Бой, опасный акт сражения с другим человеком, существом или черт знает чем! Слушайте сюда, потому что это важно! Бой, по суди всегда Сила/Магия против Стойкости. Тем не менее то, что ваша Стойкость выше, чем Сила или Магия вашего противника на 1, не означает, что он не сможет причинить вам вред, это только означает, что ему будет труднее причинить вам вред. Некоторые участки тела уязвимы для ударов, поэтому обязательно защищайте эти участки и наносите удары по уязвимым местам противника при каждом удобном случае! Теперь, что касается урона, когда параметры Стойкость и Сила/Магия равны, урон будет составлять не менее 100 за каждый удар, причем каждые 10 Стойкости выше показателей Силы или Магии делают урон слабее на 10%, до тех пора урон совсем не перестанет наноситься. В тот момент, когда вы столкнулись с таким противником, вы облажались.

Ваш урон рассчитывается, прежде всего, исходя из характера вашей атаки. Обычные атаки, такие как удары руками, ногами и т. д., а также немагические навыки используют ваш показатель Силы, и математика проста. Если у вас 10 Силы, то это 10 умножить на 100 (плюс любые потенциальные бонусы от экипировки или навыков, но мы сейчас не имеем в виду их), что дает 1000 урона! То же самое с Магией, когда вы используете что-то более магическое. Однако помните, это не значит, что вы можете мгновенно убивать людей! Их показатель Стойкости снижает наносимый урон! Математика такая же, но в бою она работает так:

30 силы = 3000 урона против 28 Стойкости = 2800 защиты, в результате чего в итоге наносится только 200 урона.

Однако, если вам повезет, и вам удастся нанести удар по вышеупомянутым уязвимым местам, у вас есть шанс нанести КРИТИЧЕСКИЙ или СМЕРТЕЛЬНЫЙ удар. Подробнее? Ну, КРИТИЧЕСКОЕ попадание - это на 100% больше урона в итоге, но СМЕРТЕЛЬНОЕ попадание приведет либо к тому, что у противника останется 100 или меньше ХП, которые будут постоянно падать, либо к мгновенной смерти. Справедливости ради, в конце концов, это не имеет большого значения, поскольку СМЕРТЕЛЬНОЕ попадание оставляет очень низкие шансы на выживание, если его не вылечить немедленно, если его вообще можно вылечить.

Будьте осторожны, чтобы не получить удар в сердце, хорошо?

Кроме того, у нас есть статистика Ловкости и Точности. Вот, что зависит от типа боя, который вы ведёте. Когда вы находитесь в ближнем бою, используя, к примеру свой кулак, это считается Ловкостью против Ловкости, и человек, обладающий более высоким показателем Ловкости, имеет больше шансов уклониться от ударов другого и нанести удар быстрее. Когда речь идет о боях на средних и дальних дистанциях, это считается Точностью против Ловкости, при этом характеристика Точности решает, попадает ли ваш удар или нет. Если Ловкость противника выше, то он сможет увернуться, если ваш Точность ниже.

Однако это оставляет Инт, Мудр, Хар и Удачу вне уравнения, не так ли? Ну, это потому, что они мало способствуют бою. Их цели более полезны вне боя в целом, за исключением Инт, который можно использовать в некоторых случаях.

— Понятно… — пробормотал Иссей, глядя на манекен. — То есть, теоретически, если я ударю его, то нанесу некоторый урон, да? — он отдернул кулак и ударил по манекену, но также не заметил никаких повреждений, только звон. Перед его глазами появилось небольшое уведомление.

Вы нанесли манекену в общей сложности 300 единиц урона. Манекен не поврежден, так как система распознала это как тренировку, предназначенную для ПРОВЕРКИ новых способностей игрока, и поэтому манекен не поддается разрушению.

— Это на самом деле страшно. — прокомментировал Драйг. — Мы думали, что манекен даже не был чем-то, над чем Система могла иметь какую-либо власть, но она сделала его неразрушимым?! Эта штука меняет реальность или что-то в этом роде?!

