

(Примечание автора: Приходится это делать, извините. Для тех, кто не любит детали навыков и тому подобное, можете пропустить следующую часть. Я постараюсь быть кратким, но помните, что вы читаете литрпг. Это неотъемлемая часть жанра, и этого не избежать).

Дарий отложил это в сторону. Он решил, что раз уж он выполнил это задание раньше, чем ожидал, то оставшееся запланированное время он потратит на разработку заклинаний для него. Это было бы гораздо быстрее и, с его различными бонусами, очень продуктивно.

На самом деле, Дарий начинал любить Материальный Элемент. Вместо того чтобы тратить на что-то свои драгоценные СР, он мог просто создавать совершенные заклинания с помощью Трансмутации и позволять своим людям учиться по его "высшим" руководствам по заклинаниям.

При достаточных вложениях с его стороны, они могли использовать такой дешевый ресурс, как мана, для создания различных вещей, которые не нуждались в Трансмутации, но были необходимы Сафемуну.

Однако это был план на потом. Как и подготовка армии, это потребует времени, по крайней мере, 6 месяцев целевой подготовки и тренировок. Сейчас же его больше интересовало распределение АР и SP, которые он получил в результате события.

[Имя: Дарий Стоун

Раса: Дракон Предков (птенец)

Стадия: Адепт

Класс: Itemancer

Подкласс: Маг

НР: 10,000/10,000 (15,000 НР в избытке)

МР: 28,700/28,700 (100,450 МР в избытке)

СТАТА: 4,100/4,100

Уровень: 41

Опыт: 0/4,100

Сила: 100

Ловкость: 200 (150)

Выносливость: 100

Интеллект: 700 (460)

Сила воли: 350

Харизма: 100

Удача: 100

Физическое состояние: Здоровый

Психическое состояние: Спокойствие.

AP: 11 (301)

SP: 0 (305)

Активные: Элементарное дыхание - Lv.60 (41), Анализ - Lv.60 (41), Комбинация - Lv.60 (41), Обмен - Lv.60 (41), Зап-пушка - Lv.60 (41), Массовая телепортация - Lv.60 (41), Порождение - Lv.20, Пропуск времени - Lv.20 (1), Зов смерти - Lv.20 (1), Пространственная метка - Lv.20 (1), Чувство души - Lv.20 (1), Пространственная дислокация - Lv.20 (1) и т.д.

Пассивные: Магическое мастерство - Lv.50 (20), Контроль стихий - Lv.50 (20), Дракони́ческая регенерация - Lv.50 (30), Усиление заклинаний - Lv.100, Мастерство заклинаний - Lv.100, Магический барьер - Lv.100, Барьер духов - Lv.100, Ченнелинг - Lv.70, Базовые искусства улан - Lv. 20 (5) и т.д.

Способности: Трансмутация (продвинутый), Трансформация дракона (промежуточный), Освобождение пределов (промежуточный), Сверхинстинкт (продвинутый), Человек из стали (промежуточный), Продвину́тая психомантия (мастер), Метаморф (промежуточный), Божественное благоволение (промежуточный)].

Дарий схватился за голову, почувствовав, как его мозг перегрелся на долю секунды, а затем успокоился. Он снова почувствовал, как его мозг, погруженный в грязь и ил, еще больше очищается, новые пути и проходы становятся известными для эффективного перемещения информации.

Он также почувствовал, как вздрогнуло его тело, как будто сержант по строевой подготовке наконец-то разрешил ему снять рюкзак, набитый камнями, который он таскал с собой целый день. Это чувство облегчения, когда с плеч снимается груз, было удивительным. В данном случае оно означало лишь то, что Дарий стал быстрее.

Он выдохнул и проверил навыки, которые он изменил. Затем он задумался и активировал Трансмутацию, взяв из инвентаря несколько пустых справочников заклинаний, которые он всегда держал под рукой.

[Вы хотите превратить пустой справочник заклинаний в справочник заклинаний двойного литья? Это будет стоить 90 очков преобразования].

Дарий произвел замену и изучил навык. Это было то, что он очень хотел получить, как только станет Адептом, потому что его влияние на рост его силы было немалым.

Затем он выбрал множество заклинаний для улучшения, решив раскошелиться теперь, когда Событий было больше, чем когда-либо, чтобы заработать больше.

Список навыков, которые он улучшил, был следующим;

[Анализ - уровень 60 (41) навыка

Класс: Продвинутый

Стоимость: Нет

Описание: Выяснить характеристики любого предмета, человека или концепции, а также их личную историю и все детали навыков. Эффективность этого умения зависит от стата Интеллект x16 (x12.1)!

