

Дариус немедленно вложил 39 очков в навык, чтобы довести его до уровня "Промежуточный".

[Подмена - навык 40-го уровня

Ранг: Промежуточный

Стоимость: Нет

Описание: Извлечь до двух аспектов или черт одного предмета и попытаться влить их в другой предмет на постоянной основе. Эффективность этого умения зависит от Интеллекта x8!]

Похоже, разница между базовым и промежуточным уровнем заключалась в том, что теперь навык позволял Дарию забирать два аспекта, что было даже лучше. В дальнейшем итеманту придется вручную проверять успешность различных предметов разного качества.

Помимо этого, Дарий выполнил то, ради чего, собственно, и копил все эти очки умений. Он повысил уровень своих важных заклинаний, превышающих уровень Промежуточного класса, на один уровень, доведя их до уровня Адепта.

[Анализ - навык 41 уровня

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 x 12.1!]

[Комбинация - навык 41 уровня

Класс: Продвинутый

Стоимость: Нет

Описание: Объедините до трех совместимых предметов в один. Предметы должны быть в пределах 2 классов друг от друга и иметь 70% схожего типа. Эффективность этого умения зависит от Интеллекта x 12.1!]

[Элементальное дыхание - заклинание 41 уровня

Ранг: Продвинутый

Стоимость: 4000 МР

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

[Zap Cannon - заклинание 41 уровня

Класс: Продвинутый

Стоимость: 500 МП

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

[Массовая телепортация - заклинание 41-го уровня

Класс: Продвинутый

Стоимость: 500 МР

Описание: Управляя потоками пространства вокруг себя, мгновенно перенести себя и максимум 10 других целей из одного места в другое. Максимальное расстояние - 21 000 метров].

Повышение мощности было ожидаемым, так как оно подтверждало стандарт Высших Систем. Начнем с основ, каждый навык имел градацию в зависимости от уровня, на котором он находился.

Базовые навыки начинались с 1-го уровня и заканчивались на 20-м.

Нетрансмутированные начинались с 1% и увеличивались на 1% с каждым уровнем, пока не достигали 20% на 20-м уровне. Трансмутированные начинались с 5% и росли на 5% с каждым уровнем, пока не достигали 20-го уровня, где они становились 100%.

Навыки среднего уровня действуют с 21-го по 40-й уровень.

Нетрансмутированные начинались с 20% и увеличивались на 4% с каждым уровнем, пока не

достигали 100% на 40-м уровне. Трансмутированные начинались со 100% и увеличивались на 20% с каждым уровнем, пока не достигали 40-го уровня, где они становились 500%.

Умения продвинутого уровня развивались с 41-го до 60-го уровня.

Нетрансмутированные навыки начинались со 100% и росли на 20% с каждым уровнем, пока не достигали 500% на 60-м уровне. Трансмутированные навыки начинались с 500% и увеличивались на 100% с каждым уровнем, пока не достигали 60-го уровня, где они становились 2500%.

Умения класса "Мастер" действуют с 61-го по 80-й уровень.

Нетрансмутированные начинались с 500% и росли на 100% с каждым уровнем, пока не достигали 2 500% на 80-м уровне. Трансмутированные начинались с 2 500% и увеличивались на 500% с каждым уровнем, пока не достигали 80-го уровня, где становились 12 500%.

Навыки класса "Грандмастер" действуют с 81-го по 100-й уровень.

Нетрансмутированные навыки начинались с 2 500% и росли на 500% с каждым уровнем, пока не достигали 12 500% на 100 уровне. Трансмутированные начинались с 12 500% и увеличивались на 2 500% с каждым уровнем, пока не достигали 100 уровня, где становились 62 500%.

В библиотеке Бога Кроны было несколько упоминаний о навыках Божественной степени, но он не мог оценить их силу по имеющейся у него информации, пока не приобрел один из них.

Для упрощения;

Базовый (без трансмутации) = начинается с 1% и увеличивается на 1% за уровень = 20% в максимуме

Базовый (с трансмутацией) = начинается с 5% и растет на 5% за уровень = 100% при максимуме

Промежуточный (без Т) = Начинает с 20% и растет на 4% за уровень = 100% в шапке

Промежуточный (с Т) = Начинает со 100% и растет на 20% за уровень = 500% в шапке

Продвинутый (без Т) = Начинает со 100% и растет на 20% за уровень = 500% в шапке

Продвинутый (с Т) = Начинает с 500% и увеличивается на 100% за уровень = 2 500% в шапке

Мастер (без Т) = Начинает с 500% и увеличивается на 100% за уровень = 2 500% в шапке

Мастер (с Т) = Начинает с 2 500% и увеличивается на 500% за уровень = 12 500% в максимуме

Гроссмейстер (без Т) = Начинает с 2 500% и увеличивается на 500% за уровень = 12 500% в шапке

Гроссмейстер (с Т) = Начинает с 12 500% и увеличивается на 2 500% за уровень = 62 500% в шапке

(Примечание автора: мои дорогие читатели, пожалуйста, запомните это на будущее, так как я вряд ли буду описывать это в таком виде еще раз).

