

-Ладно, значит это уже не важно. Больше я бы всё равно не успел. Куча земли плодоносящий следующие десять лет, как в лучшие годы Простора у Таргариенов на первое время есть. Армия из самых верных, но не оставляющих потомство солдат, вместе с похожим по численности объединением дикарей, которые лучше железнорождённых лишь в том, что чтят природу, тоже. Ну и хотя бы один род полностью верный короне и всем обязанный Королеве сможет предоставить достойных людей в следующем поколении. — Рассуждал зашибая пальцы Пирс. -Жалко конечно, что так получилось с Тирионом, но я честно не представляю, как он смог вынудить того наёмника на убийство, учитывая вид драконов и буквально поле усеянное трупа мёртвых по утру. Чтож, он всегда был талантливый малым в выведении людей из себя и как бы не было это печально осознавать, но выживание его брата во время второй битвы за рассвет почти уничтожило все шансы на мирное урегулирование конфликта дома львов и драконов. — Размышлял в слух Пирс, раскладывая найденные в сокровищницах и подземельях дворца драконьи кости и целый доспех из валирийской стали, который по размерам скорее был сделан под кого-то комплекцией с Баратеона и хранился в тайном отделении внутри каменных стен замка. Нашёл же его Раин лишь за счёт уничтожения магии, что явно отпугивало любую живность иных планов от этой вещи. Скорее всего в древности того мира валирийская сталь считалась столь ценной ещё и из-за защитных свойств, ведь полностью оберегала своего владельца от всех астральных тварей паразитного плана, стоило ему лишь пару раз за день помахать таким мечом или кинжалом вокруг себя.

Закончив раскладывать предметы Пирс приступил к самой важной, даже стоящий выше освобождения Кеши части, он наконец-то мог получить свою награду за путешествие.

Задание выполнено

«Пламя и лёд»

Вы смогли остановить армию Короля ночи, нанеся оружию детей леса просто ужасающе унижительное поражение, превратив сильнейшую сторону его войска, в главную слабость. Так же вы смогли выполнить дополнительное задание и возвели род драконов на престол, поспособствовав стабильному правлению Таргариенов на следующие три сотни лет.

Награда: 300 000 опыта; билет одноразовой способности x1; особенность «враг нежити»; 200 С.О.; ускорение получения божественности из-за появления последователей веры в истинного бога огня и хранителя драконов в Вестеросе.

Доп. награда: 200 000 опыта; 50 С.О.

«Слабое взаимодействие с пространством» достигло пикового уровня, навык был преобразован в «Умеренное взаимодействие с пространством». За преодоление предела пользователь получает 10 000 очков опыта.

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

Внимание! Вы достигли 250 уровня, зайдите в статус для получения нового класса.

-Я знал, я знал!!! — Прокричал полностью счастливый Пирс. -Слишком муторным было это стабильное возведение Таргариенов на престол, тем более Эйгон же избранный того мира, это не могло быть низкоуровневым допом. — Радостно сжал из-за всех сил кулаки Раин. Он просто не мог сдержать своё удовлетворение, ведь он пробыл в мире средневековья целый месяц. Конечно поиски Кеши заняли у него много времени, но он всё равно чувствовал себя крайне скучно, день за днём путешествуя по морю за следом древнего дракона, тем более он вновь на долгое время покинул Эмму.

И хотя сама девушка ещё не знает о новом расставании на целый месяц со своим избранником, но вот сам Пирс уже планировал, как вскоре лично сообщит ей об этой весте. Но сейчас вся досада от не слишком приятного пребывания с не только по большей части греховными, но ещё почти не моющимися людьми, бывшая для нюха Пирса пыткой, отступала. Он мог с удовлетворением смотреть на висящие перед своим лицом цифры просто огромного количества очков опыта, и самое главное награды за свою помощь дому драконов. 200 000 единиц опыта буквально были на четверть больше, чем награда за победу над Малекитом, что явно показывало, что система понимала сложности с которыми он столкнулся и правильно оценила его труды.

Не став больше ждать Раин наконец произнёс заветное слово...