[Комбинация - навык 60 (41) уровня

Класс: Продвинутый

Стоимость: Нет

Описание: Объедините до трех совместимых предметов в один. Предметы должны находиться в пределах 2 классов друг от друга и быть на 70% схожими по типу. Эффективность этого умения зависит от интеллекта x16 (x12.1)!

[Обмен - навык 60 (41) уровня

Ранг: Продвинутый

Стоимость: Нет

Описание: Извлечь до трех аспектов или черт из двух предметов и попытаться влить их в другой предмет на постоянной основе. Эффективность этого умения зависит от интеллекта x16 (x8)!

[Элементальное дыхание - заклинание 60 (41) уровня

Класс: Продвинутый

Стоимость: 8,000 (4,000) МР

Описание: Пропустите сырую силу стихий через свое тело, выпустив ее в виде конусообразного дыхания перед собой, которое распространяется так далеко, как вы хотите, и сохраняется так долго, как вы хотите. Наносит 30 500% (21 000%) урона от всех стихий].

[Zap Cannon - заклинание 60 (41) уровня

Класс: Продвинутый

Стоимость: 1,000 (500) МР

Описание: Бросьте в противника интенсивную сферу смертоносного электричества, разрывающую его на части и парализующую сразу после контакта. Наносит 6 500% (4 600%) урона молнией].

[Массовая телепортация - заклинание 60 (41) уровня

Класс: Продвинутый

Стоимость: 1,000 (500) МР

Описание: Управляйте потоками пространства вокруг себя, чтобы мгновенно перенести себя и максимум 10 других целей из одного места в другое. Максимальное расстояние - 30,500 (21,000) метров].

[Пропуск времени - заклинание 20 (1) уровня

Класс: базовый

Стоимость: 20 (1) МП

Описание: Перемещение через реку времени в пределах локальной области для продвижения вперед за пределами возможностей тех, кто заблокирован во времени. Максимальная продолжительность - 2 (0,1) секунды].

[Зов смерти - заклинание 20-го уровня (1)

Класс: Промежуточный

Стоимость: 50 (10) МР

Описание: Призовите души умерших в их тела, верните их формы в идеальном виде и станьте частью новой славной расы. Это заклинание можно использовать только на 100 (5) трупах одновременно].

[Пространственный знак - заклинание 20 (1) уровня

Класс: средний

Стоимость: 50 (10) МП

Описание: Используя свое родство с пространством, создайте специальную марку, которая может быть привязана к любой координате, позволяя вам отслеживать местоположение или телепортироваться прямо к нему, если оно находится в определенном диапазоне. Минимальный необходимый радиус действия - 2000 (100) метров].

[Soul Sense - заклинание 20 (1) уровня

Класс: средний

Стоимость: 50 (10) МП

Описание: Посылать волны силы духа во всех направлениях, эхолокация всех других духов/душ в определенном диапазоне от себя. Радиус действия составляет 2000 (100) метров].

[Пространственная дислокация - заклинание 20-го уровня (1)

Ранг: Промежуточный

Стоимость: 50 (10) МП

Описание: Искривляет поток пространства вокруг вас и отправляет то, что существует в одной складке пространства, в другую. Общий радиус смещенного пространства составляет 400 (20) метров].

[Магическое мастерство - навык 50 (20) уровня

Ранг: Промежуточный

Описание: Как предок драконов, вы были благословлены законами магии в этом мире и способны проявить мастерство, превосходящее любой другой существующий вид смертных. Ваша регенерация маны, скорость произнесения заклинаний, сила заклинаний и ресурсы заклинаний увеличились на 250% (100%).

[Контроль стихий - навык 50 (20) уровня

Ранг: Промежуточный

Описание: Как предок всех драконов, вы принадлежите не к одному конкретному элементу, а охватываете их все. Сопротивление элементарным атакам, а также элементарный урон увеличиваются на 250% (100%).

[Драконическая регенерация - навык 50 (30) уровня

Ранг: Промежуточный

Описание: Как предок драконов, ваша жизненная сила и живучесть - не что иное, как первобытный титан. Ваша регенерация здоровья составляет 250% (100%) в секунду независимо от ситуации].

[Базовое искусство лансера - навык 20 (5) уровня

Стоимость: Выносливость

Описание: Вы овладели основами бесценного искусства лансеров, давно утерянного историей. С копьём вы можете стоять выше всех, кто осмелится использовать против вас выбранное вами оружие. Вы наносите 100% (25%) урона копьём, когда используете оружие с шестом].

<http://tl.rulate.ru/book/53037/3003304>