

— Миссии - это особые задания, которые гильдия предлагает своим членам, чтобы побудить их войти в непопулярные данжи, в которых есть надоедливые монстры или опасная среда, предлагая деньги, а иногда даже сокровища.

— Если вы вошли в данж, то это в основном мирная среда где-то в дикой местности, верно? Именно на это похоже большинство подземелий ранга новичка. Как только вы начнете входить в более сложные подземелья, окружающая среда изменится к худшему. Я побывал на заснеженных горных вершинах, внутри вулканов и даже под водой. Вот почему для нас невероятно важно анализировать новые подземелья, прежде чем отправлять кого-либо внутрь.

— Вы же не хотели бы войти в темницу и внезапно оказаться посреди океана без надлежащего плавательного снаряжения, верно? — сказал им Джек.

Новички синхронно покачали головами.

— Хорошо, давайте теперь поговорим о статистике. Я почти уверен, что большинство из вас здесь, чтобы обсудить эту тему, поскольку это относится практически ко всем моим классам, а ведь я провел более 100 курсов с тех пор, как вышел на пенсию.

— Есть пять уникальных характеристик, которые вы можете улучшить в своем статусе персонажа - сила, жизненная сила, ловкость, интеллект и восприятие

Затем Джек изменил изображение на проекторе и продолжил:

— Давайте начнем с Силы, самого простого из пяти.

— Сила говорит сама за себя - чем больше у тебя силы, тем сильнее ты становишься.

— Каждое очко, которое вы вкладываете в Силу, увеличит вашу общую силу примерно на 10 фунтов или 4,5 килограмма, поэтому, если вы вложите все свои очки характеристик в силу, то получите около 50 фунтов силы, не считая своей естественной.

— Итак, что я имею в виду под естественной силой? Помимо увеличения своей силы с помощью статуса персонажа, вы можете тренировать свою силу естественным образом с помощью упражнений, и это то, что мы называем естественной силой. Этот показатель очень популярен среди воинов и бойцов рукопашного боя. Даже у танков, поскольку у них будет гораздо больше возможностей защиты, если они смогут выдержать большую силу.

— Кроме того, чем выше ваша естественная сила, тем эффективнее становится сила за характеристики, поэтому я настоятельно рекомендую вам тренировать свое тело, даже если вкладываете все свои очки в силу, потому что те, кто не тренирует свое тело, теряют около 30

процентов эффективности. по сравнению с теми, кто тренирует.

— Значит, у меня сейчас около 750 фунтов силы, возможно чуть меньше, потому что я не тренировал свое тело, — Лукас подумал про себя.

Если он добавит свои доступные очки характеристик, у него будет более 1000 фунтов силы, что довольно страшно, ведь он был всего лишь на 10 уровне.

Затем Джек сказал:

— Я знаю, что некоторые из вас думают, что 10 фунтов на характеристику - это много, и я согласен с вами в определенной степени. Однако это применимо только к нашему миру. У монстров прочные тела, так что вы не сможете причинить им вред, не имея достаточной силы, не говоря уже о том, чтобы убить их.

Затем кто-то поднял руки и спросил:

— Если это так, разве не будет обязательным усилить некоторые из наших пунктов?

— Да, но не обязательно каждый должен вкладывать очки в силу, особенно игроки, которые сосредоточены на способностях. Но я подробнее остановлюсь на этом позже, — Джек Ньютон сказал и продолжил. — Кроме того, ваша сила также естественным образом увеличивается с повышением уровня, поэтому, даже если вы не вкладываете никаких очков в силу, вы все равно становитесь физически сильнее по мере повышения уровня. Добавление очков в силу просто во много раз ускоряет этот процесс.

Постояв минутку, чтобы попить из своей бутылки с водой, Джек Ньютон продолжил занятие:

— Ваш второй показатель, живучести, увеличивает вашу сопротивляемость боли и увеличивает прочность тела, позволяя выдерживать больше ударов.

— Когда дело доходит до живучести, гораздо сложнее экспериментировать и получать точные числа, но исследования показывают, что человек с 10 ед. Живучести будет испытывать боль при ударе от кого-то с силой 10, в то время как человек с 50 ед. Живучести не почувствовал боли при ударе кем-то. с силой 50, чувствуя боль только тогда, когда их ударил кто-то с силой выше 75.

— Однако, хотя возможность получить больше ударов звучит довольно хорошо на бумаге, это не очень практично, так как вы хотели бы избежать получения максимального количества ударов, даже если вложите все свои очки в жизнеспособность, поскольку никогда не знаете, что может случиться. Вот почему «Живучесть» - наименее популярный показатель из пяти. С ним также меньше всего экспериментируют, поскольку никто не любит боль.

— Конечно, я не говорю, что жизнеспособность бесполезна, поскольку есть некоторые топовые игроки, которые увеличили свою жизнеспособность до экстремальных значений. Они могут быть сбиты поездом, идущим на полной скорости, и не получить ни единой травмы. Хотя для этого требуются крайние меры.

— Хорошо, мы здесь уже час. Давайте сделаем 10-минутный перерыв. Как только мы вернемся, я расскажу вам о трех последних характеристиках и о том, как вы должны их распределять, — сказал им Джек перед тем, как выйти из класса.

<http://tl.rulate.ru/book/59744/1686152>