Apec:
Статус:
Физическая состояния : нормальное .
Расса : Взрослый Гоблин / Высший старейшин шаман.
Пол: Мужской.
Сила :65
Выносливость: 65
Ловкость: 60
Живучесть :45
Хитрость :100
Мудрость:1020
Запас манны : 160 + 200 (Артефакт Кулон)
(Во время превращения в человека все характеристики кроме хитрости мудрости и запаса манны увеличивается на 20 оч.

У превращения есть свои ограничения,1 вес тела, например :Чтобы ГГ мог превращается в Огрка ему придётся есть мясо Орка или пить его кров и набрать достаточно ДНК.

2 ограничение это весь и размер первоначального тела, Во время превращения в теле и в организме Ареса будет происходить различные изменения, у Ареса настоящая тело, это тело Гоблина высшего старейшин шамана, его вес и размеры примерно равны обычному человеку по этой причине он легко превращается и превращение требует мало усилий, но если он захочет превратится нечто большое например в Огра то это может занять у него примерно 1 ден с учётом что он будет есть все необходимые питательные пищи, и будет сосредоточен только на превращение, в Огра, но все равно у него основная Расса остаётся Гоблинов по этому он не может пробиться на Платиновый Ранг, 6 ур.

3-ое Ограничение это обратное превращение, например от Огра в гоблина будет длится ещё больше, из за того что организму нужно избавится от лишнего веса и перестроить все тело)

НАВЫКИ:

- 1) Копирование ДНК.
 2)Ночное зрение (рас) .
 3)Всеядность(рас) .
 4)Быстрый рост (рас) .
 5) Языки континента Фабил (58%).
- 6) Управление манной (энергией) Ур 20.
- 7) Чувство манны Ур 30.
- 8) Аура тьмы Ур 25.
- 10) стрела тьмы Ур 27.
- 11) Сфера тьмы Ур 20.
- 12) Покров Тьмы Ур 12.
- 13) Создания нежити Ур 100(+100).
- 14) Призыв нежити ур 40.
- 15) Создание мазей для ран Ур 11.
- 16) Создание Ядов Ур 44.

17)

ТИТУЛЫ: Реанкарнированный, Людоед,

Стихийная близость:Тьма(рас), Свет, Земля, Огон, Вода, Земля, Природная.

(Ранг золотой, Начальная стадия или этап).

Покозатели силы : 1 единицы силы равно способности поднять тяжесть 10 кг или силы удара 15 кг .

Покозатели выносливости :1 единицы выносливости равно сколько времени может бежать существо без отдыха или заниматься физическим трудом пока не устанет организм, это также влияет на некоторые другие аспекты , 1 единица выносливости равно 1 минуты бега на полной скорости без остановки.

Покозатели ловкости влияют на проворность тела, скорость движения тело , реакции мысленно-го процесса , например :если у человека малая ловкость то он не успеет отразить или избежать атаки так как у него более медленная реакция и он просто не успеет осознать и

его глаза не смогут уследить за атакой нападающего.

Показатель живучести: это показатель скорости заживления ран, увеличивает выживаемость организма без еды и воды на более длительное время, увеличивает прочность кожи, костей и внутренности тело, увеличивает выживаемость без-исходных ситуациях, но даже если у человека 100 единиц живучесть если проткнуть его сердце он все равно умрёт, то есть нанести на тело смертельные раны он все равно умереть, но медленно чем обычно но все равно умрёт, живучесть лишь увеличивает способности выживания существ при получения смертельных ран, он не делает их бессмертными или долго живущими и не отращивает потерянные конечности.

Хитрость - Это уровень интеллекта существа, способность адаптироваться под ситуацию, способность освоению и запоминанию информации, хитрость облегчает использованию магию и навыки, увеличивает скорость роста магической и внутренней энергии, позволяет тратить куда меньше манны чем другие при чтении заклинания итд.

Мудрость - это знания существа о окружающей его мире, о магии, магических символах итд, знания о боевых искусствах и много других вещах.

1-ур - медный ранг.

2-ур - железный ранг.

3-ур - бронзовый ранг.

4-ур - серебряный ранг.

5-ур - золотой ранг.

6 ур - платиновый ранг.

7 ур - мифриловый ранг.

8-ур - адамантитовый ранг.

9-ур - орихалковый ранг.

10-ур- красно - золотой ранг.

11-ур - оргиновый ранг.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

http://tl.rulate.ru/book/32329/986179