Это я, Система! Да, да - тебе, наверное, интересно, какого черта Система прерывает рассказ? Подожди-ка, читатель, это же признание! А? Я так запуталась! Это потому, что я - Система.

Итак, люди в замешательстве из-за некоторых характеристик и прочего, поэтому я расскажу, как все работает, но только для тех, кто уже хоть что-то понял!

Родства: вы должны разблокировать Родства, чтобы иметь доступ к этому ресурсу, даже если у вас есть что-то разблокированное, что влияет на него - например, CON влияет на здоровье. Все короткие версии Родства заканчиваются на "А", кроме СНА, которое тоже заканчивается на "А". Поэтому, если сокращение заканчивается на "А " и не начинается на "СН", то это сродство.

Есть три вещи, которые влияют на здоровье: CON, LFA и HLT.

CON - это ваша конституция и определяет, насколько прочно ваше тело. LFA - это Родство Жизни и определяет, какой ваш базовый пул здоровья. HLT-это здоровье.

MNA - это Родство Мане и определяет базовое значение вашего запаса Маны. MNP - это Сила Маны, добавленная к основной.

CPA - это Родство Духа и определяет, насколько высок ваш базовый дух.

Тогда у нас есть ваши атрибуты. Это первая строка статистики.

INT - это интеллект, и он влияет на то, как быстро вы обрабатываете информацию и делаете из нее выводы, а не на то, насколько хорошо вы помните вещи. AGI - это ваша ловкость, которая также является вашей скоростью. Это не рефлексы. СНА - это харизма, и влияет на вашу физическую красоту совсем немного, но также влияет на то, насколько вероятно, что люди будут склоняться в вашу пользу. Она также влияет на то, будут ли люди хотеть быть с вами.

STR - это ваша физическая сила. CON, опять же, определяет, насколько прочно ваше тело, и добавляется к вашему запасу здоровья. PER - это восприятие, которое увеличивает, насколько вы можете заметить свои чувства, а не насколько сильны эти чувства.

LIF - ваша естественная продолжительность жизни, и каждая единица равна пяти годам. У некоторых видов есть пределы. Есть мальчик с Дворяжкой, чей вид не позволяет ему жить больше тринадцати лет, несмотря на наличие 3-х LIF. В его роду более двухсот видов. Несмотря на это массовое мошенничество с его видом, он не страдает от штрафа за обучение, что приятно, и имеет усиления от различных его предковых видов.

Не то, чтобы он проживет очень долго, если не сможет увеличить свое LIF... если это, на самом деле, позволит ему прожить еще 13 лет, и его Вид все равно «убьет» его.

Извини, малыш, но половое созревание нехорошо для дворняг, и если ты дошел до того, что даже я не могу определить доминирующий вид в тебе, это просто разорвет тебя на части.

LIF не может быть обучен или увеличен без потребления определенных вещей (таких как зелья, разработанные специально для этого) или с уровнем видов (или определенных Классов, таких как линия Волшебника).

LUK определяет, как часто для вас происходят счастливые вещи, а также редкость добычи, сброшенной с монстров, хотя это не влияет на то, как часто идет дождь. LUK не может быть обучен, и будет увеличиваться по мере того, как происходят счастливые вещи.

LUK Гэвина не сильно вырос сам по себе. Если вообще вырос.

Я уже объяснила, что такое Родство и Управление Запасами.

LTC - это шанс добычи и влияет на то, как часто добыча будет падать. Это не множитель.

OFV - это значение переполнения и влияет на то, сколько дополнительного ресурса кто-то может регенерировать. Этот экстраресурс обычно плавает вокруг вас, готовый поступить к вам, но обычно это всего лишь единица или две. Некоторые люди, такие как те, у кого есть Родословная Деками и усилена даже один раз, склонны нарушать этот факт. И некоторые из них достаточно глупы, чтобы втянуть его внутрь себя, а другие просто не могут почувствовать, что у них есть внешние ресурсы, просто плавающие вокруг.