-Статус.

Имя: Раин Пирс/Бранд Одинсон

Раса: Демон (DMC)-Мутант-Ас

Класс: Дух мщения

Подкласс: Рунный мастер, маг

Уровень: 255

Опыт: 1 580 226/1 582 000

Параметры:

-Сила: 1658

-Ловкость: 1658

-Выносливость: 1658

-Интеллект: 157

-Интуиция: 187

-Свободные очки: 543

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

Умения/навыки: «боевые искусства 81ур», «стрельба 77ур», «полиглот 10ур», «психология 57ур», «стратег 71ур», «скрытность 70ур», «разум игрока МАХ», «устрашение 76ур», «стиль животного 63ур», «сопротивление наркотическим веществам 73ур», «хакермен 60ур», «инженер 70ур», «воля альфы 60ур», «демоническая регенерация 55ур», «повар-алхимик 66ур», «покер фейс 37ур», «вой 40ур», «взгляд сокола 41ур», «болевого порог 67ур», «максимальный удар 44ур», «мазохизм 48ур», «Биология 69ур», «Права S класса 50ур», «Шестое чувство 50ур», «учитель 20ур», «метаморфизм 49ур», «связь стаи 17ур», «энергетическая чувствительность 60ур», «контроль внутренней энергии 55ур», «среднее поглощение энергии 17ур», «умеренное взаимодействие с пространством 1ур», «О медведь МАХ», «ускорение 50ур», «демоническая аура 18ур», «демоническая мана 19ур», «поглощение душ 4ур», «телекинез 30ур», «частичное сопротивление физическому урону 20ур», «сила демонической крови 29ур», «неопаляемость 78ур», «исцеление 30».

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

Особенность «враг нежити» дарует пользователю 50% увеличение урона к атакам по нежити, 10% шанс обнаружения нежити в радиусе пяти сотен метров и 60% шанс, что встретившаяся вам нежить испытает к вам необоснованную неприязнь и решит поддаться инстинктам, напад первой.

Читая статус и после описание своей особенности Раин был доволен просто идеальным подарком для его нынешнего положения. Получить навык дарующий можно сказать усиление в полтора раза против нежити в момент, когда по миру рыщет древний вампир жаждущий твоей крови, это что-то на уровне выбивания джекпота, после кучи неудачливых попыток денежных мешков.

Но кроме крайне приятной новой особенности, Пирс так же оценил подросшие навыки. В особенности увеличившуюся на десяток уровней «неопалимость» и «волю альфы». Оба навыка были связаны с его общением с драконами, а именно запугиванием детей Дейнерис и покорением Кеши, которого Раин точно пообещал не забыть себе выпустить наружу.

Кроме этих умений ещё небольшой, но приятный рывок совершили увеличившиеся на несколько уровней «психология», «стратегия», «скрытность», «устрашение», «взгляд сокола», «права S класса», «учитель», «контроль внутренней энергии», «среднее поглощение энергии», «ускорение», «телекинез» и «демоническая аура» с «исцелением». Каждый из них поднял от одного до пяти новых уровней, чем сделал Пирса ещё сильнее, но самым заметным изменением стал второй прорвавший барьер сотни навык «слабое взаимодействие с пространством», подаривший ему не только десять тысяч единиц опыта, но ещё и более простое управление с имеющимися запасами энергии тесеракта, что позволит намного реже возвращаться в Асгард за подпиткой и быстрее открывать пространственные проходы. Как минимум тоже двойное кольцо стало работать у Раина буквально по мановению руки.

Зная, что ему вскоре предстоит сложный выбор Пирс решил вложиться в интеллект и интуицию, доведя первый параметр до двух сотен, а второй до двух с половиной. И хоть первый из них не давал реального увеличения IQ, но зато позволял думать немного легче за счёт открытия новых возможностей по обучению для разума пользователя системы.

Второй же просто выступал неким незримым ориентиром, что могло позволить ему сделать наиболее верный выбор, тем более интуиция в мире марвел это крайне осязаемая и спасающая жизни способность, что так же склоняло Раина к верности принятого решения.

