал не-атрибуты. Это была рискованная ставка, зависевшая от результатов будущих исследований.

Но не будет преувеличением сказать, что для меня это семя надежды. Шансы на то, что контент, затронутый в игре, окажется совершенно неверным, невелики, и, прежде всего, у меня нет других вариантов.

Если игра правильная, я буду опережать технологии как минимум на 20 лет. Это было бы огромным преимуществом.

Это будет больше похоже на исследовательский проект, чем на чистое обучение, но я хочу посвятить себя этому. У меня такое чувство, что результат этого изменит будущее нас обоих,

братьев и сестер.

<http://tl.rulate.ru/book/95856/3351435>