

Глава 5

{Интеллект означает вашу умственную силу и устойчивость. Сюда входит защита от психических манипуляций, гипноза или специальных ослабляющих воздействий, влияющих на разум. В то же время он определяет, насколько сильны ваши собственные экстрасенсорные, магические или прорицательские способности. Естественно, он также определяет, насколько вы умны, и ваше восприятие окружающего мира!}

{Харизма обозначает вашу физическую привлекательность и словесную доблесть. Сюда входят вопросы соблазнения противоположного или того же пола, увлечения и общей эмоциональной реакции, которую вы будете получать от окружающих. Она влияет на способность убеждать, вести переговоры, мошенничать и обманывать}.

{Удача соответствует колесу фортуны. Чем выше ваша удача, тем больше шансов, что добьетесь исключительно хороших результатов при выполнении каких-либо задач. Кроме всего прочего, она может влиять на ваши шансы найти хорошую добычу из сундуков с сокровищами, качество выпадающего лута и удачные встречи в повседневной жизни}.

{Каждый показатель важен, и ни один показатель не может претендовать на звание лучшего! Распределяйте свои статы тщательно и не принимайте эту реальность за игру!}

{Чтобы ответить на второй вопрос, вы должны знать, что среднее количество очков статов для взрослого человека в этом мире - 10 в каждой области!}

{Ваше здоровье рассчитывается как сила x выносливость, а мана - как интеллект x уровень.}

{В мире Фауста прогресс измеряется в уровнях, где уровни 1-20 обозначают стадию любителя, 21-40 - стадию подмастерья, 41-60 - стадию адепта, 61-80 - стадию мастера и, наконец, 81-100 - стадию гроссмейстера!}

{Как вам уже говорили, за этой ступенью находится высшая ступень, но достижение ее будет довольно сложной задачей. Ваши страдания, связанные только с достижением стадии адепта, наверняка доставят великой госпоже Вене огромное удовольствие, так что мы с нетерпением ждем этого!}

{Что касается вашего последнего вопроса, то после каждого повышения уровня на стадии любителя вы будете получать 5 очков способностей (AP) и 3 очка умений (SP). Вы сможете в любой момент добавить AP к любому из своих показателей. Аналогично и с SP}.

{Вы можете найти методы увеличения AP или SP помимо повышения уровня с помощью специальных средств, причем SP по понятным причинам получить еще сложнее}.

{В силу высшей системы, у вас есть только 3 способа выучить новый навык. Первый - это обучение других или обучение у знающих людей. Второй - через самосоздание/обучение, по сути, путем разработки новой области или удовлетворительной практики в уже существующей.}

{Последний метод - через книги навыков.}

{Что касается книг навыков, я пока не буду подробно останавливаться на этом, поскольку это особенность высшей системы. Заметьте, что навыки можно повышать только с помощью очков умений и никак иначе, независимо от того, насколько вы искусны или сведущи в этом вопросе.}

{Есть ли еще что-нибудь, чего вы не понимаете?}

"Не могли бы вы предоставить мне подробную информацию о системе классов?"

{Классовая система делится на основные классы и подклассы. Ваш основной класс дает новые способности, когда вы переходите на новую ступень, от любителя до подмастерья, от подмастерья до адепта и так далее}.

{С другой стороны, ваш подкласс не будет затронут. Кроме того, навыки по умолчанию труднее изучать}.

"Вы часто говорите о повышении уровня, но до сих пор не рассказали мне, как именно человек получает очки опыта?"

{Большинство классов получают очки опыта, убивая любое живое - или неживое - существо в соответствии со своим уровнем. Полученное количество фиксировано, независимо от того, убиваете ли вы кого-то или что-то с легкостью, или же с помощью изобретательности и страданий}.

[Значение очков опыта зависит исключительно от разницы между вашим текущим уровнем и уровнем вашей цели. Поэкспериментируйте сами, чтобы найти разницу в ценности!]

{Очки опыта также можно получить специальными способами позже}.

{На этом мы заканчиваем полное руководство по меню "Персонаж" высшей системы. Есть ли что-нибудь, что вам непонятно?}

Дарий покачал головой. Цезарь был достаточно подробен в своих объяснениях, чтобы даже самый дремучий дурак смог понять и запомнить детали.

{Тогда я уйду!}

Дарий сосредоточился на меню персонажа перед ним. Итак, если стандартом было 10 очков в каждом показателе, то Дарий был медленнее и слабее любого взрослого человека... что было довольно очевидно, поскольку он еще подросток.

Однако его интеллект был чудовищным - 21 пункт, что более чем в два раза превышало стандартный показатель для взрослого человека. Но, опять же, он считал, что это вполне уместно, учитывая его интеллект и особую остроту ума, которая на Земле считалась бесполезной.

Он всегда знал, что умен, но до сегодняшнего дня у него никогда не было конкретного числа или стандарта для количественной оценки или сравнения с другими.

Его харизма в 1,5 раза выше, чем у обычного человека, что было вполне объяснимо, учитывая его мастерство бизнесмена. Кроме того, Дариус был среднестатистическим красавцем, так что все было в порядке.

Больше всего, удивила его удача, которая была выше, чем у обычного человека. Он ухмыльнулся и подумал, что это вполне естественно.

Как еще может быть, что он прожил жизнь злодея и получил шанс переродиться?

<http://tl.rulate.ru/book/53037/1625622>