

ОПИСАНИЕ СИСТЕМЫ.

Большая часть рассказала Селинея, остальное выяснено позже, но вся информация собрана в одном месте для удобства.

1. Характеристики.

100 в характеристиках условно соответствует некой норме для здорового мужчины. Столь же условно делятся на 2 группы. Каждой характеристике соответствует свой элемент.

Физические.

Улучшение пропорционально от базовой (или собственной) величине. Например: база 100, вложено еще 200 очков, значит результат будет $100 + 200 * 100 / 100 = 300$; база 50, вложено все те же 200 очков, то $50 + 200 * 50 / 100 = 150$.

Восприятие (Вода). Восприимчивость органов чувств. При прокачке фраза "и нюх как у собаки и глаз как у орла" перестает быть преувеличением. Но действие этим не ограничивается. Характеристика словно субъективно растягивает время, позволяя разобраться в возросшем потоке информации и тем самым улудшая реакцию.

Особенность в том, что высокое значение характеристики не всегда приносит пользу. Рекомендуются считать с навыком ограничения.

Живучесть (Земля). Достаточно сложная характеристика, включающая в себя как физическую прочность тканей, так и выносливость организма. Влияет много на что, но на все слабо.

Сила (Огонь). Самая простая характеристика. Представляет из себя физическую силу напрямую. Или же крепость мышц, называемую еще статической силой. Полностью соответствует тому, как на Земле наращивают объем мышц и называют бодибилдингом.

Требует значения живучести хотя бы в 25%, или организм может повредить сам себе!

Скорость (Ветер) Еще одна сложно выглядящая характеристика. Скорость - это не только скорость бега, но и скорость движения всех частей тела. Впрочем, как правило относится именно к бегу.

Для эффективного использования необходимо значение силы и восприятия хотя бы в 25%, Сила, чтобы иметь возможность двигаться физически, а восприятие, чтобы правильно пользоваться способностью и вовремя реагировать.

Магические.

Не зависят от базовых (или собственных) значений, зато могут свободно расти естественным путем в отличии от физических.

Запас маны (Тьма) Определяет максимальны запас маны.

Восстановление маны (Свет) Определяет скорость восстановления маны.

При равенстве характеристик запаса и восстановления полный запас восстанавливается 10 часов.

Магическая сила (Пространство) Определяет силу одного заклинания, радиус воздействия и объем маны, которую можно использовать одновременно.

Магический контроль (Разум) Определяет точность манипулирования маной, позволяет делать более тонкие вещи.

2. Сборки.

Поднимать все характеристики разом - совершенно неэффективно.

Чаще всего упор делается на какую-нибудь пару физических или магических характеристик. Характеристики не повторяются.

Исходя из этого рассматриваются 4 группы классов:

Силовик. Упор на силу и живучесть. В бою сражается по принципу: бери оружие побольше и

лупи им посильнее. Классический пример "танка" из игр. Имеет самую высокую выживаемость. Имеет 2 разновидности.

Телохранитель. Живучесть выше силы.

Собственно силовик. Сила выше живучести.

Скоростной. Упор делается на скорости и восприятии. В бою в основном полагается на маневренность, еще называются мастерами оружия. Тоже делится на 2 разновидности.

Разведчик. Восприятие выше.

Собственно скоростной. Скорость выше.

Силовой маг. Упор на магическую силу и запас маны. Их еще называют артиллерийскими магами. Специализируется на нанесении критического урона в бою. Выделять разновидности бессмысленно.

Маг контроля. Упор на магический контроль и восстановление маны. В основном, считается магом поддержки. Хорош в длительной и кропотливой работе в тылу, но есть и исключения.

Для физических классов элемент играет крайне малое значение. Обычно он соответствует основной характеристике группы классов. Группа классов мало отличается внутри.

Вот для магических классов их элементная принадлежность едва ли не важнее характеристик. Тут скорее характеристики развиваются в соответствии с выбранным элементом.

3. Элементы.

Основные (стихийные)

Огонь - основная атакующая стихия преимущество для силовых магов, нет останавливающего эффекта и урон часто не мгновенен на низких уровнях и потому бесполезна для магов контроля.

Земля - для магов на контроле, в основном, защитная школа, но кидать камни может быть полезно, да и "снаряды" прямо под ногами, эффективна в строительстве.