Это нехорошо и может вызвать серьезные проблемы. -кашель-

Единицы статистики увеличиваются на частичные точки, но они не могут их видеть.

Перейдем к опыту.

Так же, как с получением очков статистики, естественно, получить опыт непросто. Обычно приходится убивать десятки или сотни монстров, чтобы получить одну единицу опыта. С опытом вида, он идет в одно из двух мест: в ваш Вид, или в Родословную. Вы должны принять это, чтобы он шел в Родословную.

Достигнув 25-го уровня своего Вида, люди могут принять Подвид, который является любым видом, в котором они подружились с главным лидером (должен быть нынешний главный лидер, а не тот, который был поражен божественным существом в истерике тысячи лет назад и стал духом), и может быть увеличен до уровня 25, но не продвинется выше уровня I. Они могут делать это каждый раз, когда их вид достигает уровня 25 уровня, позволяя им принимать до 4 подвидов.

Или, если они знают, что делать, они могут открыть дополнительные слоты, потому что какой-

то придурок по имени Тристан Лайтблейд создал зелья, которые добавляют дополнительные слоты подвид.

Опыт Класса разделен следующим образом: количество слотов основного класса + 1. Затем полученное число делится между каждым первичным Классом в равных долях, а дополнительный 1 делится поровну на все вторичные классы. Поэтому, если у кого-то есть два начальных Класса и четыре вторичных Класса, и он получает 9 опыта Класса, то он делится на три. Три к первому классу, три ко второму, а последние три делятся на четыре части и отдаются вторичными классам.

Если он не разделится равномерно, первый основной класс в списке, который не заблокирован от опыта (например, на уровне 25), получит большую часть. Поэтому, если есть 10 опыта, подобно предыдущему примеру, основной класс зарабатывает три и треть. Вместо того, чтобы добавлять часть для каждой группы, дополнительный опыт преобразуется в полную точку (просто лень делить) и предоставлен первому основному Классу.

Для вторичных Классов, если их доля не делится равномерно, экстраопыт предоставляется первому Вторичному Классу, который все еще может зарабатывать опыт.

Тем не менее, частичный опыт все-таки получается. Его просто не видно. С моим примером они реально получают опыт 3.33 в каждый Основной Класс, зарабатывающий опыт, а каждый Вторичный Класс - 0.83. Но это просто примеры.

То, какие Классы и Виды доступны для следующего уровня, зависит исключительно от навыков, статистики и Классов. Итак, это три вещи, которые достигают кульминации, чтобы повлиять на то, чем люди могут стать.

Обычно Класс не может быть изменен после того, как он достиг уровня 5, даже при доступе к ядру подземелья уровня I. Тем не менее, он может быть изменен до уровня 25 первого уровня, получив доступ к ядру подземелья уровня II. Однако это стоит 5 LIF, поэтому большинство людей этого не делают. Большинство, кто знает об этом.

Для такого могущественного существа, как Гэвин, это не имеет значения, и он может пожертвовать жизнью, чтобы сделать это столько раз, сколько захочет, потому что мы все знаем, что он просто вернет ее.

Я так не могу дожидаться, когда он достигнет Класса Мага...

Так много забавных вещей произойдет.

Хм... Что еще?

Навыки! Правильно! Давайте не будем забывать о навыках!

Все навыки уровня I и большинство навыков уровня II имеют только один уровень. Несколько навыков уровня II и все навыки уровня III - VII - за исключением редких - имеют четыре уровня. Как только они достигают уровня 10, они переходят на следующий уровень, но уровня 1. Однако, это не ослабление. Уровень 10 Цепи Молний точно такой же, как уровень 1 Цепи Молний (II).

Это позволяет получить бонусный опыт для освоения этого навыка четыре раза, делая его еще более мощным каждый раз. Как минимум, вы получите 140 опыта от освоения навыка, если это первый уровень - уровень II. Самое большее, это 340 опыта.

Это тонна.

