

-Статус.

Имя: Раин Пирс/Бранд Одинсон

Раса: Демон (DMC)-Мутант-Ас

Класс: Дух мщения

Подкласс: Рунный мастер, маг

Уровень: 209

Опыт: 1 058 076/1 066 000

Параметры:

-Сила: 1612

-Ловкость: 1612

-Выносливость: 1612

-Интеллект: 152

-Интуиция: 182

-Свободные очки: 293

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

Умения/навыки: «боевые искусства 81ур», «стрельба 77ур», «полиглот 10ур», «психология 57ур», «стратег 68ур», «скрытность 67ур», «разум игрока МАХ», «устрашение 74ур», «стиль животного 63ур», «сопротивление наркотическим веществам 73ур», «хакермен 60ур», «инженер 70ур», «воля альфы 50ур», «демоническая регенерация 55ур», «повар-алхимик 66ур», «покер фейс 37ур», «вой 40ур», «взгляд сокола 39ур», «болевого порог 67ур», «максимальный удар 44ур», «мазохизм 48ур», «Биология 69ур», «Права S класса 48ур», «Шестое чувство 50ур», «учитель 16ур», «метаморфизм 49ур», «связь стаи 17ур», «энергетическая чувствительность 60ур», «контроль внутренней энергии 54ур», «среднее поглощение энергии 14ур», «слабое взаимодействие с пространством 99ур», «О медведь МАХ», «ускорение 49ур»,

«демоническая аура 17ур», «демоническая мана 19ур», «поглощение душ 4ур», «телекинез 28ур», «частичное сопротивление физическому урону 20ур», «сила демонической крови 29ур», «неопаляемость 68ур», «исцеление 27».

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

Первым что бросалось в глаза, было второе имя Пирса, теперь он получил более значимое за пределами земли родство с Одинсонами, что в большей части галактик являлось спасательным билетом, позволяющим переводить любой конфликт из смертельного в денежный. Ведь только самоубийца будет лгать о родстве с данным семейством, ведь сокровищницы дворца полны сильнейших артефактов и ценностей, и Один не поскупится на плату за голову порочащего имя его рода глупца.

Следующим изменением стали параметры, которые хоть и ненамного, но стали мощнее. Пирс заметил, что каждый день проведённый в Асгарде он понемногу становился сильнее и это явно отражалось на его характеристиках. Его тело как будто само начинало понимать, к какому идеалу стоит стремиться и что нужно преобразить, а что оставить. Это было одновременно и прекрасно, и пугающе, ведь у такой генной системы есть и обратная сторона. Достаточно кому-то с нечистыми помыслами исказить или как сам Раин, обмануть сердце Асгарда и Одинсоны сами тогда не осознавая начнут менять в угоду врага. И такие изменения могут быть любыми, от потери физической мощи, до неконтролируемых вспышек ярости и безумия, ведь тело — это не только мускулы, достаточно изменить совсем немного и вы получите всесильного психопата, подозревающего в предательстве всех вокруг или упивающегося смертью и разрушением.

К сожалению это усиление было завязано на его связи с Асгардом и убрать данный канал, не прерывая подпитку и своё получение божественности Пирс был не в силах.

Ниже же в статусе проявилась первое изменение, вызванное добытой ангельской силой. Им стала особенность «владелец ангельской благодати».

Особенность «владелец ангельской благодати» позволяет пользователю использовать способность «исцеление» и ощущать суть стоящего перед ним существа. Определяя соотношение добрых и злых поступков в жизни индивида и путь его дальнейшего посмертия.

Данная сила хоть и давала доступ к крайне полезному навыку, но вот вторая часть ангельского таланта была намного менее эффективна, чем имеющееся у Пирса на данный момент чутьё на греховные души. Чувства Духа мщения были заточены на понимание всех грехов жертвы и чёткое выделение самых серьёзных из них. В то время как определение посмертия ангелов, всего лишь демонстрировало дальнейший путь и ауру живого существа, совершенно не раскрывая какими поступками было заслуженно вознесение или отправка в ад. Ты просто понимал, сделал ли человек больше добра или зла, и гуляя по Асгарду Пирс явно осознавал причины, из-за которых Один и Фрига создали свои аналоги Рая. Если с Хельхеймом всё просто, это мир смерти, куда отправляются все души асов, ванов и ещё возможно светлых и тёмных эльфов, то вот аналогов рая у данного народа не существовало.

В наиболее знакомы же землянам Рай, никто бы грешных и имеющих за душой десятки если не сотни убийств, запятнанных асов никогда бы не пустил. Из-за чего и получалось, что вроде бы и пыток и страданий никого из воинов Асгарда после смерти не ожидает, ведь Хельхейм дарует покой и некую апатию, но никак не боль и воздаяние за грехи. Но в тоже время и наслаждения за праведный образ жизни, так же не ждут по ту сторону «славных» воинов отдавших жизнь за Всеотца. Поэтому-то видимо и были сотворены два мира.

