

-Мне нужно время подумать. — Произнёс Блейз, всё же не решившись сразу давать категорический отказ на вариант с частичным исправление духа мщения.

-Думая, я тебя не подгоняю, пока что я здесь застрял на неопределённый срок, так что времени у тебя предостаточно. — Никак не выказав недовольство ответом гонщика произнёс Пирс, возвращаясь на свою кровать и вновь открывая одну из книг. Чтобы через несколько секунд быстро поднять взгляд на не знающего куда приткнуться мужчину. -Тебя здесь никто не удерживает, ты можешь спокойно погулять по Асгарду, иди насладись прекрасными видами, закадри пару асок, думаю они не откажутся от экзотики, ведь здесь почти не бывает Землян. — С улыбкой произнёс Раин смотря на благодарно кивнувшего мужчину, который сразу же покинул его покои.

Через пару часов чтения Пирс вспомнил, что после боя с Малекитом вообще не проверял свой статус и награды за миссию, будучи более увлечённым книгами Асгарда и знаниями, которые скрывали внутри них. Решив не откладывать это без сомнения важное дело он открыл вкладку системы и список оповещений, накопившихся за прошедшие дни.

Задание получено

«Да будет свет!»

Тёмный эльф Малекит был пробуждён возвращением в девять миров одного из камней бесконечности. Теперь он желает использовать мощь первозданного артефакта вселенной, чтобы погрузить все девять миров во тьму. Если ему это удастся, все звезды в ваших системах погаснут и любая жизнь кроме эльфийской будет обречена на увядание в новом мире тьмы. Остановите Малекита и не позволяйте мирам погрузиться во тьму.

Доп. Задание: разрушите планы Локи и не дайте Джейн Фостер и Тору Одинсону погибнуть.

Награда за выполнение: 150 000 опыта; билет постоянной способности; одна особенность Малекита; 100 С.О.; +50% к скорости набору репутации у асгардцев.

Наказание за провал: смерть 99% населения девяти миров, одиночество и непреодолимое чувство вины.

Задание выполнено

«Да будет свет!»

Вы смогли порушить планы тёмного эльфа и не дали вашим друзьям и знакомым погибнуть. Немногие смогут узнать об этом достижении, но настоящие герои сражаются не ради славы и почёта, они бьются за тех, кто не может биться сам.

Награда: 150 000 опыта; билет постоянной способности x1; связь с камнем реальности; 100 С.О.; +50% к скорости набора репутации у асгардцев.

Доп. награда: 50 000 опыта.

Так же внимание Пирса сильно захватило несколько записей, часть из которых была связана с повысившимся уровнем навыков.

«Лёгкое поглощение энергии» достигло пикового уровня, навык был преобразован в «среднее поглощение энергии». За преодоление предела пользователь получает 10 000 очков опыта.

Пользователем был приручен дракон, навык «неополяемость» получил 10 новых уровней.

Пользователь встал на путь к божественности, после окончания формирования связи с сердцем Асгарда будет разблокирован скрытый класс.

Внимание! Вы достигли 200 уровня, зайдите в статус для получения нового подкласса.

-Статус. — Сразу же произнёс Раин, взбудораженный возможностью нового усиления.

Имя: Раин Пирс

Раса: Демон (DMC)-Мутант-Высший ас

Класс: Дух мщения

Подкласс: Рунный мастер

Уровень: 208

Опыт: 1 050 076/1 056 000

Параметры:

-Сила: 1575

-Ловкость: 1575

-Выносливость: 1575

-Интеллект: 152

-Интуиция: 182

-Свободные очки: 293

Особенности: «мажор», «лабораторная мышка», «попаданец», «начинающий альфа», «начинающий высший», «демон», «идеальный носитель камня реальности».

Умения/навыки: «боевые искусства 80ур», «стрельба 77ур», «полиглот 10ур», «психология 57ур», «стратег 68ур», «скрытность 67ур», «разум игрока МАХ», «устрашение 74ур», «стиль животного 63ур», «сопротивление наркотическим веществам 70ур», «хакермен 60ур», «инженер 70ур», «воля альфы 50ур», «демоническая регенерация 55ур», «повар-алхимик 66ур», «покер фейс 37ур», «вой 40ур», «взгляд сокола 39ур», «болевого порог 65ур», «максимальный удар 44ур», «мазохизм 48ур», «Биология 69ур», «Права S класса 47ур», «Шестое чувство 50ур», «учитель 7ур», «метаморфизм 49ур», «связь стаи 17ур», «энергетическая чувствительность 55ур», «контроль внутренней энергии 54ур», «среднее поглощение энергии 5ур», «слабое взаимодействие с пространством 99ур», «О медведь МАХ», «ускорение 46ур», «демоническая аура 17ур», «демоническая мана 19ур», «поглощение душ 4ур», «телекинез 28ур», «частичное сопротивление физическому урону 15ур», «сила демонической крови 29ур», «неопаляемость 67ур».

Сверхспособности: «ускорение времени», «ликантропия», «адский огонь», «копирование».

Вкладка с подклассом ярко мигала и привлекала к себе внимание, но в начале Пирс решил проверить свою новую особенность и другие изменения статуса.

Особенность «идеальный носитель камня реальности» позволяет пользователю ощущать данный фрагмент большого взрыва в любой точке вселенной, если тот никак не скрывает свою суть. Пользователь может впустить в свою тело эфир без каких-либо негативных последствий и камень реальности добровольно будет стремиться к слиянию с носителем данной особенности. Пользователю будет намного легче чем любому другому существу низшего порядка даваться управление силами эфира.