Природные уровни мастерства идут только до VII уровня. То есть, полученные навыки никогда не будут выше VII уровня. Однако, мастерство ярусами поднимаются до уровня X, поэтому практически любой VII уровень квалификации (кроме Разлома, в смысле, что он имеет только одну ступень, и я, вероятно, исправлю это, потому что он должен был быть первого уровня, а автоматизированная часть моей работы решила, что это достаточно сложно для VII уровня и так мало тех, кто понял, что я не удосужилась это изменить) будет выше уровня X.

Когда дело доходит до установки, получает ли Класс опыт или нет, это то, что могут сделать только нечеловеческие виды. Ни одно исключение. Мне придется вмешаться, чтобы человек смог это сделать. Ни одно исключение. Конец истории.

Я НЕ ХОЧУ, ЧТОБЫ ГЭВИНА ЗАСТАВЛЯЛИ СРАЖАТЬСЯ С ЧЕШУЙЧАТОЙ ВИВЕРНОЙ ТОЛЬКО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ОН СТАЛ СИЛЬНЕЕ, ЯСНО? ОН НЕ ВЫЖИВЕТ!

-глубокий вдох-

Ради Благословения, авантюрист может взять его. Одно. Единственное. Он должен отменить его, если хочет изменить Благословение, и это меняет их Титул Героя на Предателя. Обычно. Нис отредактировал свой титул предателя на что-то довольно забавное. По крайней мере, на мой взгляд. Возможно, вам это не покажется смешным. Но я - Система, так что мне все равно. Я не жалею, что позволила ему изменить его, когда он попросил.

О, и если Благословение отменяется по определенным причинам или определенным образом, оно не дает Титула Предателя, хотя Герой не остается.

Те, у кого есть Благословения, известны как Герои. Получение благословения дает оценку, а также различные усиления. Чем больше последователей у Божественного, тем больше усилений. В основе у всех Божественных есть одно усиление, даже если у них нет последователей.

Некоторые из них полезны. Как у Ниса. Некоторые из них похожи на "ну, вы можете не подпускать монстров к себе, когда вы путешествуете по территории, где ни один нормальный

монстр не захочет приблизиться к вам, потому что все они могут почувствовать, насколько вы сильны, и вы действительно застряли в городах и все такое, так что вы не будете использовать эту защиту очень часто, и действительно, получение жизни и дополнительного опыта от заданий будет намного полезнее для вас".

Теперь Экре злится на меня. Я не единственная, кто называет это бесполезным.

Теперь он говорит, что я просто поощряю Ниса.

Прежде чем я уйду, еще кое-что. Подземелья. Уровень подземелья определяет, какого уровня вы должны быть, чтобы войти. Для первого уровня подземелья, вы должны иметь по крайней мере первый уровень. Для подземелья уровня II, уровень Класса II. И так далее.

О, и вернемся к опыту. Чтобы получить опыт Класса, вы должны сделать что-то, относящееся к одному из ваших текущих Классов. Тогда опыт разделяется между всеми Классами. Для Вида вы должны сделать что-то, относящееся к вашему Классу. Так что для фей, использование Даров - это огромное дело. Для Зверорожденных (Волков) людей борьба - огромный толчок. Для людей...

Люди получают видовой опыт практически за все. У них на самом деле есть снижение видового опыта, в то время как у других видов этого нет. Это просто кажется нечестным, что они получают больше опыта. Однако у нечеловеческих видов есть снижение опыта для Классов.

Таким образом, причина, по которой нечеловеческие виды имеют снижения к классовому опыту, заключается в том, что они получают более сильные статические стимулы при достижении видового уровня, и они живут намного дольше, чем люди. Их базовая LIF обычно выше, и почти все нечеловеческие виды получают более 1 LIF каждый раз, когда их Вид поднимается.

Таким образом, у них есть больше времени, чтобы получить опыт Класса, иметь нормальный опыт Вида (даже если у них меньше источников этого, чем у людей), и, естественно, они получают его проще, чем люди. Вы действительно думаете, что я позволю им опередить своих более слабых кузенов, людей?

Черт возьми, нет!

Всем мир!