Первый самим Одним, зовущийся Валгаллой, куда отправляется половина самых доблестных воинов погибших в битве и Фольквангр мир Фриги, куда попадают уже не столь доблестные или просто не так ярко проявившие себя перед смертью воители и что не маловажно воительницы. Мир Фриги можно сказать был более прогрессивен, и пока Один отбирает лишь самых свирепых дам, отдавших жизнь в хорошей битве, Фрига берёт просто каждую умеревшую с мечом руке, не требуя достижения какой-то особой планки. Поэтому скорее всего все Валькирии, павшие в битве с Хэлой, сейчас наблюдают за девятью мирами из Валгаллы и самую малость негодуют из-за расформирования своего ордена, уничтожения всех упоминаний Хеллы и полного непонимания жителей царства, против кого же погибли столь славные воительницы.

Но не став слишком сильно уходить в размышления о иной стороне бытия асов, Пирс опустил свой взгляд ниже к навыкам. Там он увидел наконец-то достигнутый прогресс в боевых искусствах, явно зачтённый из-за частых столкновений с Тором и попыток объединить все своих сил в общий стиль боя. Так же эти столкновения повысили Раину его болевой порог и мазохизм на пару уровней, что так же было отмечено системой.

Начальное умение управления летающими прогулочными катерами асов повысило уровень навыка прав на единицу. Занятия с Тором увеличили уровень учителя, подняв его с двенадцатого до шестнадцатого. Попытки ощутить свою божественность и эксперименты по объединению двух рунных систем магии, даровали Пирсу пять новых уровней в энергетической чувствительности. А постоянная напитка от мира подняла его среднее поглощение энергии на целых девять уровней.

Битвы с Тором так же усилили и ускорение, часто применяемое по ходу сражений Брандом. Попытки же развития воли вооружения, заставляющие Раина активнее попадать под чужие атаки, сильно сказалось на развитии сопротивления физическому урону, которое смогло подняться на пять новых уровней и достичь одной пятой от своей истинной мощи. Тренировки формы огненного титана и постоянное использование усилившихся элементарных способностей, повлияло на навык неполяемости, добавив к нему новый уровень.

Ну а в самом низу находился новый навык, полученный с помощью части благодати ангела, поглощённой Пирсом. Навык исцеление позволял Раину лечить других людей, используя небольшую часть святой сути, оставшейся в остатках Заратоса и по праву сильного перешедшей в распоряжение Пирса.

Сам же Раин после получения данного навыка задавался вопросом, почему его демоническая суть никак не бунтовала против такого соседства и можно сказать сама содействовала присутствию данной энергии в его внутреннем мире. Тогда он на время он отложил эти размышления, ведь изменить пока что ничего было нельзя, а сама способность могла стать

серьёзным подспорьем в сохранении целостности своих союзников и прикрытии своей демонической сути, которая после поглощения сил Заратоса, как будто инстинктивно понимая желание пользователя сама удобно выставила ангельские обрывки сил воина небес на первый план, удобно устроившись в проявившейся тени.

Закончив проверку своего статуса, Раин преступил к активации ритуала.

Заняв заранее заготовленное под себя место, Пирс начал выкачивать энергию, щедро даруемую камнями бесконечности. Вначале всё многомерное и геометрически неопишное наложение фигур и рунных цепочек, наполнила красно-бордовая энергия эфира, которая прошла по каждой связке и в конце проявила в материальном мире чёткий канал, соединяющий Раина с сердцем Асгарда. После его проявления в дело вступила вторая часть ритуала использующая силы камня реальности и этот канал был разрушен. Но из-за природы Эфира, даже в таком состоянии он никак не прерывал поставки божественности и всё так же продолжал выполнять свою миссию.

После того как Бранд удостоверился в том, что всё идёт по плану и силы камня реальности не собираются внезапно исчерпаться, он начал выписывать пасы дополнительных рунных символов, завязанных на продолжение ритуала. После того как созданные в воздухе знаки, влетели в красное скопление рунных цепочек, окружающих связь с Асгардом, большая часть рунных символов поблекла и потеряла свой алый оттенок. Оставшиеся же знаки образовали круг и проплыв по направлению к груди юного Одинсона, отпечатались на ней в виде татуировок, которые продолжили свою работу уже в пассивном режиме.

Сразу же после проявления на груди Пирса рунного круга, куб с Эфиром вылетел из своей выемки и с помощью телекинеза был отлевитирован в другой угол зала. В дело вступил Тессеракт.

Теперь оставшиеся рунные знаки с Мидгарда и Асгарда начали распространять вокруг себя светло-голубой цвет, чистейшей энергии пространства. Собравшееся скопление рун резко сорвалось со своих мест и каждый символ, как член какого-то роя, объединённый одной целью начал впитываться в канал связывающий Пирса с этим миром, заставляя Асгард считать, что его избранник всегда рядом и не замечать разрыв созданный силой Эфира.

Сразу перед окончанием ритуала Раин прикоснулся к символам на груди, тем самым перекрывая последний шанс на отмену произошедших изменений и на корню впечатывая руны реальности в свою суть. Теперь эти символы будут находиться даже на его духовной оболочке и пока канал божественной напитки не будет преобразован в полноценный поток энергии, доступный уже полноправному богу пламени Бранду, эти рунные знаки нельзя будет убрать или хотя бы подправить.

Поместив свою половину камня реальности в пространственное хранилище и достав из ритуальных выемок Тессеракт, Пирс потратил ещё час на отслеживание своего состояния, не покидая ритуальный зал.

Когда же он убедился в своей стабильности, то на входе его встретил один из стражей дворца.

---

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

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

<http://tl.rulate.ru/book/43512/2547340>