

ГЛОССАРИЙ:

Силпат — так называют идущих путём силы.

Дриар – какой-либо предмет, выполненный из туманного синего кристалла. У "местных" силпатов, а не у Посланников, воплощенных в "Колыбели", цвет дриара зелёный. Во второй книге Саргон узнал, что дриар может существовать также в виде татуировки. Дриар необходим для доступа силпата к дереву прокачки. Также с его помощью можно творить заклинания первого такта (во второй книге Саргон узнал, что предел можно расширить при помощи зачарования и символики).

Ранг – ранг зависит от ступени силпата. С 1 по 99 это Новичок, с 100 по 499 Опытный, со 500 по 999 Ветеран, с 1000 по 4999 Герой, и с 5000 и выше уже Легенда. По достижении 5 ступени силпат получает 1 Особый Сгораемый Пункт (ОСП), с помощью которого может вкачать +1 такт к уже выбранной Грани, Навыку или Специализации, или взять одну нову. Грань, Навык или Специализацию. Такая же система действует по достижении каждого Нового Ранга (с ранга Опытный ГГ получает 1 ОСП и 1 ОХП – Особый Хранимый Пунт (абсолютно идентичен по свойствам ОСП, разница лишь в том, что ОХП можно "консервировать" на будущее, а также в том, что при смерти этот ОХП переходит убийце. Так что хранить его всё же опасно, ибо другие силпаты чувствуют этот ОХП, если он не скрыт гранью "Вуаль")).

Очки Атрибутов(ОА) – раз в ступень прирастает по 5 очков атрибутов, которые можно потратить а развитие Силы, Ловкости, Разума Силы Духа/Характера и Выносливости. Начиная с ранга Опытный прирастает уже по 4 ОА.

Пустары — для сотворения плетений заклинания маги используют рассеянную в пространстве особую пустарную энергию. Для каждого заклинания требуется определённое количество пустаров, и это количество зависит от степени прокачки атрибута "Разум" — каждая единица Разума даёт +10 единиц пустаров.

Униар – это особые очки силы и опыта, которые поглощает силпат после убийства другого

силпата. Именно униары используются для прокачки граней, навыков и специализаций. Изначально униары попадают в Расходный запас, и после того, как из определённое количество будет потрачено на прокачку, эти потраченные униары переносятся из расходного в Несгораемый запас.

Такт - это уровень прокачки грани, навыка и специализации, означающий их процент развития и освоения (1 Такт равен 1%). Чтобы получить первый такт в любой Грани, доступной на ранге “Новичок”, надо вложить в эту грань 1000 униаров. Такая же расценка у Навыков, а первый такт Специализации стоит 100 униаров.

Грань - это особое приобретённое умение. Существуют однотоковые Грани (берутся один раз), пятитактовые (прокачиваются до пятого такта (10%, 25%, 50%, 75%, 100%)) и стотактовые (прокачиваются до сотого такта. 1 Такт равен 1% освоения). Некоторые Грани требуют определённый Ранг, и они могут быть взяты только по достижении силпатом этого указанного в требованиях Ранга.

Навык — приобретённый навык. Все навыки пятитактовые. Каждый такт навыка открывает доступ к прокачке тактов Специализации. 1 такт Навыка означает, что Специализацию можно прокачать до 10 такта, 2 такт Навыка позволяет прокачать Специализацию до 25, 3 такт до 50, 4 такт до 75, и 5 такт до 100 (10%, 25%, 50%, 75%, 100%).

Специализация — завязана на конкретные навыки и её такт не мог быть выше такта профильного навыка. То есть имея навык “Ближний Бой” 1 такта и специализацию “Длинные мечи”, нельзя иметь эту специализацию выше 10 такта, пока не будет повышен сам навык “Ближний Бой”.

Достижения — считается, что их даёт магическая система Древних через дриары. Можно получить Достижение за какой-либо подвиг, участие в событии или наоборот потерпев феерическую неудачу. Достижения могут быть различны и полного, точного списка не существует.

Особые Пункты (ОП) — их можно взять только во время первой генерации и сразу же потратить. Они даются за выбранные героем Изъяны - за малый изъян дают одно очко, за

крупный изъян 2 очка. Максимум можно получить 4 очка Особых Пунктов. За 1 пункт можно приобрести 1 Грань или +1 такт к ней, 1 Новый Навык или +1 такт к уже существующему Навыку, 1 Новая Специализация или +1 такт к уже существующей.

Особые Сгораемые Пункты (ОСП) и Особые Хранимые Пункты (ОХП) – по достижении 5 ступени силпат получает 1 Особый Сгораемый Пункт (ОСП), с помощью которого может вкачать +1 такт к уже выбранной Грани, Навыку или Специализации, или взять одну новую Грань, Навык или Специализацию. Такая же система действует по достижении каждого Нового Ранга (с ранга Опытный ГГ получает 1 ОСП и 1 ОХП – Особый Хранимый Пункт (абсолютно идентичен по свойствам ОСП, разница лишь в том, что ОХП можно "консервировать" на будущее, а также в том, что при смерти этот ОХП переходит убийце. Так что хранить его всё же опасно, ибо другие силпаты чувствуют этот ОХП, если он не скрыт гранью "Вуаль")).

Краткая сводка по системе:

Формула достижения ступеней простая -- 2 ступень 20 униаров, 3-я уже 30, 4-я 40,... 11-я 110, 12-я 120 и т.д. Для 50-ой ступени надо 500 униаров, а суммарно надо вкачать 12 740 униаров. Поднять ступени не так уж и сложно, но всё упирается в дороговизну прокачки граней, навыков и специализация.

1 такт Грани с Ранга Новичок стоит 1000 униаров, а вот второй такт будет уже стоить 2000, 3-й 3000 и т.д (это всё, естественно, относится только к стотактовым граням).

Навыки только пятитактовые, стоят 1000 (открывает возможность прокачки Специализации до 10 такта), 2500 (открывает возможность прокачки Специализации до 25 такта), 5000 (открывает возможность прокачки Специализации до 50 такта), 7500 (открывает возможность прокачки Специализации до 75 такта) и 10000 (открывает возможность прокачки Специализации до 100 такта). Такая же расценка у пятитактовых Граней ранга Новичок.

Специализации в основном стотактовые, с расценкой 1 такт 100, 2-й 200 и т.д. Есть малые исключения, когда они пятитактовые, как, например, "Бой со щитом" – прокачка у нее равна прокачке Навыка.

В принципе, это всё.

Получение униаров для прокачки осложняется тем, что в должном объёме их можно получить только убив другого силпата. А если у него пустой Расходник, то получаешь только количество

униаров, равное ступени убитого, а также, если члены группы не нанесли последний удар, но содействовали убийству, то они получают дополнительно и определённое количество неких "Блуждающих Униаров", точное число которых зависит от вклада воина в убийство.

Поэтому-то нет смысла охотиться на низкоуровневых Посланников или на тех, в ком не чувствуется "тугой" расходник. Выход здесь только один – получать грань "Хищение", позволяющие попроцентно похищать униары из Несгораемого запаса убитого. На сотом такте "Хищения" это 100% от несгоранки, что махом может прокачать на десятки уровней. Но и прокачать это Хищение ещё нужно, при этом не забывая о боевых навыках. В общем, прокачка вещь сложная, но при этом очень разносторонняя.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/16692/334884>