# **1. Ролевая система**

# **1.1. Наследия**

Генетические данные персонажа. У персонажа есть от 1 до 6 наследий, значения которых измеряются в процентах и в сумме составляют 100%. Каждое наследие связано с одной характеристикой. Чем больше процент определенного наследия, тем чище генетическая линия персонажа. Сюжетно проценты наследия определяют, насколько ДНК персонажа близка к ДНК родов-основателей. Чем выше процент наследия, тем быстрее скорость прокачки связанной с ним характеристики. Повысить уровень наследия персонажа можно, приняв созданную из крови чистокровного наследника сыворотку. При добыче сыворотки наследник погибает.

Если наследие персонажа достигает 50%, в его внешности начинают проступать черты, присущие чистокровным наследникам (рога, чешуя, крылья и т.д.).

Если наследие персонажа достигает 75%, он получает способность чувствовать других персонажей поблизости, в крови которых преобладает тоже наследие, что и у него.

Если наследие персонажа достигает 100%, он получает способность стать носителем дара основателя рода, но ему необходимо найти другого носителя и забрать дар (или пробудить его самостоятельно). Дар позволяет носителю влиять на других персонажей тем сильней, чем больше в их крови процент связанного с даром наследия. Соответственно, при 0% дар не оказывает никакого влияния на такого персонажа. Кроме того, персонаж с 100% наследием может получать доступ к внутренним помещениям гробниц родов-основателей и использовать древнее оружие с генетической защитой.

**Хан.** Ключевая характеристика- сила. Дар- способность натравливать всех носителей наследия вокруг на других персонажей.

**Риза.** Ключевая характеристика- выносливость. Дар- способность ослаблять всех носителей наследия вокруг.

**Улькор.** Ключевая характеристика- ловкость. Дар- способность на короткое время сильно ускорять всех носителей наследия вокруг.

**Маа.** Ключевая характеристика- харизма. Дар- способность временно подчинять указанных носителей наследия своей воле.

**Вуртус.** Ключевая характеристика- интеллект. Дар- способность читать мысли носителей наследия, с которыми говорит персонаж.

**Ши-дол.** Ключевая характеристика- восприятие. Дар- способность становиться невидимым для всех носителей наследия вокруг.

**Кровь Лукавого.** Ключевой характеристики и связанных навыков нет. Скрытое наследие, которое нельзя выбрать игроку в качестве стартового. Встречается у крайне малого числа персонажей, но, как правило, преобладает в их крови. Согласно религиозным повериям, предки людей с такой кровью заключили контракт с Нечистым. Дар- способность выживать в зараженных землях, чувствовать приближение искаженных, понимать речь предводителей ульев.

# **1.2. Характеристики**

Физические данные персонажа. У персонажа есть 6 характеристик, значения которых находятся в диапазоне 0-100. Характеристики повышаются по мере прокачки персонажа. Коэффициент скорости прокачки характеристики равен **1+** **процент связанного наследия\*6.** Т.е. при наличии в крови персонажа в равных пропорциях 6 наследий, коэффициенты скорости прокачки для каждого из них будут равны **2**, а для персонажа со 100% наследием коэффициент скорости для связанной характеристики будет **7,** для остальных характеристик- **1**.

К каждой характеристике привязано 4 навыка.

## **1.2.1. Сила**

Определяет максимальный переносимый вес и урон, наносимый в ближнем бою

## **1.2.2. Выносливость**

Определяет количество здоровья и сопротивляемость получаемому урону

## **1.2.3. Ловкость**

Определяет скорость передвижения и точность попаданий при атаке

## **1.2.4. Харизма**

Определяет стартовое отношение NPC к персонажу и максимальное количество спутников

## **1.2.5. Интеллект**

Определяет скорость изучения новых технологий и скорость повышения навыков

## **1.2.6. Восприятие**

Определяет урон, наносимый дальнобойным оружием и видимую персонажу информацию об NPC

# **1.3. Навыки**

Приобретенные умения персонажа. У персонажа есть 24 навыка, каждый из которых привязан к своей характеристике. Максимальный уровень, до которого можно прокачать навык, равен уровню связанной с ним характеристики. Навыки растут по мере использования, скорость роста навыка замедляется по мере его повышения.

**Сила**

## 1.3.1. Тяжелое оружие.

Умение владеть молотами, топорами и двуручными мечами.

## 1.3.2. Тяжелая броня.

Умение носить латные доспехи.

## 1.3.3. Фермерство.

Умение выращивать растения и собирать урожай.

## 1.3.4. Плотницкое дело.

Умение изготавливать предметы из дерева.

**Выносливость**

## 1.3.5. Блокирование.

Умение пользоваться щитом или парировать атаки оружием.

## 1.3.6. Рукопашный бой.

Умение сражаться голыми руками и ногами.

## 1.3.7. Кузнечное дело.

Умение изготавливать предметы из металла.

## 1.3.8. Строительство.

Умение создавать новые объекты на карте.

**Ловкость**

## 1.3.9. Легкое оружие.

Умение владеть ножами и одноручными мечами.

## 1.3.10. Легкая броня.

Умение носить кожаную и меховую броню.

## 1.3.11. Бездоспешный бой.

Умение уклоняться от атак без брони.

## 1.3.12. Взлом замков.

Умение вскрывать замки на сундуках и дверях, а также обезвреживать ловушки.

Формула расчета: шанс взлома в процентах = текущий навык взлома \* 1.5 + текущая ловкость \* 0.25 + уровень инструментов взлома \* 1.5 – уровень замка.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Инструмент** | **Уровень** | **Цена** |
| Дешевые инструменты для взлома | 10 | 300 |
| Обычные инструменты для взлома | 20 | 600 |
| Качественные инструменты для взлома | 30 | 2000 |
| Безупречные инструменты для взлома | 45 | 5000 |
| Легендарные инструменты для взлома | 60 | 12000 |

**Харизма**

## 1.3.13. Убеждение.

Умение добиваться своего в диалогах с NPC.

## 1.3.14. Торговля.

Умение покупать дешевле, продавать дороже и получать больше информации о товарах.

## 1.3.15. Командование.

Умение управлять спутниками, влияет на их эффективность и набор приказов, которые можно им отдавать.

## 1.3.16. Любовное мастерство.

Умение соблазнять NPC и заниматься сексом.

**Интеллект**

## 1.3.17. Обучение.

Умение обучать других персонажей навыкам.

## 1.3.18. Зельеварение.

Умение создавать зелья и сыворотки.

## 1.3.19. Медицина.

Умение лечить раны и болезни.

## 1.3.20. Инженерия.

Умение собирать сложные механизмы.

**Восприятие**

## 1.3.21. Стрельба.

Умение владеть луками, огнестрельным и метательным оружием.

## 1.3.22. Карманная кража.

Умение воровать вещи у других персонажей.

## 1.3.23. Подкрадывание.

Умение незаметно перемещаться.

## 1.3.24. Обращение с животными.

Умение приручать, усмирять и разводить животных.