- Ну что же, первый шаг моего плана был выполнен, - сказал я, доедая пиццу, которую только что заказал.

Угадать пароль от своего телефона, а также банковского счета оказалось не сложно. Почему? Потому что бумажка с паролями висела на холодильнике.

Да, безопасность видимо прошлого меня волновала не так сильно, как плохая память. Ну, с этим ничего не поделать, теперь то я точно все буду запоминать.

В любом случае, самое главное, а именно деньги, у меня теперь есть. Так что теперь настало время разбираться со всем остальным. Сегодня суббота, по времени около семи вечера. Четвертое апреля 2012 года.

Я теперь школьник, а значит, что в понедельник мне придется, так или иначе, пойти в школу. И тут вырисовывается сразу несколько проблем.

Во-первых, я не помню друзей, одноклассников, учителей и так далее. Достаточно весомая проблема, которую нужно как-то решать, и у меня даже есть кое-какие идеи. Раз уж Гвен вроде как моя подруга, и уже все равно знает о «амнезии», то почему бы не попросить ее как-то мне помочь.

Во-вторых, я школьник, а значит должен учиться и знать школьную программу. И вот с этим у меня уже имеются некие проблемки. Конечно, математику или там физику я знаю достаточно хорошо. Но вот английские, история и различные гуманитарные предметы могут вызвать огромную гору проблем. И как решать эти проблемы я пока что не знаю.

Ну и третья проблем скорее общая по моей жизни… Я в мире Марвел, а значит все злодеи, космические чудовища, психопаты и убийцы с суперспособностями вполне существуют… А если учесть еще и то, что я тесно связан с персонажами, которые крутятся так сказать в центре сюжета, то становится еще грустнее.

И тут есть несколько вариантов действий. От самого банального варианта в виде побега куда-нибудь подальше, до прямого участия во всех этих событиях.

Хотя мне не сильно бы хотелось играть во все эти двойные игры с супергероями, сокрытием своей личности и так далее. Однако без каких-либо могущественных сил и влияния раскрывать свои силы просто так я не могу, ибо таким образом лишь привлеку к себе больше врагов.

И вот теперь решение этой проблемы вытекает из системы. Я никак не смогу избежать всего связанного с опасной стороной этого мира, а значит мне придется защищаться.

И нужно для этого изучить систему. Для начала было бы неплохо вызвать статус.

Имя: Эмпирей Димиттис

Псевдоним: -

Сила: B

Ловкость: A

Выносливость: C

Удача: B

Магия: D

Небесный Фантазм: B++

Хммм, ну как минимум по характеристикам я точно сильно вырос. Да и у меня появился Небесный фантазм, что также большой плюс. Но вот было бы интересно посмотреть на навыки, сами фантазмы, да и все остальное.

К счастью в этот же момент перед моим лицом возникла еще одна табличка.

Навыки:

Сокрытие присутствия (C++ ранг): Умение стирать свое присутствие. При активации пользователя практически невозможно заметить без особых способностей. Однако в момент подготовки атаки эффект будет сильно уменьшен.

Независимое действие (C ранг): Способность, уменьшающая потребление энергии для использования навыков и Небесных фантазмов.

Современная Магия (D ранг): Знания Кирицугу Эмии в сфере магии, которое в значительной степени помогает распознавать магию, а также убивать магов с большей эффективностью. Помимо этого дает пользователю основы современной магии подлунного мира.

Козел отпущения (D ранг): Набор хитрых приемов, позволяющих выжить на поле боя.

Безумное Усиление (E ранг): В обычное время не дает никаких усилений, но взамен помогает сохранить здравый рассудок. Однако при нанесении высокого урона пользователь способен войти в состояние ярости, повысив все свои параметры, помимо удачи и магии.

Божественность (D ранг): способность более эффективно противостоять божествам, особенно сильно против тез, кто владеет стихией молнии.

Чудовищная сила (B ранг): Навык повышающий параметр силы.

Естественное тело (B ранг): к силе пользователя добавляется модификатор, в некоторой степени ее повышая. Помимо этого постоянно поддерживает тело в идеальном состоянии.

Общение с животными (E ранг): позволяет общаться с животными, однако только с помощью самых простых слов.

Небесные фантазмы:

Роза Хроноса (C ранг) – позволяет ускорить собственное течение времени в несколько раз.

Призрачное наказание (D ранг) – нож, в котором были совмещены атрибуты Кирицугу Эмии. Наносит большой урон магам и магическим существам.

Пожиратель Золота (C ранг) – огромный золотой топор, который невозможно поднять без сверхчеловеческой силы. Он несет в себе силу бога грома и заряжен десятью патронами, содержащими силу грома. При активации патронов сила фантазма увеличивается.

Золотая искра (D ранг) – специальная атака пожирателем золота, для активации которой требуется использовать два патрона грома. При использовании выпускает во врагов вспышку молнии, наносящую большой урон.

- Мда, - пробормотал я, прочитав все это. Многовато, конечно, для понимая. Впрочем, я и так достаточно хорошо знаю канон и всех персонажей фейта, так что разобраться смогу. Интересно, что никакая информация просто так в мой мозг не загружалась, так что разбираться с навыками и фантазмами мне придется самому.