П.С. Ради сотворения данной особенности в жертву была принесена пятая часть всей расы тёмных эльфов и все имеющиеся на захваченной ими планете рабы.

Прочитанное совпало с мыслями Раина, возникшими сразу же после просмотра оповещений. Конечно эта связь являлась огромным плюсом, но в тоже время камень реальности был одним из самых сложных и часто требующих поддержки сил других осколков бесконечности. Он мог создать жизнь, но для этого были нужны камни разума и души, он мог изменить реальность целого мира, но только при помощи камня времени и силы. При помощи особых событий как схождение миров он мог изменить мир, но его сила была крайне узконаправленной. Нельзя было используя лишь один эфир затронуть больше одного аспекта окружающей действительности и даже при этом в зависимости от попадающего под воздействия

пространства пропорционально росли и затраты требуемой силы.

Именно поэтому Малекит ждал схождение миров, он одновременно использовал высвобождающуюся во время этого события энергию и то что все миры в эти мгновения находятся почти что в одной и той же плоскости из-за чего на погружение во тьму девяти планет тратилась энергия нужная всего лишь для уничтожения света у одной.

Закончив рассматривать повысившиеся уровни навыков Пирс наконец нажал на вкладку с подклассами.

Подклассы

Сила есть ума не надо

Ваши физические характеристики будут повышены в два раза, а ваши интуиция вместе с интеллектом будут уменьшены в пять раз.

Юный махинатор

Вы получаете навыки «кукловод», «слабый эмпат», «деловая чуйка».

Один в поле не воин

Так говорят люди, но эти люди похоже не сталкивались с мутантами.

??

Изобретатель

40% понять технологии более высокого уровня

60% что созданный прототип будет работать

Вы получите навык «Золотые руки»

Хакер

50% шанс взломать сложный файрволл

70% увеличение скорости печати

Вы получите навык «Чтец кода»

Биолог-экспериментатор

30% шанс что ваш эксперимент окажется удачным

40% шанс что будущий исследовательский образец вырубится с первого удара нанесённого со спины

«мастер связывания» — правильно зафиксированный пациент в анестезии не нуждается

Шпион

30% шанс остаться незамеченным в ситуации, когда вас должны обнаружить

70% шанс остаться незамеченным при нахождении в тени

Маг

Увеличение резерва в два раза

30% ускорение обучение магии

10% ускорение построения заклятий

Герой

Вы получаете ауру добряка, которая благоприятно влияет на отношение к вам положительных душ. Запачканные же тьмой души будут чувствовать к вам подсознательную неприязнь. Во время попытки спасения людей ваши характеристики будут увеличены в два раза. Мир в котором вы находитесь накладывает некоторые ограничения на героев и став таковым вам будет запрещено отнимать жизнь своих врагов. Так же при спасении противоположного пола у вас появится 25% шанс перескочить многие стадии отношений сразу к влюблённости. И самое главное вы теряете возможность печь печеньки.

Злодей

Вы получаете ауру плохиша, которая благоприятно влияет на тёмные дела, проворачиваемые с

другими тёмными личностями. Добрые люди станут чувствовать к вам подсознательное недоверие и опаску. Во время сражения с героями ваши характеристики будут увеличены в два раза. Мультивселенная накладывает на этот подкласс некоторые концептуальные ограничения. При захвате героев вы с 55% шансом начнёте рассказывать им все свои планы и признаваться во всех грехах, совершённых за свою жизнь. Но взгляните на это с другой стороны вы всё ещё можете печь печеньки.

Тёмный властелин

Вы становитесь предводителем многих сильных личностей. Ваши навыки оратора намного легче перетягивают на свою сторону нейтральных личностей. Для прививания своего мнения борцом добра вам придётся потратить намного больше времени, но и это остаётся возможным. Ваши кондитерские изделия имеют 70% шанс после принятия жертвой зародить в ней ростки перехода на вашу сторону. При продолжительном принятии жертва с 90% шансом перейдёт на вашу сторону. Так же при ношении на себе особой экипировки тёмного властелина ваша выносливость увеличивается в десять раз, и ваша аура приобретает нотки чистой инстинктивной угрозы для разумных.

Полиглот

Вы можете понимать все языки в мультивселенной и свободно разговаривать на них.

Последователь неназываемого

???????????????????????????????? НЕ НАДО!

Охотник на вампиров

Шанс обнаружения кровососа +50%

Буст к характеристикам при сражении с кровососом +50%

Сопротивление всем вампирским чарам, влияющим на сознание.

Полная неуязвимость перед вампирским проклятием и возможность использования своей крови в виде универсального яда для упырей.

Стильный чёрный кожаный пуленепробиваемый плащ x1

Магический зоолог

Шанс удачного скрещивания нескрещиваемых видов увеличен на 50%

Скорость изучения неведомой пользователю живности увеличен на 65%

Шанс понравится встреченному зверю увеличен на 30%

Смотря на список с появившимися новыми подклассами Раин начал размышлять о том какой подкласс кажется ему наиболее привлекательным.

Мой бусты где больше глав и они выходят намного раньше: <https://boosty.to/xisc>

Моя новая работа по вселенной The Boys: <https://tl.rulate.ru/book/76976>

<http://tl.rulate.ru/book/43512/2480893>