

Ур. Оп. (опыт)

С 1 по 10 ур +10 статов (Ст.) за уровень.

1. 300
2. 450
3. 670
4. 1000
5. 1500
6. 2200
7. 3300
8. 4800
9. 7000
10. 10.000

На 10ур. можно выбрать класс. ПОЯСНЕНИЕ ПО КЛАССАМ СМОТРИТЕ НИЖЕ!!!

С 11 по 20 ур +15 Ст. за уровень.

11. 15.000
12. 22.000
13. 33.000
14. 49.000
15. 72.000
16. 100.000
17. 150.000
18. 220.000
19. 330.000
20. 490.000

С 21 по 30 ур +20 Ст. за уровень.

21. 720.000
22. 1.000.000
23. 1.500.000

24. 2.200.000

25. 3.300.000

НА 25 ур можно выбрать подкласс. ПОЯСНЕНИЕ ПО ПОДКЛАССАМ СМОТРИТЕ НИЖЕ!!!

26. 4.900.000

27. 7.200.000

28. 10.000.000

29. 15.000.000

30. 22.000.000

С 31 по 40 ур +25 Ст. за уровень.

31. 33.000.000

32. 49.000.000

33. 72.000.000

34. 100.000.000

35. 150.000.000

36. 220.000.000

37. 330.000.000

38. 490.000.000

39. 720.000.000

40. 1.000.000.000

С 41 по 50 ур +30 Ст. за уровень.

41. 1.500.000.000

42. 220.000.000

43. 330.000.000

44. 490.000.000

45. 720.000.000

46. 1.000.000.000

47. 1.500.000.000

48. 2.200.000.000

49. 3.300.000.000

50. 4.900.000.000

НА 50 ур можно выбрать второй класс.

С 51 по 60 ур +35 Ст. за уровень.

51. 7.200.000.000

52. 10.000.000.000

53. 15.000.000.000

54. 22.000.000.000

55. 33.000.000.000

56. 49.000.000.000

57. 72.000.000.000

58. 100.000.000.000

59. 150.000.000.000

60. 220.000.000.000

С 61 по 70 ур +40 Ст. за уровень.

61. 330.000.000.000

62. 490.000.000.000

63. 720.000.000.000

64. 1.000.000.000.000

65. 1.500.000.000.000

66. 2.200.000.000.000

67. 3.300.000.000.000

68. 4.900.000.000.000

69. 7.200.000.000.000

70. 10.000.000.000.000

С 71 по 80 ур +45 Ст. за уровень.

71. 15.000.000.000.000

72. 22.000.000.000.000

73. 33.000.000.000.000

74. 49.000.000.000.000

75. 72.000.000.000.000

НА 75 ур можно выбрать второй подкласс.

76. 100.000.000.000.000

77. 150.000.000.000.000

78. 220.000.000.000.000

79. 330.000.000.000.000

80. 490.000.000.000.000

С 81 по 90 ур +50 Ст. за уровень.

81. 720.000.000.000.000

82. 1.000.000.000.000.000

83. 1.500.000.000.000.000

84. 2.200.000.000.000.000

85. 3.300.000.000.000.000

86. 4.900.000.000.000.000

87. 7.200.000.000.000.000

88. 10.000.000.000.000.000

89. 15.000.000.000.000.000

90. 22.000.000.000.000.000

С 91 по 100 ур +55 Ст. за уровень.

91. 33.000.000.000.000.000

92. 49.000.000.000.000.000

93. 72.000.000.000.000.000

94. 100.000.000.000.000.000

95. 150.000.000.000.000.000

96. 220.000.000.000.000.000

97. 330.000.000.000.000.000

98. 490.000.000.000.000.000

99. 720.000.000.000.000.000

100. 1.000.000.000.000.000.000

НА 100 ур можно выбрать третий класс.

С 101 по 110 ур +60 Ст. за уровень.

101. 1.500.000.000.000.000.000

102. 2.200.000.000.000.000.000

103. 3.300.000.000.000.000.000

104. 4.900.000.000.000.000.000

105. 7.200.000.000.000.000.000

106. 10.000.000.000.000.000.000

и так дале.