Вода - универсальная и сбалансированная для атаки и защиты, даже есть исцеление, но ее часто называют "все и ничего", для каждого направления есть элемент лучше, да и вода должна быть под рукой.

Воздух - еще одна стихия для силовых магов, Есть хорошая атака, специализируется на скорости, особенностью является полет на низких уровнях, но без силы и маны он будет бесполезен, как и атака. Правда, с полетом есть подстава она в том, что маги контроля на высоких уровнях могут летать постоянно.

Дополнительные (более редкие)

Свет - основная стихия целителей, не имеет ни защитных ни атакующих эффектов, но к ней относятся техники переброса своей регенерации маны в свою физ. статистику.

Тьма - основой стихии являются техники маскировки преимущественно в ночное время, но как это не парадоксально, в ней же есть и целители на основе удаления инородных вещей в организме, таких как яды и т.п. есть и удаление тканей (рубцы, язвы и т.п.), это же может использоваться для атаки (удаление тканей = нанесение ран)

Разум - странная стихия, специализированная на магии распознавания и обнаружения, но в ней бывают и разные, порой странные способности для усиления других классов (например, ауры воодушевления у лидеров).

Пространство - единственная изначально закрытая стихия, получить которую напрямую очень сложно, может содержать способности других имеющихся элементов.

Эволюция элементов

(усиление, можно получить из любого исходного, при этом исходный все еще доступен)

Огонь + Огонь = Испепеление - усиление огня, атакующая мощь безумна и скорость увеличена в ущерб дальности.

Земля + Земля = Металл - довольно странная стихия, но популярна у кузнецов, а также позволяет легко сражаться оружием, не касаясь его, или метать, недостаток относительно земли в том, что "снаряды" тяжелее достать, а преимущество в увеличении урона по сравнению с обычными камнями.

Вода + Вода = Лед - довольно специфическое улучшение, улучшающее боевой потенциал воды, но закрывающее исцеление.

Воздух + Воздух = Тяжесть - или гравитация, эволюция воздуха в сторону полетов, позволяет гораздо проще носить и себя и других в ущерб атакующим и в особенности защитным функциям. Стихия для магов контроля.

Огонь + Земля = Лава - огромный урон и возможность защиты и добавления останавливающего действия за счет высокого времени активации.

Огонь + Воздух = Молния - все для атаки: урон, скорость, дальность, точность, но есть и недостаток, и он в огромных затратах маны, маги молний известны тем, что могут провести мощнейшую атаку за секунды, опустошив при этом практически любой запас маны.

Вода + Воздух = Буря - может позволить даже управлять погодой, но для этого нужны безумные показатели, поэтому обычно воспринимается просто как сочетание воды и воздуха. Исключение - наличие "зачарования" как 2-го класса.

Земля + Вода = Грязь - сочетание воды и земли, особенностью является разжижение камней, в принципе, земля уже двигает камни, а грязь делает это эффективней в разы.

Разум + Разум = Астрал - внетелесный опыт, этим все сказано, позволяет делать все то, что и разум, но при этом находится на расстоянии от своего тела.

Разум + Свет = Предсказание - все хотят знать будущее, этот элемент предоставляет такую возможность. К сожалению, очень капризен.

Разум + Тьма = Подчинение - Контроль других существ, как марионеток, подавление воли, не смотря на всю отталкивающую суть, приветствуется в форме укротителя и разводчика монстров.

(Соединение, можно получить только объединив 2 класса)

Огонь + Вода = Пар - не смотря на простоту названия, сочетает все преимущества воды и огня, обжигает, режет, защищает, физически толкает, даже может охлаждать, и более того, имеет скорость, присущую скорее воздуху.

Земля + Воздух = Песок - не смотря на простоту названия, все плюсы земли и ветра, скорости и мощи, атаки и защиты.

Свет + Тьма = Цикл жизни - безумно редкий элемент, известный совершенными целителями, правда получить его - та еще проблема

(Эволюция, улучшенные элементы света/тьмы можно получить только из этих элементов)

Свет + Свет = Святость - свет, усиленный до невообразимой величины, требует соответственной жизненной установки.

