

Показатели обычного человека:

1 выносливости = 100м (Сред.У) , 10м (Макс.У) , 150 (Мин.У) . Выносливость , тип энергии затрачиваемой только телом, основа жизнеспособности любого тела. Чем больше выносливость , тем выше способности тела. Она также помогает при заживлении ран , питая клетки тела.

1 сила = поднимаемый вес до 0,5 кг.

1 ловкость = -0,05% на затраты выносливости, но только до 1000 очков. Каждые следующие полтысячи очков будут вознаграждены Системой соответствующим навыком или способностью. Чем больше ловкости тем лучше координация, контроль движений, динамика зрения и (блять забыл!)

Интеллект = чем больше тренируете мозг тем быстрее и эффективнее мыслительные процессы.

В мире нашего героя, примерно :

10 - 50 = дети дошкольных возрастов.

30 - 70 = дети после начальных классов.

80 - 120 = дети после средних классов.

120 - 140 = ученики после старших классов. И т.д.

Мудрость - чем выше этот показатель тем лучшее решение вы можете избрать. Увеличивает восстановление маны на 0,01% за очко

Удача - чем выше удача тем лучше вам живётся и есть шанс добиться большого успеха. Но это так же означает что есть шанс большого провала.

Восприятие - средний показатель восприятия человека около 30. Показатель восприятия влияет не только на физические ощущения но и к умственной тоже. Например:

Те кто имеет больше 40 могут стать профессиональными дегустаторами или даже композиторами.

Если выше 50 , то их ощущение мира полностью отличаются от остальных. Смотрели фильм Август Раш? Представьте себя на его месте , когда он улавливает ритм жизни окружающих его людей, различные звуки, топот и стуки перемешиваются и переливаются в мелодию. Таких людей зовут гениями , одними на миллиард человек. Но у восприятия есть другая сторона монеты. Люди с высоким восприятием не очень хороши в постели, ибо они очень чувствительны. Давайте пособолезнуем мужикам которые слишком чувствительны.

Дух - показатель духовного развития человека . От него зависит устойчивость души от внешних сил. Конечно же чем устойчива душа тем сильней и спокойней разум. Дух обычного человека не выше 1. Но люди верующие в религии постепенно его повышают. Особенно эффективно, в повышении духа, восточные методы медитации, основанные в храмах боевых искусств.

Четыре основных показателей : Сила , выносливость, ловкость, и интеллект. Каждый из них можно увеличить вручную или же через Систему. А чтобы увеличились остальные нужно выполнять необходимые условия. Например , чтобы увеличить удачу нужно выиграть партию в

дурака десять раз подряд у противника с равной или  $\pm 10$  удачей. Но есть и 5-й показатель, который можно увеличить вручную - Дух. Но добиться того, что бы этот показатель появился в информационном окне, очень трудно. Особенно для ленивых или особо энергичных людей, который не могут усидеть на одном месте. Так как для этого требуется особенно терпеливый ум и сосредоточенный разум с долей восприятия. Показатель Духа появляется на информационном окне после превышения 5 очков.

В основном, обычный человек получает 5 свободных очков характеристик за уровень.

Но в мире нашего героя нет Системы. Так как это был личный мир Создателя. И неизвестно почему он сделал этот мир таким. Поэтому, можно сказать что, все они находятся на первом уровне. Но даже так, развиваясь естественно, этот мир не отстаёт от других в развитии. И даже обходят большинство миров с Системой. Но даже без Системы, человек этого мира, занимающийся профессиональным спортом, мог бы сравниться, по показателям, с наёмником D ранга. Если говорить о показателях человека нашего мира, то например:

Профессор наук, лет этак 80-ти. Показатели его интеллекта были бы выше 800.

Тяжело-атлет, на пике своих сил. Показатели его силы было бы выше 400.

В среде Системы, человек обычно полагается на законы Системы. Но если не брать в расчет обычных жителей Системы, то естественный рост показателей очень медленный и мало кто этим пользуются. Даже если пользуются, лимит естественного прироста не превышает 500 очков на каждый показатель. Но это ограничено лишь потенциалом человеческого тела. Интеллект может расти бесконечно, было бы что изучать при достатке времени.

А теперь о навыках.

Навыки не являются чем-то не доступным. Их можно получить или даже создать.

У каждого навыка есть уровень, ранг и потенциал.

Если перечислить ранги навыков, то получается так: обычный, необычный, магический, стихийный, легендарный, мифический и т.д. Ранг навыков можно поднимать, пока не упрутся в потолок потенциала.

Потенциал навыков. По нему, навыки распределяют от обычного до бесконечного.

Наконец, уровни навыков.

У навыков обычного ранга, максимум, 10 уровней.

Необычного ранга - 20 уровней.

Магического ранга - 30 уровней.

Стихийного ранга - 40 уровней.

Легендарного ранга - 50 уровней.

И так, далее.

Для поднятия навыка в ранге необходимы особые условия. Например обычный навык: Бросок камня. Если при броске камень раскрутить то это будет, уже навыком необычного ранга:

Кручёный бросок камня. Если к броску добавить ещё и ману , то навык приобретёт ранг : Магический. И так далее.

Основным требованием по повышению навыка это Высший уровень навыка, то есть последний уровень.

Конечно же не всё подвластно Системе и поэтому бывают исключения. Например наш герой обладатель навыка сокрытие Создателя , который не имеет уровня , ранга и потенциала. Этот навык является последним подарком прошлого Создателя. В основном этот навык скрывает силы Создателя и всё подозрительное в теле своего приёмника, ради его защиты. Ведь каждому богу известно , что силу Создателя можно перенять лишь поглотив душу его носителя.

Умения и способности. Они могут быть и полезными и бесполезными.

Умения - активируется звуковым кодом в виде фраз или речей. Они доступны всем , кто выполняет главные требования умений. Основные требования это - знать , что делают эти умения. Необходимые ресурсы для их применения и конечно же звуковой код. Умения могут передаваться .

Способности - они , можно сказать, редки. Их можно получить выполнив определённые условия , для каждой способности и чем выше ранг способности тем сложнее его получить. В отличии от умений , способности невозможно передавать.

<http://tl.rulate.ru/book/3719/68258>