— Я думаю, что это именно так, Драйг. — прокомментировал Соломон, звуча так же обеспокоенно, как Драйг, но в то же время более собранно и спокойно по сравнению с драконом. — Конечно, я не думаю, что у нас есть причины для беспокойства. Система, кажется, находится под контролем Иссея, но не в том масштабе, где она может использовать такие… способности. И это хорошо!

Драйг вздохнул. — Мне потребуются сердечные лекарства, если так будет продолжаться.

— Нья, как ты, Иссей? — спросила Курока, подходя к нему.

— На самом деле я чувствую себя хорошо. — спокойно ответил он, глядя на манекен и замечая небольшой нанесенный урон. Судя по урону, его базовая характеристика составляла 14 Стойкости, и он не использовал никаких [Усилений] или [Драконьих Выстрелов] . — Тем не менее, это странно.

— И не говори, ня. — сказала Курока, немного надувшись. — Как это вообще работает? Что-то межпространственное? Я никогда не слышала о чем-то подобном, ня.

— Не спрашивай меня». — сказал Соломон. — Я сказал то, что знал, и ничего больше.

— Будем считать это подарком на день рождения. — саркастически сказал Иссей, скрестив руки на груди. — Едва проснулся, а мне уже сказали что-то настолько сумасшедшее, но, по крайней мере, у нас есть ответы. — он сказал.

— Да. Кто знал, что эта штука вызывает у тебя головную боль и мешает использовать Крушитель Баланса? Кстати говоря, он был указан рядом с твоими Навыками, так что, может быть, ты сможешь использовать его сейчас?

— Хм. Это действительно так. Как и сказал Драйг, ты должен был использовать его уже довольно давно, и, поскольку система исправлена, она, возможно, наконец-то предоставила

тебе доступ к нему. — Соломон тоже сказал, но потом посмотрел на страницу Навыков. — А, неважно, не сейчас. Здесь сказано, что сначала нужно подняться до 10-го уровня.

— Ну, я думаю, мне нужно только…

Затем откуда-то из ниоткуда послышался звон.

За прохождение обучения вы получили 1000 Опыта. Извините, но это обычная сумма, которую вы получаете, когда заканчиваете обучение.

Поздравляем! Вы прокачались до 10 уровня!

Разблокирован навык: [Чешуйчитая кольчуга]

— Или неважно, попробуем! — Иссей продолжил, затем снова быстро открыл страницу со статистикой, чтобы посмотреть на нее.

Иссей Хёдо

Титул:

Красный Император Драконов

Уровень:

10 (785/10725 опыта)

Хп: 2210/2210 (1 ХП/мин)

Выносливость: 1850/1895 (1 Вын/мин)

Мана: 1760/1760 (1 Ман/мин)

СИЛ: 18

Ловкость: 19

Магия: 14

Стойкость: 16

Точность: 14

Мудр: 34 (+20 от Абсолютного/Уникального навыка: Соломон)

ИНТ: 21

Хар: 23

Удача: 14

СП: 60

Эффекты состояния: Похотливые желания.

— Хорошо, моя статистика несколько плохая, но у меня много очков… — пробормотал Иссей, но потом посмотрел на Куроку, заметив, как она смотрит на него с легким замешательством. Он понимал ее, он тоже не совсем понял это, но, может быть, это было из-за его характеристики Мудр или того факта, что он был знаком с играми, но ему это казалось несколько более… естественным? У него просто возникло ощущение, что именно такой должна быть система, а не бардаком, от которого у него заболела бы голова.

Подождите… ГОЛОВНЫЕ БОЛИ!

— Головные боли прекратились! — Иссей наполовину вскрикнул от осознания, а потом обрадовался. — Наконец-то эти пытки закончились! Я свободен!

http://tl.rulate.ru/book/89832/2951441