

Елена открыла глаза, она уже узнала всё что хотела и начала подстраивать систему под себя, её очень заинтересовал титул, который показывался в статусе, но не появился при просмотре системного уведомления. Слуга, увидевший пробуждение юной принцессы направился к королю, пока она просматривала логи и втыкала в настройки Системы слуга успел доложить Хелю о пробуждении принцессы. Хель подорвался с места и быстро добрался до места дислокации своей дочурки, он застал её сидящей на кровати.

- Ариса, дочь моя, что случилось? Как ты себя чувствуешь?
- Отец, я видела Фрею, она показала мне прошлую жизнь, я поняла насколько была глупа!
- Н.. Неужели мои молитвы были услышанны?
- Отец, ты правда молился о таком? Я конечно была стервой, но не на столько же!
- Прости старого глупца, каюсь, грешен, но неужели это правда? Расскажи мне побольше!

Елена, так она просила называть теперь себя и Хель, с обеда и до самого вечера они проговорили друг с другом, между ними возникли тёплые, родственные чувства, сердце Хеля трепетало, ещё никогда со смерти супруги он не чувствовал себя так хорошо, даже та маленькая крупица сознания Арисы, что осталась в её теле трепетала, она казалась наконец получила, то чего так долго желала, она полностью слилась с Леной, как-бы отдавая всю себя и своё тело ей в попечение.

Поздравляем!

Вы полностью разобрались в себе, Способность Разум Игрока и титул Попаданец усилены.

Текущие эффекты: Эмоции не властны над вами, Ментальные атаки аннулированы, дебаффы: Страх, Гнев и т.д. убраны из списка активных. Способность ПрокачкаХ3 становится ПрокачкаХ4, благодаря эволюции титула Попаданец, вам нельзя выдать квест от которого нельзя отказаться, возможные перепады настроения и самобичевания от смены обстановки отключены.

Вот и плюшки, хорошо что решила рассказать ему обо всём, кроме системы, Это вещи которые меня всегда бесили в книжках, меня стали бесить эти откровения героев о системе на права и на лево и передаче кому-то ещё доступа к ней уже после третьей книги, или например переживания гг за других, ещё меня бесило когда они пытались скрыть то, что они попаданцы или помнят прошлую жизнь от других, но я не буду никому давать доступ к Системе или с кем-то сблизаться настолько, чтобы серьёзно рисковать ради кого-то, а возможность отказаться от любого квеста, это супер плюшка, вот что значит настоящий геймер, нет границ для развития, нет границ для продолжительности жизни, ни у кого нет власти над тобой, с этим можно разгуляться!

Поскольку мне не нужен сон, еда или питьё можно сходить в данж и проверить на что я способна!

- Вп открыть!

Поздравляем!

Навык Вп открыть(4) создан! На данный момент навык может открыть такие барьеры:

- Простой барьер (0 ур.)
 - Зомби барьер (5-15 ур.)
 - Барьер с Орками (15-35 ур.)
 - Барьер с Троллями (35- 45 ур.)
- Очень хорошо, Вп побег!

Поздравляем!

Навык Вп побег(5) создан! На данный момент навык может помочь сбежать из барьера не проходя его полностью, вплоть до 50 уровня, включительно.

Неплохо, но у меня силы должно быть побольше, чем у обычного 40 уровня, но мне это на руку, так для начала мне нужно в Простой барьер, в нем время моё время к обычному идёт в соотношении 4 к 1, то есть рано уровню навыка, значит у меня 40 часов, за это время нужно выбрать класс, попробовать управлять маной и создать несколько навыков.

30 часов спустя.

Эх, смотрю и не могу нарадоваться.

Поздравляем!

Навык Контроль маны получил 6 уровень. Контроль магии улучшен!

Поздравляем!

Навык Магическое теневое клонирование получила 3 уровень. Вы можете создавать до 3х клонов из магии, стоимость клона = $500 - \text{уровень навыка} * 4 \text{ Мп}$, время действия навыка = $2 * \text{инт.} * \text{муд.} / 2 \text{ с.}$ или до уничтожения клона, весь опыт от использования навыка и опыт за убийство монстров передаётся в полном объёме.

Поздравляем!

Навык Магическая стрела получил 13 уровень. Вы стреляете стрелой из чистой маны. Стоимость = $50 - \text{уровень навыка} * 0,49 \text{ Мп}$, урон = $\text{уровень навыка} * 10$.

Поздравляем!

Навык Удар духовной энергией получил 29 уровень. Вы напитываете свой кулак духовной энергией, она усиливает вас и даёт дополнительный урон. Стоимость = Вариативно, урон = Вариативно + $\text{уровень навыка} * \text{стадию культивации}$.

Поздравляем!

Навык Покрытие огня получил 16 уровень. Вы покрываетесь огнём, он усиливает и защищает вас. Стоимость 500 духовной энергии + 50 в мин, огонь усиливает вас на $1 * \text{уровень навыка} \%$,

огонь защищает вас на от 10*уровень навыка + живучесть*1,5 Хп.

Осталось только выбрать класс, хмм а какие они вообще есть?

На данный момент вам доступны классы:

Воин(обычное)

Стрелок(обычное)

Маг(необычное)

Стрелок(необычное)

Культиватор(редкое)

Мультикласс(редкое)

Менталист(очень редкое)

Королева огня(легендарное)

Дитя феникса(мифическое)

Русский МС (Бери это!)

Подкласс откроется на 50, 100 и 150 уровнях.

Второй и третий класс откроются на 300 и 500 уровнях.

Эээм, описание класса Русский МС.

Русский МС – очень, очень, очень, очень сильный класс, добавленный самым могущественным существом из существующих, все кроме вас и этого существа видят ??? вместо названия, класс даёт пассивные навыки: Сопротивление аномальным состояниям(1), Владение всеми видами оружия(1), Ураа!!!(1), Повышение всех параметров(1). Активные: Удар рака богомола(1), Котоамацуками(1).

Выбрать класс Да\Нет

ДА!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/14070/362417>