

Новая способность была высоко оценена Дариусом. С 40% шансом отразить любую атаку его живучесть резко возросла.

Если бы он мог еще больше повысить свою Удачу... разве он не мог бы даже бросить вызов Богам в одном бою?!

Шанс отражения был довольно мал, но в нужный момент он мог стать решающим.

Однако, пожалуй, лучшим преимуществом Божественного Благосклонности был дополнительный эффект, позволяющий раз в месяц обратить вспять одно несчастливое обстоятельство.

Это была сила, изменяющая реальность на уровне элементов Порядка и Хаоса, и Дария посетила громогласная мысль.

Принадлежит ли Удача - или Леди Удача, если уж на то пошло, - к одному из этих двух вершинных элементов?

Если да, то это будет Хаос, поскольку Удача случайна? Или же Удача бинарна, что делает ее Порядком? В конце концов, у человека есть либо удача, либо неудача, нет нейтральной удачи или не-удачи".

'Или... может быть, Удача - это и то, и другое?!'

В голове Дария снова прогремел гром.

'Может ли это быть причиной того, что я могу прогрессировать с заклинанием элемента порядка с тех пор, как я использовал свою Удачу, чтобы направлять его? Боже мой!' Дарий почувствовал, что достиг уровня просветления, поняв - или предположительно поняв - универсальный секрет, в который мало кто был посвящен.

Если бы он "продал" эту информацию Богу Крону, награда, которую он получил бы, могла бы даже превзойти всю информацию о знаниях с Земли, поскольку Порядок и Хаос были довольно недавними открытиями.

Несмотря на то, что Удача - это показатель, который есть у всех на Фаусте, о нем было известно не так много, поскольку только у Дария и его Слуг с клеймом была Высшая система, которая могла рассказать им о буквальных функциях соответствующих способностей.

Что касается SP, то Дарий поднял Комбинацию с 20-го уровня до максимального уровня для Промежуточной стадии - 40. У него был очень важный план на этот счет, когда он достигнет своей территории, и если бы кто-нибудь узнал об этом, то воскликнул бы в шоке и ужасе.

Интеллект и Удача получили наибольшее количество очков для повышения эффективности

этого навыка.

Что касается оставшихся SP, то 19 очков были вложены в Lighting Bolt - ранее Sparks - и также подняли его до максимального уровня.

С 520% он теперь наносил 900% урона молнией!

Ради всего святого, это в 9 раз превышало показатель Int Дариуса!

Это означало, что без учета модификаторов, таких как пассивные умения, благословения или снаряжение, Дарий мог нанести 1350 пунктов урона молнией любому противнику, не имеющему магической защиты!

Групповая телепортация поглотила 25 пунктов SP, доведя его также до максимума. Теперь максимальное расстояние составляло 4 000 метров за одно заклинание. И она, и Молния имели фиксированную стоимость MP в 50 пунктов.

Однако запас маны Дария также вырос до 4 500 MP, а это означало, что он мог преодолеть 360 километров за одну вспышку.

Остальное было распределено между его пассивами. Mageward Barrier был поднят на 2, чтобы стать 5 уровнем, Spell Enhancement был поднят на 45 до 50 уровня, а Spell Mastery на 10, чтобы достичь 15 уровня.

Теперь Mageward Barrier противостоял 5% всего магического урона, Spell Enhancement увеличивал силу заклинаний на 50%, а Spell Mastery снижал стоимость всех заклинаний на 15%.

Последние 2 AP Дариус оставил себе, в основном потому, что хотел, чтобы количество было равномерным. Когда позже у него появится больше, он сможет распределить их сразу.

Дарий чувствовал, как происходят изменения, когда статы вступали в силу. То, что все сразу так сильно увеличилось, было поистине эйфорическим переживанием, которое, как знал Дарий, было пиком его жизни, и которое невозможно описать простыми словами.

Спустившись с него, Дарий поклялся, что без своих 150 пунктов Интеллекта он стал бы слюнтяем, жаждущим подобных ощущений до конца жизни.

Сделав глубокий вдох, чтобы убедиться, что с ним все в порядке, Дариус распределил статистику Ганнера. У здоровяка было в общей сложности 217 AP и 104 SP, так что Дарию и в этот раз было чем заняться.

[Имя: Ганнер

Раса: получеловек, полугигант (королевская кровь)

Класс: Авангард

Стадия: Подмастерье

Подкласс: Антимаг

ХП: 9,000/9,000

МР: 1,500/1,500

СТА: 2,700/2,700

Уровень: 30

Расход: 1,245/3,100

Сила: 100

Ловкость: 50

Выносливость: 90

Интеллект: 50

Харизма: 50

Удача: 50

Физическое состояние: Здоровый

Ментальный статус: Подавлен.

Привязанность: Дружелюбие lvl max

АР: 2

SP: 0

Активные: Удар - Lv.10, Земной топот - Lv.1, Земной удар - Lv.4, Земной лариат - Lv.1, Удар Омеги - Lv.1, Ластиковая пушка - Lv.1, Надежная защита - Lv.1, Непробиваемый вард - Lv.1 и т.д.

Пассивные: Energy Ward - Lv.30, Mageward Barrier - Lv.100, Weapons Mastery - Lv.1, Unarmed Mastery - Lv.1, Earth's Guardian - Lv.50, Extreme Speed - Lv.1, Spirit Barrier - Lv.5 и т.д.

Способности: Высвобождение лимитов (промежуточное), Послеобразы (базовое), Быстрая регенерация (базовое), Сила разума (базовое), Морф (базовое), Отражение (базовое)].

Распределение Ганнера было более простым. Сила была увеличена на 50 пунктов, что позволило ему достичь уровня мастера. Естественно, это также открыло развитую способность Силы, Предельное Высвобождение.

[Limit Release - промежуточная способность

Стоимость: 1% выносливости в секунду.

Описание: Вы в совершенстве овладели потоком силы своего тела и можете выжимать весь свой потенциал одновременно. Это максимизирует ваши боевые способности на основе вашего скрытого потенциала на короткий период времени].

Ловкость повысилась на 25 пунктов до 50, открыв "Послеобразы" и для Оружейника. Выносливость получила 61 очко, увеличившись с 29 до 90. Этого не хватало до стандарта мастера, но Дарий намеревался открыть все способности для их группы.

Интеллект получил 15 очков и достиг уровня Адепта, открыв силу разума для Ганнера. Харизма получила 34 очка, достигнув 50 очков и открыв Морф.

Удача получила 30 очков, чтобы разблокировать Отражение, а дополнительные 2 AP были сохранены в качестве запаса на будущее.

Что касается умений, то Engage поднялся с 5-го уровня до 10-го, увеличив радиус действия аггро с 25 метров до 50.

Это было важно, особенно учитывая его эффект в битве с Дармом, и Engage по-прежнему не стоил абсолютно ничего!

Energy Ward с 1-го уровня поднялся до 30-го, увеличив физическое сопротивление Ганнера до 30%!

Этот навык был похож на Mageward Barrier, поскольку он пассивно блокировал фиксированное количество физического урона.

<http://tl.rulate.ru/book/53037/2990605>