

Атрибуты

Атрибуты определяют ваши сильные и слабые стороны. В настоящее время существует семь атрибутов. Чаще всего статы увеличиваются за счет повышения уровня. При этом они увеличиваются на небольшую величину, но каждый уровень уменьшает скорость прироста статов. Другой способ повысить атрибуты - тренировки или выполнение определенных заданий. Примером могут служить физические тренировки, которые, в зависимости от выполняемых действий, повысят вашу живучесть, ловкость и силу.

[Важное замечание!

Кроме того, если вы увеличили атрибут на 150 очков, вы получаете перк, который со временем будет увеличиваться еще больше на каждые 150 очков. Этот перк также можно временно увеличить с помощью определенных навыков, которые усиливают конкретный атрибут. Учтите, если один атрибут превышает атрибут VIT более чем в два с половиной раза, он начнет оказывать негативное влияние на организм. Обычно это можно исправить или, по крайней мере, контролировать, увеличив атрибуты VIT, но не всегда, в зависимости от обстоятельств.

Сила (STR):

Атрибут "Сила" определяет общую физическую силу человека. Этот атрибут влияет на количество урона, которое человек может нанести другому с помощью боевых искусств, клинков или тупых предметов. Он также влияет на способность человека снижать урон при блокировании и на количество веса, которое он может поднять или бросить. Это очень важно, если стиль боя ориентирован на использование тяжелого оружия или грубой силы.

20 END & 20 STR & 20 VIT = 1 Защита

Жизнеспособность (VIT):

Vitality, также известный как атрибут Vigor, определяет общее состояние здоровья человека. Этот атрибут также влияет на способность человека восстанавливать здоровье в бою и вне его и сопротивляться особым видам урона, таким как яд, кровотечение, паралич, ожоги и т. д.

1 VIT = 25 HP

1 VIT = .5 HP REGEN в минуту (вне боя)

1 VIT = .25 HP REGEN в минуту (во время боя)

20 END & 20 STR & 20 VIT = 1 защита

Выносливость (END):

Атрибут Endurance определяет общую выносливость/чакру человека, которая влияет на то, как долго он может сражаться или выполнять какую-либо деятельность, а также на силу большинства навыков, основанных на чакре. Подобно Жизнеспособности и Силе, этот атрибут также играет роль в здоровье человека, повышая его естественную защиту, когда он не бронирован, и при блокировании атаки, гарантируя, что самообладание блокирующего не нарушится.

1 END = 25 CP

1 END = .5 CP REGEN в минуту (вне боя)

1 END = .25 CP REGEN в минуту (во время боя)

20 END & 20 STR & 20 VIT = 1 защита

Ловкость (DEX)

Атрибут Dexterity определяет общую подвижность человека. Этот атрибут влияет на точность, уклонение, скорость и способность наносить критические удары противнику в ближнем, среднем и дальнем бою. Ловкость также играет важную роль в умении владеть киркой, скрытности, использовании оружия и способности правильно владеть двойным оружием.

Интеллект (INT):

Атрибут Интеллект определяет общую способность человека быстро думать, учиться, запоминать и сохранять информацию, а также определяет, насколько он умен. Этот атрибут влияет на способность человека правильно контролировать и формировать свою чакру. Он также позволяет выполнять технику с наименьшим количеством чакры, но при этом достигать желаемых результатов. Как и мудрость, интеллект также влияет на способность изучать и развивать определенные навыки, такие как гендзюцу и медицинское ниндзюцу, а также успешно создавать новые вариации определенных техник и защищаться от ментальных атак.

Мудрость (WIS):

Атрибут мудрости определяет здравый смысл, инновации и восприятие человека. Мудрость, наряду с интеллектом, также играет важную роль в изучении некоторых навыков, таких как создание ловушек и фуиндзюцу, а также в успешном создании новых вариаций определенных техник. Более того, он влияет на устойчивость к урону от ментальных техник.

Харизма (CHA):

Атрибут "Харизма" определяет силу личности персонажа, убедительность, личный магнетизм, способность вести за собой и привлекательность. Атрибут харизмы играет роль в некоторых навыках и техниках, таких как контроль разума, запугивание, торг и даже обычная ложь. Кроме того, Харизма, как и Мудрость, также играет роль в том, чтобы позволить вам обнаружить навыки, которые влияют на вас ментально, и позволяет вам легче определить, когда кто-то лжет или говорит правду.