За убийство персонажа 40 уровня дают 2000000 опыта тоесть 1\50 от опыта нужного для получения 40 ур. Этот коофициент одинаков для всех обычных мобов и не режится ни от уровня. Тоесть и первоуровненвый персонаж получит 2 милиона опыта и стоуровненвый.

Ранги

Опыт больше за животных и представителей неразумных рас с рангами:

"Большой" +20% оп.

"Матёрый" +50% оп.

"Вожак" +80% оп. (не сочиается с рангом "Альфа")

"Альфа" +120% оп. (не сочиается с рангом "Вожак")

"Легендарный" +200% оп. (не сочиается с рангом "Древний")

"Древний" +300% оп. (не сочиается с рангом "Легендарный")

"Уникальное имя" + 3000% оп. (не сочиается с остальными рангами)

Опыт больше за представителей разумных рас с рангами:

"Вождь"\ "Староста"\ "Предводитель" +200% оп.

"Великий вождь"\ "Король"\ "Император" + 10000% оп.

"Шаман"\ "Старейшина" + 150% оп.

"Великий шаман"\Придворный маг" + 4000% оп.

"Привратник" +100% оп.

"Страж" +500% оп.

"Защитник рассы" + 8000% оп.

дописать !!!!!!!!!!!!!!!1

"Герой рассы" +8000% оп.

"Палач"\Жнец"

"Великий палач"\Великий жнец"

Каждый ранг даёт определённое усиление. Например "Защитник рассы".

"Защитник рассы"

+20% здоровья при защите поселения своей рассы.

+30% длительности бафов от союзников при защите поселения своей рассы.

+20% скорости регенерации ХП, МП и СТ при защите поселения своей рассы.

Классы

Классы можно выбрать на 10 ур, 50 ур и на каждом следующем 50-ом уровне.

Подклассы можно выбрать на 25 ур и на каждом следующем 50-ом уровне.

Классы даются на выбор в соответствии с действиями, наваками, или другими факторами конкретного персонажа. Классы бывают:

Ранг. Ценность. Потенциал.

Обычный 1 2 - 5

Редкий 2 1 - 4

Мистический 3 1 - 4

Святой\Грешный 4 0 - 3

Легендарный 5 0 - 5

Эпический 6 0 - 4

Древний 7 0 - 3

Божественный\Хаотический 8 0 - 2

Не придумал ещё((9 0 - 1

Не придумал ещё((10 0 - 0

Уникальный 1-10 0 - 0

Потенциал показывает на сколько рангов может подняться ранг класса при выполнении условий для поднятия ранга.

Например: Владыка жизни. Мистический. Потенциал 2. Цифра 2 значит что Потенциал для роста данного класса второго уровня и он может стать Легендарным, но не может стать Эпическим.

Потенциал уникальный для каждого класса и для каждого пользователя. Например. Если танк возьмёт класс Элементалист. Редкий., то его Потенциал будет 0, а если возьмёт маг, то Потенциал будет 3. Или например класс Владыка жизни. Мистический., Если танк возьмёт его то его Потенциал будет 1, а если маг, то вырастет до 3. Но есть классы, для которых потенциал у всех одинаков. Потенциал большинства классов можно увеличить прокачкой персонажа более совместимой для класса, действиями, получением определённых знаний, предметов.

Если персонаж выбрал Святой класс, то ему при следующем выборе класса (не раньше третьего выбора класса) даётся возможность выбрать Божественный. Но закрывается возможность выбрать Грешный или Хаотический классы. И наоборот. Вероятность выбрать сразу Божественный\Хаотический классы возможна только при выполнении особых условий. Этот класс сразу получает Потенциал 1 или больше.

Святой\Грешный классы появляются для выбора у персонажей с подходящим воспитанием мира, совершивший поступки соответствующие конкретному классу, или случайно (2-3 процента, не более).

/Класс "Безмятежный Дуелянт" выбран.

Повышает концентрацию при бое с противником один на один.

Концентрация повышает шанс на уворот, шанс крита, урон от крита, точность ударов. Понижает шанс получить оглушение или ослепление от противника, на котором вы сконцентрированы, но увеличивает их длительность. Увеличивает критический урон и длительность станов от врагов, на которых вы не сконцентрированы. Все усиления растут в зависимости от степени концентрации на цели.