Хотя если вспомнить, то в первый раз призвав нож Эмии, я чувствовал себя вполне уверенно и будто бы знал, как именно его нужно использовать. Почему бы не попробовать еще раз?

Не долго думая, я так и сделал, после чего сразу же представил перед собой воображаемого противника. Сразу же немного изменив положение тела, я поудобнее схватился за нож и нанес несколько быстрых и точечных ударов в уязвимые точки противника.

Причем мне в голову сразу же пришла идея, что я могу спрятаться и ударить врага из тени, использовать в бою окружение, а также создать для врага более неудобную ситуацию.

Интересно… Это и есть тот самый набор хитрых приемов? Ну, вполне подходит под такое

описание. А что на счет ускорения времени. Нужно немного сосредоточиться и…

Я сразу же заметил сильные изменения, время вокруг меня будто бы шло другим чередом, все двигалось медленнее, да и мое восприятие будто усилилось. Однако вместе с этим я также почувствовал и нагрузку, будто бы надел на себя полное военное обмундирование. Усталость на тело начинала понемногу накатывать так, будто бы я занимался тяжелыми физическими тренировками.

- Фух, - выдохнул я, вытерев пот со лба, - А ведь прошло всего около десяти секунд, не густо…

Значит с этим фантазмом нужно быть аккуратнее, выносливость он потребляет довольно быстро. Или же он потребляет магию, не знаю, как правильнее это называть. Впрочем, не столь важно.

А теперь попробуем призвать топор. Даже интересно, насколько же он тяжелый.

-Ухxx, бля, реально тяжелый, - проговорил я, сжимая топор двумя руками. Как бы описать это ощущение… Будто бы тебе в семь лет батя дал подержать кувалду. Орудовать таким в бою будет сложновато, по крайней мере, с моими текущими силами. Ну и использовать последний фантазм я пока не буду, во избежание лишних разрушений.

Но вообще, этот топор выглядит очень необычно, мягко говоря. На лезвии зубья, а также проемы, для тех самых громовых пуль, да и еще сверху есть что-то вроде дополнительной ручки от какого-то револьвера, с помощью которой эти пули и нужно активировать. В общем, очень интересное оружие…

С основным мы разобрались, а теперь мне интересно, как именно мне усиливать свою «синхронизацию» с поглощенными слугами. Вроде как это делается за кубы маны, но мне бы поточнее. Система? Можно мне небольшой гайд?

Поглощенные слуги

Арчер: -

Лансер: -

Сейбер: -

Кастер: -

Ассасин: ЭМИЯ (1/4)

Берсеркер: Саката Кинтоки (1/4)

Райдер: -

Авенджер: -

Рулер: -

Мун Кансер: -

Форейнер: -

Альтер Эго: -

Шилдер: -

Сейвер: -

Претендент: -

У каждого слуги есть четыре уровня. Для повышения одного уровня нужно либо десять кубов маны, либо копия слуги. В данный момент для повышения доступны Ассасин и Берсеркер. Количество кубов маны у пользователя равно нулю. Количество копий слуг равно нулю.

Кхм… Кажется, тут чуть больше классов, чем я думал изначально. Сейвер, претендент, шилдер… Можно сказать, эти классы довольно редкие.

Впрочем, теперь мне становиться немного понятнее, но кое-что меня все еще беспокоит…

А где мне вообще брать кварц на гачу?!

Святой кварц для совершения призыва можно добыть тремя способами.

Раз в двое суток пользователь получает один святой кварц.

Святой кварц выдается в качестве награды за выполнение миссий.

Святой кварц можно получить в награду за достижения.

Ага, ну, раз в два дня еще терпимо, то есть я смогу делать 10 круток раз в два месяца, даже если не буду ничего делать.

А что с миссиями? Где их взять, да и как вообще выполнить?

Текущие миссии:

1. Стать супергероем – 10 кварца.

2. Убить суперзлодея – 10 кварца.

3. Получить известность по всему Нью-Йорку – 10 кварца.

4. Узнать больше о своем происхождении – 10 кварца.

Все кратко и понятно, но совсем не безопасно. Грубо говоря, все эти миссии ведут меня к пути супергероя. Даже интересно, кто вообще их придумал. Но к сожалению ответа на это я не получу, так как система не собирается мне ничего раскрывать.

Хотя последний квест довольно интересный, да и я все равно собирался это делать. Ну а на счет карьеры супергероя, то пока лучше подождать. Не стоит так сразу лезть в это болото. И, кстати говоря, на счет достижений мне ничего сказано не было. Вдруг их легче выполнять.

Условия получения достижений скрыты, и чтобы получить награду за них, пользователь должен выполнить определенные действия, подтверждающие его достойность. Награды за все достижения всегда равны десяти святого кварца. Однако за некоторые особые достижения будут доступны дополнительные награды.

Ну, вот теперь мне все намного понятнее… и раз уж разобрались, то пора бы и отдохнуть. Продолжу раскрывать свои тайны, а также познавать мир уже завтра. А пока что посмотрю, какие в этом мире есть интересные аниме и фильмы…

http://tl.rulate.ru/book/101231/3572929