Удача (LUK):

Атрибут "Удача" определяет общий шанс человека. Удача уникальна по сравнению с другими атрибутами, так как она способна влиять на все - от нахождения или разграбления случайных предметов различной редкости, выигрыша денег в азартных играх до встреч и даже роли в нанесении критических ударов.

"А? Немного не то, что я ожидал. Йош! Давай проведем тест-драйв", - кивнул Наруто и направился к выходу. Осторожно и бесшумно он покинул здание, чтобы не потревожить старика, который управлял этим местом. Он был приличным человеком, хотя и немного раздражительным, но терпеть не мог, когда люди шумели. Не раз он выгонял нескольких человек только за это.

Наруто тоже чуть было не выгнал, но догадался, что из-за того, что он сирота и близок к Сандайме, ему вынесли предупреждение. Но даже после этого мужчина не спускал с него глаз.

"Старый сентиментальный пердун", - пробормотал Наруто.

"Я слышал это, сопляк!" - крикнул старик из своей комнаты, заставив Наруто бежать, как летучая мышь из ада.

"Как, черт возьми, он это делает, даттебайо?" - слух старика не переставал удивлять и пугать его. Наруто догадался, что у этого человека либо повсюду провода, либо он бывший ниндзя. Он не сомневался, что и то, и другое.

"Ладно, посмотрим, не случится ли чего интересного", - пробормотал про себя Наруто, заметив пару знакомых людей. "Что за?"

Нара Шикамару - Наследник Нара - 7 уровень

Акимичи Чодзи - Наследник Акимичи - Lv 7

"Пойдем, Шикамару. Только сегодня они продаются за полцены!" Чоуджи в перерывах между поеданием чипсов рассказывал о своем любимом заведении.

"Неприятно, - вздохнул Шикамару, - ты же знаешь, что они открываются в 11:30? Сейчас еще

только 10:56".

"Да, но я слышал, что там будет кто-то из моей семьи, и я хочу быть первым в очереди, пока они не пришли", - возразил Чоуджи и начал тащить Шикамару, который едва или совсем не сопротивлялся, когда его тащили, в ресторан. Когда дело касалось Акимичи и их любви к еде, ничто не стояло на их пути, если только они не хотели лишиться конечности или чего-нибудь еще.

"Так, значит, не только у меня над головой плавает текстовое поле. Похоже, это не гендзюцу", - сказал себе Наруто. Даже если бы это было так, оно ничего не делало, чтобы согреть его, так что зачем с ним бороться.

Прогуливаясь по деревне, Наруто продолжал наблюдать за жителями. Как он заметил, большинство мирных жителей имели уровень от 5 до 15 в лучшем случае, в то время как ниндзя, за исключением студентов академии, были гораздо выше. Большинство чуунинов имели уровень 25 и выше. К сожалению, поскольку его уровень все еще находился на самом низком уровне, он не мог увидеть ничего, что было бы на двадцать пять уровней выше его собственного. У знакомых ему джонинов Токубецу были вопросительные знаки, а у джонинов - вопросительный знак. На именах некоторых джонинов были изображены золотые листья, а у других - черепа.

"Думаю, знак вопроса означает, что мой уровень слишком низок, а их уровень слишком высок, чтобы видеть. Золотой лист означает, что они элитные, я думаю", - размышлял Наруто. Он уже видел такое в видеоиграх и догадывался, что здесь действует та же концепция.

Вопросительные знаки вместо цифр означали, что уровень не соответствует его уровню, а фон или символы вокруг имени означали, что они не только высокопоставленные личности - не всегда, - но и намного, намного сильнее тех, кто имеет такой же уровень. Те, у кого были черепа или крестики, означали, что они как минимум на пятьдесят-шестьдесят уровней выше его уровня. Короче говоря, это означало, что не стоит связываться с этими парнями, пока ты не достигнешь их уровня или пока у тебя не будет достаточно большой и опытной группы, чтобы помочь тебе.

<http://tl.rulate.ru/book/104742/3667473>