

Для себя и Ганнера Дарий распределил все очки просто.

Все 30 AP пошли прямо в Интеллект, увеличив их с 50 до 80 очков. Поскольку он принял Кселу, он планировал сосредоточиться на своей роли дальнего убийцы.

Что касается SP, то 14 очков ушло на групповую телепортацию, доведя ее до 15 уровня. Это увеличило радиус действия на 100 метров до 1500 метров, а затраты MP возросли с 10 до 40.

4 очка было потрачено на Анализ, чтобы довести его до 10 уровня. Он хотел добавить еще, но решил сделать это позже. С 10 уровнем умения, множитель повысился с "Интеллект x1.6" до "Интеллект x2.0".

Большая часть из 19 очков была вложена в Комбинацию. Этот навык был очень важен для него теперь, когда он завершил Событие, поэтому он без колебаний повысил его до 20 уровня, чтобы посмотреть, сможет ли он достичь его целей. Естественно, он был рад обнаружить, что его вложения оправдались.

На 20-м уровне Комбинат претерпел три основных изменения. Первое требование, чтобы предметы были одного класса, было изменено на то, чтобы они были в пределах одного класса друг от друга. То есть вместо двух предметов Гроссмейстера теперь можно было объединить один предмет Мастера и один предмет Гроссмейстера.

Второе требование, чтобы предметы были одного типа, теперь было заменено на предметы похожего типа. Это было большим изменением, поскольку предыдущая спецификация подразумевала, что предметы должны быть в одной категории. Например, чип ИИ и планшет были технологическими устройствами, поэтому их можно было объединить.

Нынешняя спецификация подразумевала, что любые два предмета, имеющие хотя бы одно сходство, могут быть объединены. Т.е. чип ИИ и что-либо, имеющее одинаковый размер, вес, функцию, состав и т.д.

Например, если ИИ-чип был сделан с медным покрытием, его можно было объединить с медным мечом. Сходство заключалось в том, что они оба имели медь.

Конечно, все это зависело от третьего изменения навыка - эффективности. Сейчас она составляет Интеллект x1,9! Чем выше этот показатель, тем больше шансов на успех и тем выше качество двух объединенных предметов.

Оставшиеся 13 очков Дарий разделил на Мастерство Заклинаний, Усиление Заклинаний, Барьер Духа и Барьер Магов. Мастерство заклинаний получило 4 очка, Усиление заклинаний получило 4 очка, Барьер Духа получил 4 очка, доведя их все до 5 уровня.

Mageward Barrier, к сожалению, поглотил только 1 очко.

Spell Mastery теперь снижает затраты МР на 5%, Spell Enhancement увеличивает силу заклинаний на 5%, а Spirit Barrier снижает входящий урон от атаки души на 5%. Mageward Barrier теперь снижает входящий урон от заклинаний на 10%.

Что касается Ганнера, Дариус вложил 25 из своих 30 АР в Силу, доведя ее с 25 до 50. Теперь сила Ганнера была на уровне адепта без необходимости постоянно использовать Хранителя Земли. Оставшиеся 5 очков были вложены в Выносливость, и с 24 очков она выросла до 29.

Очки умений были вложены в ключевые навыки. В первую очередь в Магвард Барьер, который получил 35 очков. Это перевело навык с 15-го уровня на 50-й, что не было его максимальным пределом. Теперь Ганнер противостоял 50% всего урона от заклинаний, что делало подкласс Антимаг еще более актуальным.

Даже Дарий чувствовал, что сражаться с Ганнером, используя одни лишь заклинания, было бы не очень интересно. Если бы Ганнер получил навык, позволяющий дистанционно нарушать произнесение заклинаний, он стал бы настоящим убийцей магов. Дарий нашел такой навык, но, к сожалению, он был уровня Адепта.

Оставшиеся SP Ганнера были вложены в Earth's Guardian, Engage и Spirit Barrier. Хранитель Земли наконец-то перешагнул 20-й уровень и достиг 30-го. Теперь Хранитель Земли увеличивал урон, защиту, силу и выносливость на 160%!

При текущих показателях силы Ганнера в 50 пунктов и выносливости в 29 пунктов это означало, что при активном навыке сила станет равна 130 пунктам, а выносливость - 75 пунктам!

По одной только силе Ганнер сравнялся бы с некоторыми экспертами человеческой расы мастер-стадии!

Это был невероятный подвиг, который еще раз доказывал, что навыки родословной - это нечто иное. Дарий задумался, каким бы был этот навык, если бы он трансмутировал для него книгу навыков...

Однако желать этого было бессмысленно. Он мог создавать только то, что существовало в Фаусте, а у навыка родословной, естественно, не могло быть книги навыков. В противном случае, за пять лет он бы трансмутировал множество драконических навыков.

Что касается Барьера Духа, то Дарий установил его для себя и Ганнера после того испытания, через которое они прошли, спасаясь с Равнин Смерти. Он больше никогда не будет шутить с защитой своего духа и души от вреда. Engage, однако, получил только одно очко, что отправило его на 5 уровень.

Что касается Xela.... Ну, эльфийка сохранила все свои характеристики, хотя и была отправлена обратно на 1 уровень. Дарий напрямую повысил ее интеллект с 26 пунктов до 50, потратив на это 24 пункта. 3 очка были вложены в Ловкость, чтобы довести ее до 20 пунктов с 17, 2 очка в Силу, чтобы довести ее до 15 с 13, и 1 очко в Харизму, чтобы довести ее до 25 с 24.

Что касается очков умений, Дарий еще не выделил ни одного. Он хотел просмотреть все ее навыки Божественной Девы и сравнить их силу друг с другом. Лучшие навыки поглотят их, а остальные будут проигнорированы.

Кроме того, Дарий хотел потратить несколько дней на создание новых книг навыков и заклинаний, которые могли бы закрыть все дыры, образовавшиеся в ее классовых навыках. Кроме того, изучение всех видов оружия и различных боевых стилей было обязательным, так как это расширит ее боевые знания.

Несмотря на то, что она была лекарем задней линии, ничто не мешало ей использовать свой посох, чтобы бить врагов, как искусный мастер. Или ее стрельба из лука, которую можно было еще улучшить, так как у нее были отличные инструменты для этого.

Пока же Дария открывала различные навыки и изучала их один за другим.

<http://tl.rulate.ru/book/53037/2987254>