

Иссей Хедоу. Уровень 1. Игрок / Gamer. Кажется, мое сознание заняло место главного героя, когда я был в сеттинге "Средней школы DxD". Почти сразу после этого в моей голове прозвучал звуковой сигнал, и перед моими глазами появилось окно сообщения, сообщающее о том, что я успешно завершил задание. Сразу после этого на моих ладонях появился ослепительный свет, и одновременно в моих руках материализовалась тонкая белая книга.

Я столкнулся с еще одним всплывающим окном после того, как меня предупредили о следующем звуке пинга. Ваш уровень повышен на единицу! Поздравляем! Ваш уровень повышен на единицу! Поздравляем!

Итак, позвольте мне убедиться, что я правильно понял. Я умер. На мой взгляд, это было неоспоримо. И в этот момент я обнаружил, что переродился во вселенной одного из моих любимых сериалов аниме, манги или легких романов в качестве главного героя сериала, вооруженного талантами главного героя другого сериала, который я только начал читать... Удивительно - а может, и нет - но я не почувствовал себя легко от этого открытия. Вместо этого я почувствовал скорее удовлетворение, хотя и в очень мрачной манере. Я должен признаться, что мне часто хотелось жить в мире фантазий, где я мог бы обладать потрясающими способностями, сражаться со злодеями и делать все, что необходимо, с красивыми женщинами, которые продолжали появляться в сериалах и манге, которые я читал.

Когда я закрывал каждое из всплывающих окон, которые появлялись в моем поле зрения, я приходил к осознанию того, что пришло время воспользоваться этой возможностью. Моей первой задачей было точно определить, на какой временной шкале вселенной DxD я нахожусь в данный момент, чтобы предпринять следующее соответствующее действие. Когда я еще раз взглянул в зеркало, я увидел себя Иссеем и понял, что не мог быть слишком далек от того времени, когда начались легкие романы, учитывая, что в то время я выглядел примерно в возрасте Иссея. После этого я пришел к выводу, что, хотя у меня и были воспоминания из моей прошлой жизни, у меня не было воспоминаний Иссея из этого существования. Я помню, как думал, что Ирина Шидо была мальчиком, когда мы дружили в прошлом, но это было только в прошлом. В то время я был уверен, что это так, потому что я уже читал об этом в легких романах.

Следующий шаг, который мне нужно было сделать, - это подготовиться ко всему, что должно было произойти дальше. Я решил придерживаться временной шкалы, описанной в легких романах, и изменять ее как можно меньше, потому что я знал, что даже малейшее изменение может оказать значительное влияние на события, которые произошли в результате моих действий.

Одной из моих самых больших проблем была возможность быть застигнутым врасплох. Если вы думаете, что быть убитым в результате того, что вы были застигнуты врасплох в состоянии алкогольного опьянения, плохо, попробуйте не присутствовать при этом.

Следуя этому ходу мыслей, я вспомнил книгу, которую до этого момента держал в руках, и решил поднести ее поближе к лицу. Несмотря на то, что книга казалась сделанной из тьмы и имела текстуру настоящей книги, миссия, которая дала ее мне, заявила, что это книга талантов. После концентрации на этом, как я и ожидал, появилось синее окно. Теперь в вашем распоряжении книга навыков "Манипулирование маной". Хотите ли вы стать специалистом в

этой области? Да / Нет.

Я ответил утвердительно, а затем наблюдал, как книга купается в ярком свете, прежде чем позволить ему осветить меня. Когда это стихло и окно исчезло само собой, я осознал магическую энергию, бурлящую внутри меня, и информация о том, как управлять ею, заполнила мои мысли.

Еще одно окно появилось в тот момент, когда я начал поражаться этому ощущению; это было похоже на то, как если бы глубоко внутри меня была спрятана теплая конечность, которая жаждала, чтобы ее использовали.

Манипулирование маной. Пассивный. Максимальный уровень. Человек получает способность свободно манипулировать маной, которая представляет собой энергию, содержащуюся в большинстве живых существ. Это дает пассивное увеличение интеллекта (INT) на 10%. Также добавляется 10% от существующего запаса маны.

Я слегка кивнула в знак согласия и отвернулась от окна, чтобы сесть на кровать. Я понимал, что даже по стандартам этого мира и того, из которого я пришел, мое состояние все еще было очень хрупким. Однако мне нужно было понять, где я нахожусь сейчас, в данный момент. Немного успокоившись, я решил заговорить вслух впервые с тех пор, как принял личность Иссея Хедо.

"Статус".

Имя: Иссей Хедоу.

Название: Неприменимо.

Статус: Неприменимо.

Раса: Человек.

Род занятий: Геймер.

Уровень: 3.

Уровень: 0,0%.

НР: 325/325.

R: 0,5% (1,6) в минуту.

MP: 907/907.

R: 1,4% (12,7) в минуту.

STR: 4.

VIT: 5.

DEX: 3.

INT: 33 (30 + 3).

Очков характеристик: 10.

Денег нет.

Как только я увидел свои цифры, я сразу же забыл о том, что мой голос звучит по-другому и что я говорю на другом языке, несмотря на то, что все еще считал это английским. Они значительно превзошли мои ожидания, но, честно говоря, я не был впечатлен их выступлением. Немного подумав об этом, я понял, что в этом есть большой смысл. Модификатор силы, или STR, определял, какой вес я могу нести и какой физический урон я могу нанести другим. Это было вполне логично с точки зрения того, как все сложилось. До того, как он стал дьяволом и был вынужден заниматься физической активностью, Иссей, насколько я знал о его характере, никогда не занимался никакими тренировками или физической активностью.

Часть меня хотела вложить очки сразу, но я понимал, что, поскольку они были такими низкими, я мог бы повысить их, находясь в лучшей физической форме, и что мне следует приберечь эти очки на более позднее время. То же самое произошло с модификаторами VIT и DEX, которые определяют жизнеспособность и ловкость соответственно. Количество выносливости, которое я мог собрать, и максимальное количество здоровья были прямо пропорциональны моей жизненной силе. Я пришел к выводу, что количество VIT влияет на количество HP в соотношении 25/1, если количество HP, которое у меня было на первом уровне, было 100, без учета того факта, что мой VIT был 5.

Мои рефлекс, скорость реакции, координация, осознание своего тела и моя способность выполнять акробатические трюки и быть гибким - все это определяется моей ловкостью. Ловкость также определяет, насколько быстро я могу двигать своим телом. Поскольку здесь произошло то же самое, что и с STR, мы можем заключить, что модификатор был довольно точным.

<http://tl.rulate.ru/book/84738/3713700>