Однако были и исключения. Например, улучшенные навыки, навыки кровной линии и специально трансмутированные навыки начинались с первого уровня, независимо от ранга.

Примером может служить групповая телепортация. Это был навык промежуточного уровня, и теоретически он должен был начинаться с 21 уровня, однако версия Дария начиналась с 1 уровня.

Причина этого хаоса заключалась в столкновении между естественными законами Фауста и законами Высшей системы.

Как мы знаем, все базовые заклинания были разработаны по законам Фауста и могли быть получены только при пробуждении или как естественные способности для тех, кто получил Искру.

Однако заклинания/навыки среднего уровня и выше были созданы исключительно руками практиков. Все они были искусственными, поэтому их уровень силы был гораздо более хаотичным, чем у вышеперечисленных.

Именно Высшая система взяла все это, систематически оценила и классифицировала. Что касается хаоса, то он возник из-за того, что Высшая система была настроена так, чтобы все навыки начинались с первого уровня.

Если кто помнит, был целый кризис, связанный с тем, что Цезарь оставил в системе ловушку, чтобы Дарий пристрастился к повышению уровня и в итоге достиг плато, на котором он сойдет с ума от AP и, особенно, SP.

Однако Дарий сумел взять себя в руки, не говоря уже о том, что существование Событий значительно облегчило его бремя.

По сути, начав навык на первом уровне, Дариус был вынужден вкладывать в него больше очков умений, чтобы довести его до максимума. Поскольку SP были редки, можно представить, как

это теоретически ограничивало его возможности.

Однако в этом было и скрытое преимущество. Если взять, к примеру, промежуточные навыки, то, когда Дарий изучал их, они начинались с первого уровня, имея значение статов, которое они имели бы на 20-м уровне.

Если предположить, что случайный маг-путешественник выучил "Огненный шар", то по фаустианской системе урон его заклинания будет зависеть от его сродства к стихиям, его маны и т. д.

Этот же маг-путешественник получил бы фиксированное значение, основанное исключительно на его мастерстве, оцененном Высшей системой при его сканировании.

Так, допустим, его заклинание "Огненный шар" было 1-го уровня, хотя следует помнить, что оно отличается от 1-го уровня Дария.

Маг-путешественник начинал со своим заклинанием "Огненный шар" на 1%, который увеличивался на 1% в течение первых 20 уровней, а затем на 4% с 21-го по 40-й уровень.

Таким образом, когда подмастерье достигнет 20-го уровня с Огненным шаром, он будет наносить 20% урона огнем. Дарий, если предположить, что навык был изучен без Трансмутации, начал бы с первого уровня с 20% урона огнем.

Так что разница была очевидна. Несмотря на то, что SP только для навыков было суровым требованием, оно компенсировалось тем фактом, что если бы Дарий никогда не имел Трансмутации, его навыки все равно были бы намного сильнее, чем у его коллег на всех стадиях.

Просто Трансмутация была настолько нелепо мощной, что перечеркивала все и поднимала эти цифры до безумных высот.

Взяв тот же Огненный шар, Дарий выучил его с помощью Трансмутации, поэтому его базовая сила на первом уровне составляла 100% урона огнем, что было обычным 5-кратным усилением, которое дает Трансмутация.

Это увеличивало максимальную мощность, до которой он мог улучшать навыки. Это было очень важно для улучшаемых навыков, так как их система была довольно сложной, но основывалась на двух вышеупомянутых критериях.

Например, Искры. На базовом уровне она начиналась с 5% и увеличивалась на 5%, пока не достигла 20-го уровня со 100% урона молнией. Когда Дарий повысил Искры до 21 уровня, они превратились в Молнию, а их урон увеличился до 520%.

Это произошло потому, что он продвинулся по древу навыков "Искры" или "Элемент молнии" и увидел, что Lightning Bolt является естественным преемником "Искры". Поскольку навык был

промежуточным, его вернули на первый уровень, где - поскольку он был трансмутирован - он начинался со 100% и увеличивался на 20% за уровень.

Затем очки умений были перераспределены, в результате чего она достигла 21 уровня. Таким образом, 100% (на 1 уровне) + 420% ($21 \text{ уровень} \times 20\%$ за уровень) = 520% на 21 уровне.

<http://tl.rulate.ru/book/53037/3002894>