

Эту главу можно пропустить тут будет рассказываться про систему (я предупредил)

- Так начнем читать - сказал наш гг с книгой в руке

Перво наперво расскажу про характеристики.

Ур(Уровень) - важная часть любого фанфика с системой. При повышении все характеристики (кроме Вын и Силы духа) поднимаются на 1-3 зависит от рандома

Нр - очки здоровье, если они закончатся гг умрёт. Восполняются с помощью магии, зелий и артефактов. $Нр = \text{сила} \times 100$

Мр - очки маны, если закончатся гг почувствует усталость(но они не когда не кончатся). Тратится на заклинания, чем больше маны влито в заклинание тем сильнее оно. Восполняются с помощью зелий и артефактов, а также сама по 1% в минуту. $Мр = \text{интеллект} \times 100$

Сил(Сила) - характеристика отображающая физическую силу. Можно увеличить с помощью тренировок и артефактов, а также временно с помощью зелий. Чем больше эта характеристика тем сильнее удары

Лов(Ловкость) - характеристика отображающая скорость и гибкость тела. Можно увеличить с помощью тренировок и артефактов, а также временно с помощью зелий.

Инт(Интеллект) - характеристика отображающая скорость мысленно деятельности и каста заклинаний, а также на память. Чем больше книг читает гг тем выше эта характеристика.

Сила духа - характеристика отображающая сопровождение ментальным атакам. Она равна $((\text{сила} + \text{интеллект}) : 2)$

Вын(Выносливость) - характеристика отображающая выносливость. Со временем сама восполняется по 1% в минуту, но можно восполнить с помощью зелий. Она равна $((\text{сила} + \text{ловкость}) : 2) \times 100$

Защ(Защита) - характеристика отображающая количество урона которое ты игнорируешь. Зависит от одежды

Родословные демона и ангела открываются на 10 Ур

Хар(Харизма) - характеристика которая отражает привлекательность гг. Если говорить проще, то как легко гг может завести друзей, союзников и т.д

-----Навыки:

Делятся на активные и пассивные, пассивные работают всё время, а активные активируются для выполнения эффекта

На навыки есть ограничения, (на максимальный уровень навыка), но каждые 5 уровней это ограничение уменьшается на 10. Например 1-10ур ; 5-20ур ; и т.д

Также есть талант его можно получить за 1 очко таланта. Талант ускоряет развитие или увеличивает характеристики.

За очки победы можно открывать кейсы во вкладке кейсы

----- Функции Системы:

Магазин каждые 12 часов меняется ассортимент в нём. Всего может быть 5 предметов каждые 10 уровней добавляется 1 предмет. Там тратятся очки магната

На карте видна область где проходил гг

Инвентарь бездонное хранилище где хранятся бесконечное множество предметов

Также владелец системы не нуждается в еде и воде, также во сне,но во время сна выносливость восстанавливается в 5 раз быстрее

<http://tl.rulate.ru/book/36694/794357>