Свет + Огонь = Зачарование - все что делает свет вы теперь можете вложить в предмет и дать другому для использования и даже больше, если есть другой элемент, создание маг. камней для запаса маны и навыков.

Свет + Вода = Природа - контроль растений, крайне популярный элемент в сельском хозяйстве и создании зелий.

Свет + Воздух = Барьер - использование света для защиты и отражения атак, возможны и навыки ограничивающего типа на врагов.

Свет + Земля = Маг. металл - особый элемент в основном для кузнецов, не смотря на название позволяет не только создавать особые металлы, но и работать с материалами из монстров.

Свет + Пространство = Судьба - просто так не получить, считается, что боги даруют его героям, может получать и использовать пространство и все элементы с основой на свете.

Тьма + Тьма = Искажение - ужасающий элемент, позволяющий искажать живых существ, делая из них монстров.

Тьма + Огонь = Адский Огонь - черное пламя ада, сжигающее не только тела, но и магию и навыки.

Тьма + Вода = Кровь - вампиризм.

Тьма + Воздух = Миазмы - распространяйте яды и болезни через воздух.

Тьма + Земля = Нежить - поднятие трупов, иногда вместе с душами.

Тьма + Пространство = Демон - просто так не получить, даруется тем, кто пришел в этот мир творить зло, может использовать пространство и все элементы, основанные на тьме.

Разум + Пространство = Душа - про этот элемент ничего толком неизвестно, кроме того, что он есть.

4. Развитие.

Развитие внутри системы Сели очень точно охарактеризовала.

- Проси что хочешь. Получишь с поправкой на свои возможности. Боги дают то, что тебе нужно с поправкой на то, что ты можешь осилить.

Как правило, предпочтения соответствуют склонностям к тому или иному элементу. Если человек выбирает сам, то как правило претензий не возникает. Разумеется, исключая претензию "почему так мал, хочу все и сразу".

Если не дают нужный элемент - значит ты не выполнил какие-то условия. Обычно это касается редких элементов. Вот удовлетворительный дадут всегда. То же самое и с навыками. Дадут более простую версию. Достаточно просто захотеть. Разумеется, все навыки класса должны соответствовать элементу.

Не соответствующие навыки тоже можно получить, но только как общие. Их в несколько раз сложнее качать, чем классовые.

Качать классовые до твоего уровня легко, но выше сложно как и общие.

Каждый класс имеет по 4 привязанных навыка. Исключение составляют элементы Пространство, Судьба, Демон, Душа (про нее толком неизвестно). У них по 8.

Любой навык класса можно сбросить в основные, где он потеряет 50% уровня, и останется такой, или превратится в более простую общую, или будет заблокирована, если больше недоступна требуемая стихия, или соединенная для простых элементов.

Еще навыки можно удалять совсем.

Классы можно получать и их можно развивать.

Человек открывает систему и получает первые уровни в 10 лет.

При достижении определенного уровня происходит изменение класса.

10 уровень - выбор первого класса и элемента.

25 уровень - эволюция первого класса.

50 уровень - открытие второго класса.

100 уровень - эволюция любого класса 2-я начального или 1-я второго.

Говорят, что еще на 200 уровне происходит эволюция класса, не эволюционировавшего на 100-м. До этого уровня мало кто доходит.

Обычные люди достигают немногим больше 100 уровня. Чтобы получить 200 и выше нужно всю жизнь проводить в сражениях или что-нибудь подобное.

При получении уровня даются очки навыков. Бывает по-разному. Чаще всего, большая часть строго фиксированные, но есть и свободные, которые распределяешь сам. Зависит от класса.

Количество очков за уровень может варьироваться. Нормой считается 20 до получения 2-го класса и 30 после.

Но число может варьироваться. Чем больше свободных очков - тем меньше.

Еще может уменьшиться если резко сменить элемент или изменить его. Если же наоборот новый элемент - результат твоего труда, то очков может стать больше.

Как правило, они ограничены некой "совместимостью" конкретного человека или души с тем или иным классом. "Совместимость" всегда совпадает с тем, к чему у человека лежит душа. Система дает всегда возможный максимум. Больше - душу может покалечить точно так же, как можно покалечить тело, если при прокачки силы пренебречь прокачкой живучести.

<http://tl.rulate.ru/book/77984/2461229>