Дариус и Ганнер оба находились в самом начале 21-го уровня перед началом события. Их доли очков опыта было достаточно, чтобы они смогли выстрелить сразу на 9 уровней вверх и достичь 30-го уровня с почти наполовину заполненной полоской опыта.

Что касается Кселы, то она была на 22 уровне с заполненной наполовину полоской опыта, поэтому она поднялась до 32 уровня с заполненной чуть меньше половины полоской.

В общей сложности, Дарий получил 45 AP и 27 SP от повышения уровня, Ганнер - 27 AP и 9 SP, а Ксела - 30 AP и 10 SP.

Это, в дополнение к награде от события, дало им столько, что оба Фирменных Слуги чувствовали себя подавленными.

Это был статистический выигрыш, который сделал их обоих настолько богатыми очками, что они чувствовали себя на вершине мира.

Дарий с минуту наблюдал за ними с весельем, пока их внезапная радость не угасла, поскольку на них свалилась ответственность.

Куда распределять очки? Как распределить их эффективно?

Когда они получали их небольшими частями, проблем не возникало, так как их направляли туда, где они были нужнее всего в данный момент. Однако в обозримом будущем не было ни непосредственных опасностей, ни конкретных планов борьбы.

На самом деле, следующим пунктом повестки дня было возвращение на свою территорию, чтобы начать отстраивать свои владения с нуля.

Это потребует времени и усилий, так что до тех пор, пока они не откроют свою территорию для общественности и различные группировки не попытаются отхватить кусок пирога, они будут в безопасности от любых конфликтов.

С этого момента будет много войн и завоеваний, но они уже давно подготовились к этому. Кроме того, это было так далеко, что они не могли представить себе это так же хорошо, как Дарий.

Подумав об этом, Ганнер и Ксела повернули головы в сторону Дария, который со знающей улыбкой наблюдал за их бурным замешательством.

Поняв, что он уже давно все подготовил, дуэт клейменых слуг обменялся взглядами и вздохнул с досадой.

Такой мастер мог внушить доверие своим интеллектом, но также было довольно неприятно осознавать, что 99% времени тебя читают как открытую книгу.

Дарий не стал больше их беспокоить и начал распределять баллы. Естественно, он начал с себя.

С общим количеством 235 AP и 122 SP, даже Дарий почувствовал жар. Тем не менее, он был решителен и тщательно обдумал, что делать, прежде чем распределить их прямолинейно.

[Имя: Дарий Стоун

Раса: человек

Стадия: Подмастерье

Класс: Itemancer

Подкласс: Маг

ХП: 2,500/2,500

МР: 4,500/4,500

СТА: 1,500/1,500

Уровень: 30

Опыт: 1,247/3,100

Сила: 50

Ловкость: 50

Выносливость: 50

Интеллект: 150

Харизма: 50

Удача: 100

Физическое состояние: Здоровый

Психическое состояние: Спокойствие.

AP: 2

SP: 0

Активные: Анализ - Lv.10, Комбинация - Lv.40, Молния - Lv.40, Удар грома - Lv.1, Огненный шар - Lv.1, Столб пламени - Lv.1, Групповая телепортация - Lv.40, Разрезание пустоты - Lv.1 и др.

Пассивные: Mageward Barrier - Lv.5, Spirit Barrier - Lv.5, Spell Mastery - Lv.15, Spell Enhancement - Lv.50, Channeling - Lv.1, Weapons Mastery - Lv.1, Unarmed Mastery - Lv.1, и т.д.

Способности: Трансмутация (промежуточная), Взрывная сила (базовая), Послеобразы (базовая), Быстрая регенерация (базовая), Элементарная психомантия (промежуточная), Морф (базовая), Божественное благоволение (промежуточная)].

30 пунктов его AP были вложены в Силу, доведя ее с 20 до 50, стандарта Адепта. Это, естественно, открыло способность "Взрывная сила" на базовом уровне.

Затем 20 пунктов были вложены в Ловкость, повысив ее с 30 до 50 пунктов, также разблокировав способность "Послеобраза".

[Afterimage - базовая способность

Стоимость: 10% от выносливости

Описание: Вы овладели движением своего тела, контролируя, как каждый нерв передает сигналы от мозга и тела друг другу. Вы способны перемещаться со скоростью, превышающей когнитивную скорость большинства существ, создавая послеобразы там, где вы стоите, и перемещаясь куда угодно в радиусе 10 метров].

Довольно полезная способность для наемных убийц и пользователей не космических элементов. В нужной ситуации это был практически спасительный инструмент, позволяющий избежать смертельной атаки.

Однако, если им воспользоваться 10 раз с самого начала боя, то человек останется слабым и беспомощным, неспособным избежать смерти. У Дарма была развитая форма этой способности, но она оказалась бесполезной.

Ганнер заставлял его атаковать, а Дариус пытал заклиниванием, которое нельзя было ни пропустить, ни заблокировать, так что все загробные образы в мире ничего бы не дали.

28 очков ушло на выносливость, доведя ее до 50 очков и открыв быструю регенерацию. Что

касается его любимого показателя Интеллекта, то Дарий с удовольствием поднял его с 80 до 150, превысив стандарт стадии Мастера в полтора раза.

Его Сила Разума развилась до Элементарной Психомантии.

[Элементарная психомантия - промежуточная способность

Стоимость: мана в секунду

Описание: Вы - базовый экстрасенс, способный собрать в фокусе всю мощь своих умственных способностей и направить ее вовне, чтобы повлиять на окружающий мир. В настоящее время вам доступны Телепатия, Телекинез, Трансвекция и Телестезия].

Телепатия - это способность мысленно общаться с другими существами, Телекинез - способность управлять объектами с помощью разума, Трансвекция - способность управлять своим телом с помощью разума (левитировать или летать), а Телестезия - способность ощущать мир с помощью разума.

Далее была Харизма, с 15 очков до 50, открывающая способность Морф в ее базовой форме.

[Морф - базовая способность

Стоимость: Нет

Описание: Вы достигли вершины социальной интеграции. Продвинувшись еще на шаг вперед, вы можете по желанию изменять визуальную форму своего тела, ограничиваясь пока только лицом].

Морф был бы также полезен для убийц или тех, кто хочет скрыть свои черты лица для выполнения определенных задач. Однако количество людей во всем Фаусте, имеющих более 50 пунктов Харизмы, не достигло бы и 5%.

Что касается последнего показателя, Удача, Дарий вложил в него 50 очков, чтобы довести его до стандарта (скорее всего) стадии Мастера. Со 100 очками его способность "Отражение" естественным образом перешла от базового уровня к среднему, превратившись в Божественное Благоволение.

[Божественное Благоволение - Промежуточная способность

Стоимость: Нет

Описание: Как Парагон удачи промежуточного ордена, вы находитесь под надежной защитой и благосклонностью Богини удачи. Всякий раз, когда вы встречаете атаку на свою персону

любого типа или категории, у вас есть 40% шанс отразить ее полностью и 5% шанс отразить ее, при этом атака становится неблокируемой.

Дополнительный эффект: Каждый месяц вы можете обратить одно неблагоприятное обстоятельство в благоприятное].

<http://tl.rulate.ru/book/53037/2990531>