

Формулы и заметки:

Физическая энергия = (Сила + Выносливость)/2 + (Ловкость + Скорость)/4

Магическая энергия = Интеллект * 5 + Сила воли * 3

Характеристика = Базовое значение + (Базовое значение + Кол-во вложенных очков) *
Текущий уровень / 10

Количество бонусных очков за уровень = Сумма стартовых характеристик * (Предыдущий
уровень / 10)

Базовые характеристики гг:

Сила: 200

Выносливость: 180

Ловкость: 350

Скорость: 400

Интеллект: 1600

Сила воли: 800

Привлекательность: 10000

Примечание: физическая энергия - это не здоровье (ХП), а что-то типа запаса сил (Стамина).

Стартовые характеристики человека (для сравнения):

Сила: 8-15

Выносливость: 3-12

Ловкость: 11-23

Скорость: 8-14

Интеллект: 2-27

Сила воли: 1-29

Привлекательность: 4-31

Уровень растет не только от убийств. Вообще он увеличивается от всего, что существо делает. На развитие влияют роли (классы). Они, как правило, дают бонус к характеристикам, связанным с ролью, и классовые умения. Впрочем, это не обязательно. Скорей даже наоборот, развитие соответствующих навыков позволит выбрать соответствующую роль. Но навыки получить и развить можно, и не выбирая соответствующую роль. Например, портной может научиться фехтовать, но сделать это ему будет сложнее, чем мечнику. А мечник может научиться печь тортики, не выбирая роль пекаря. Роль можно менять, это не то чтобы легко, и зависит от врожденных предрасположенностей, но все же четкого ограничения нет. Ролей

этих бесконечное множество, как и занятий для разумного существа. А, ну и самое главное, связанное с ролями - способы поднятия уровня. Любое действие, если его повторить достаточное количество раз, приведет к лвлупу, но мечник получит новый уровень быстрее, махая железкой, пекарь - готовя пирожки, портной - занимаясь шитьем.

<http://tl.rulate.ru/book/2855/53760>