

[Имя: Мастер Хента] — имя владельца статуса.

Уровень: 2 — ваш ранг по меркам авантюристов. При повышении уровня, характеристики в статусе сбрасываются до нуля. Старые характеристики, на деле, никуда не исчезают, а уходят в запас, плюс к ним накидывается некий процент(10, 20, 25, 50. Источники не имеют сходного мнения, но как говорит память, 10-25%). Минимальный ранг характеристик для повышения уровня (о ранге позже), это D ранг. Исключая магию, ей не все владеют, несмотря на её присутствие в статусе.

Характеристики:

Сила: S - 999 — Отвечает за грубую физическую силу.

Выносливость: S - 999 — Определяет насколько вы крепки и физически выносливы.

Ловкость: S - 999 — Отвечает за гибкость тела и точность мелкой работы.

Скорость: S - 999 — Показывает насколько быстро ваше тело и реакция.

Магия: S - 999 — Определяет запас ваши запасы энергии(как говорят на одном сайте, Разума) для использования магии.

Рукоблудие: SSS+ — особая, уникальная характеристика. При повышении уровня не сбрасывается.

Все характеристики, от Силы до магии, являются базовыми, и присутствуют у всех авантюристов.

Характеристики подразделяются на ранги:

I - 0-99

H - 100-199

G - 200-299

F - 300-399

E - 400-499

D - 500-599

C - 600-699

B - 700-799

A - 800-899

S - 900-999

У каждого авантюриста свои пределы в характеристиках, но считается, что самый большой предел, это как раз S ранг. Можно сказать, что это общий и истинный предел для всех. Который можно шатать с помощью особых навыков, примером этого может служить главный герой истории, Белл Кранелл. У него характеристики в худшем случае достигали 1040 при

повышении уровня. В худшем случае.

Врождённые Навыки:

Похоть — ваша похоть бесконечна. Но вы импотент.

Неудачная смерть — ваша смерть будет мучительной, но любая другая вас обойдёт.

Навыки - врожденные способности, которые могут быть обнаружены у тех, кто получил Фалну(Она источник сей "системы"). Они не имеют какого либо ранга и развиваться соответственно не могут.

Навыки не зависимы от уровня, а так же не имеют ранга, хотя и могут быть усилены до некоторой степени. Они могут корректировать и усиливать некоторые Базовые Способности, Магию и действия. Вероятность получить навык считается редкостью, а навыки с эффектами, которые никто больше не имеет, считаются Редкими Навыками.

Навыки Белла "Ожившая Фраза" и "Аргонавт" являются примерами этой категории. Навыки могут появиться при повышении уровня или с помощью других методов, таких как кузнечное дело. Некоторые из них могут иметь разные вариации, такие как "Берсерк" Тионы и Тионе.

Фална - это благословение данное Богами членам своих семей. Авантюристы и поддержка могут накапливать , чтобы повысить статус и стать сильнее. Боги даровали Фалну авантюристам, чтобы они стали героями, и первый Бог, который даровал Фалну был Уран.

Статус (как раз то, что мы разбираем) - это Фална, представленная как набор различных параметров. Статус состоит из Базовых Способностей, Развиваемых Способностей, Магии, Навыков и общего уровня.

Развиваемые Способности - это специальные способности, которые имеют шанс появления с каждым новым уровнем, начиная со 2 уровня. (К ним относится рукоблудие нашего Мастера Хента. Кек.)

Развиваемые Способности отличаются от базовых характеристик тем, что они более узкоспециализированны. Начиная со 2 уровня есть шанс получения новой при повышении уровня. Так же может не появиться ни одной. К слову может появиться шанс выбора одной из нескольких. Удача Белла, Фехтование Аиз, Аномальная сопротивляемость и Охотник - все они являются примером выбора из множества.

Развиваемые Способности труднее прокачать, они не сбрасываются при повышении уровня. Имеют шанс появиться на каждом уровне, начиная со 2 или обязательно появятся на каждом 5 уровне.

\*\*\*

Зверойд: Спасибо одной статье на амино.

<http://tl.rulate.ru/book/42163/2744788>