Ранг 2:

\

/Класс "Монах"

Появляется новый вид энергии, называемый Ци. Он являет собой энергию, соединяющую в себе выносливость и силу воли человека.

Подклассы

Истребитель гоблинов -эффективность всех воздействий на гоблинов и их эволюции +15% Вы получаете гоблинский зубик (как у полей).

Удача хобита -эффективность воздействий на врагов больше вас +30%. Эффективность воздействий на врагов вашего розмера -10%. Меньшего -30%. Ваш рост будет уменьшен на выбраную вами велечиину в диапазоне 160-120см. Ваши ноги становятся очень волохатыми а ступни жёсткими. Не возможно носить обувь. Все бонусы от сетов, в которые входит обувь, работают без неё. Ловкость +100. Острые камни, осколки стекла, мелкие насекомые и другие маленькие гадости не могут поранить вам ноги. +100 брони ступням.

Умелый скалолаз -шанс упасть и урон от падений уменьшен на 30%. +15% к упругости попки. (тоесть минус 15% урона от дробящего урона)

Кремень - чем большее силовое воздействие пытается деформировать ваше тело или броню, тем твёрже они становятся. Усложняет увеличение\уменьшение жировой\мышечной массы. Минус 60% к сопротивляемости заморозке. +20% к сопротивлению холоду. +60% к сопротивляемости окаменению. Минус 20% к сопротивлению магии земли. Характеристики Телосложение и Воля обедняются в Прочность.

Прочность - отвечает за то же что и телосложение и воля, но и увеличивает магическое сопротивление на 1% за каждые 100 очков Прочности. Чтобы прокачать Прочность на 1 нужно вкинуть 2 очка характеристик.

Мрачный жнец - за убийство существа ниже вас на 21-40ур вы получаете +0.0005% урона. Ниже вас на 1-20ур. +0.001% урона. За убийство существ выше вас на 0-5ур. вы получаете 0.01% урона. За убийство существ выше вас на 6-10ур. вы получаете 0.03% урона. За убийство существ выше вас на 11-20ур вы получаете 0.1 к урону и дальше +0.1 за каждые 5 ур разницы. За каждое убийство восстанавливается 5% выносливости и маны. 70% ваших характеристик будет удалено (вы можете выбрать характеристики, которые будут удалены. По истечении 10 минут будет автоматически удалено 70% от каждой харктеристики) Вы можете выбрать 5 любых уровней за которые вы получите в 2 раз больше характеристик. Ваш взгляд из под капюшона становится угрожающим. Увеличивается шанс запугивания. Уменьшается шанс убеждения. Вы пугаете детей (человеческих). Вы не можете играть образ рыцаря на белом порше. Жулики, воры, убийцы и прочие отбросы общества принимают вас за своего. +20% к получаемому опыту за убийства. Минус 60% к получаемому опыту за всё остальное (опыт получают за: убийства, задания, нахождения сокровищ, удачные погеди\проникновения, изобретения и открытия в любых областях (магия\инженерия\алхимия\ и.т.д.).

Отмеченый Дионой (богиней заката, жертвенности и земленики) - на вашем теле (в любом выбраном месте) появляется небольшая отметка. При вонзании оружия в неё (только вами) ваше здоровье опускается до отметки в 1 еденицу. Вы становитесь не уязвимы к отравлению, кровотечению и другим способностям, наносящим переодический урон, вы становитесь неуязвимы к способностям АОЕ (по площади) кроме тех, что отняли бы у вас больше 40% жизни. Ваши 3 основные характеристики (кроме Телосложения и удачи) увеличиваются на 200%. Нельзя активировать с здоровьем ниже 80%. Если на вас весит негативный эффект, что дулжен убить вас, то вы можете активировать метку, но истечении (время до смерти *3) вы

умрёте. (если было отравление что убило бы вас через 10 секунд, то вы умрёте по истечении 30 секунд (если нег.эффект был снят, то вы не умераете а получаете дебаф на 15 минутное оглушение.) В лесу +600% найти землянику и +200% найти другие ягоды.Заходящее солнце никогда вас не слепит, а ваших врагов наоборот, слепит всегда. (даже вне боя если враг в тысячах км от вас) (Ах да. Если оглушение длится больше 15 секунд и цель оглушается повторно и никто её не тревожит, то он теряет сознание).

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/16405/327442>