Распределив очки и вздохнув, Пирс нажал на вкладку классов.

Классы

Истинный альфа

Вы получаете прирост характеристик силы, ловкости и выносливости в размере 342 единиц. Этот класс доводит ваши силы истинного альфы почти до максимума без долгих лет тренировок, битв и рисков. Ваша регенерация будет поднята до 70 уровня, устрашение до 85, стиль животного до 90, воля альфы до 95, вой до 65, метаморфизм до 70 и связь стаи окрепнет до 50 уровня. Вы научитесь смотреть глазами своих бэт, а наиболее талантливые члены стаи смогут отдавать вам свои тела под непосредственный контроль. Ваши чувства станут ещё острее, и вы сможете без проблем найти любого члена своего вида. Любая другая не истинная альфа будет подавлена при вашем присутствии и потеряет треть своих сил, а в случае противостояния их боевой потенциал будет урезан в половину. Обычные же беты при освобождении вашей ауры полностью впадут в оцепенение и при продолжительном контакте с вашей аурой или станут частью стаи или потеряют волю к жизни. Вы становитесь альфа хищником, и большая часть зверей будет это ощущать из-за чего они всегда будут чувствовать к вам благоверный страх. Этот класс имеет всего два ранга и на второй можно перейти лишь набравшись достаточного опыта и познав всю суть своих сил или омыв свои когти в крови сотни других высших хищников. Срок жизни 1000 лет с возможностью продления на втором ранге.

Высший маг

Ваш резерв увеличивается в десять раз, и вы становитесь намного более чувствительным к окружающей вас мане. Все магические начинания у этого класса изучаются с удвоенной скоростью. Ваша душа становится более прочной. Возраст высших магов разнится от выбранных ими направления, но любой из них может прожить минимум три сотни лет.

### Хрономансер

Ваши таланты уже позволили коснуться крохи того могущества, которое вам может позволить власть над временем. Этот класс разовьёт этот дар и откроет перед вами путь. Станете ли вы одним из мощнейших существ в этом мире или сгинете в попытках постичь суть одного из сильнейших фрагментов вселенной всё зависит от вас. Знайте лишь, что этот путь потребует от вас множество времени, но покорив эту силу вы получите себе всё время мира.

### Повелитель проклятий

Вы уже сталкивались с двумя крайне опасными проклятиями сверхъестественного мира и смогли полностью подчинить себе одно из них и уничтожить в себе второе. Теперь же вы сможете перебороть почти любое проклятие и взять из него только лучшие для вас части. Ваша судьба станет связана с охотой на проклятых существ, ведь чем сильнее проклятие, тем больше сил получите и вы. Ваша интуиция повысится на 100 и вы будете ощущать проклятых созданий на расстоянии не больше сотни метров, но этот навык может быть улучшен.

### Убийца богов

Вы уже окропили свои руки божественной кровью, зачем останавливаться? Каждое убитое вами божество будет отдавать вам часть свои сил и один из основных навыков. Ваша интуиция будет увеличена на три сотни и вы сможете ощущать ауры не скрывающихся божеств в пределах континента. Но выбрав этот класс вы навечно станете врагом божественного и каждый из них в вашем присутствии будет испытывать подсознательный страх, который со временем может преобразоваться в неприязнь, а после и ненависть.

### Драконий всадник

Вы встали на путь подчинения драконов и этот класс позволит вам более уверенно сделать следующий шаг. Теперь вы сможете объединять свои ауры с подчинённым драконом, наделяя друг друга на время единения частью своих сил и особенностей. Вы начинаете интуитивно понимать желания и следующие действия своего напарника, а он в свою очередь сможет моментально реагировать на ваши команды. Имеет набор кардинально отличных друг от друга улучшений.

...

---

Мой буст где больше глав и они выходят намного раньше (есть главы до 170): <https://boosty.to/xisc>

Моя работа по вселенной Сверхъестественного: <https://tl.rulate.ru/book/82422>

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

<http://tl.rulate.ru/book/43512/2749703>