Влияние качества на статы:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ранг | Стартовое значение характеристик | Шаг за уровень | Особенность |
| Обычное | 2 | 3 | Нет |
| Качественное | 5 | 5 | Не более 1 особенности 1 категории |
| Редкое | 10 | 10 | Не более 2 особенностей 1 категории/1 особенность 2 категории/1 особенность 3 категории взамен ОХ |
| Мифическое | 25 | 25 | Не более 4 особенностей 1 категории, либо 3 особенности 2 категории, либо 2 особенности 3 категории, либо 1 особенность 4 категории взамен ОХ |
| Уникальное | - |  | Уникальная особенность, произвольные ОХ на уровне не выше МИФ |
| Легендарное | 50 | 50 | 5 особенностей 2 категории, либо 4 особенности 3 категории, либо 2 особенности 4 категории, либо 1 особенность 5 категории, либо 1 особенность ВНЕРАНГА взамен ОХ. |

Расчёт статов в снаряжении

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ранг | Уровень снаряжения \ Количество статов | Особенности |
| Обычное | 1 | 2 | 2 | 5 | 3 | 8 | 4 | 11 | 5 | 14 | Нет |
| Качественное | 1 | 5 | 2 | 10 | 3 | 15 | 4 | 20 | 5 | 25 | Не более 1 особенности 1 категории |
| Редкое | 1 | 10 | 2 | 20 | 3 | 30 | 4 | 40 | 5 | 50 | Не более 2 особенностей 1 категории/1 особенность 2 категории/1 особенность 3 категории взамен ОХ |
| Мифическое | 1 | 25 | 2 | 50 | 3 | 75 | 4 | 100 | 5 | 125 | Не более 4 особенностей 1 категории, либо 3 особенности 2 категории, либо 2 особенности 3 категории, либо 1 особенность 4 категории взамен ОХ |
| Уникальное | 1 | До 25 | 2 | До 50 | 3 | До 75 | 4 | До 100 | 5 | До 125 | Уникальная особенность, произвольные ОХ на уровне не выше МИФ |
| Легендарное | 1 | 50 | 2 | 100 | 3 | 150 | 4 | 200 | 5 | 250 | 5 особенностей 2 категории, либо 4 особенности 3 категории, либо 2 особенности 4 категории, либо 1 особенность 5 категории, либо 1 особенность ВНЕРАНГА взамен ОХ. |

Базовое увеличение Силы. Пассивный навык 1 уровня. (+5) – Малое увеличение Силы Пассивный навык 2 уровня (+10) – Среднее увеличение силы. Пассивный навык 3 уровня (+20). Великое увеличение силы. Пассивный навык 4 уровня (+50). Легендарное увеличение Силы – пассивный навык 5 уровня. (+100)

Оружие.(мин-мах(среднее/+ к урону за уровень) Обычное 1-10(5-6/+5). Качественное 4-20(12/+10). Редкое 10-36(23+15) Мифическое 20-48 (34+20) Уник 1-100 (50/+30%) Легендарное 70-100 (85/+40%).

Расчёт урона оружия: (успешность выполнения удара %(мин-мах)+показатель силы)\*коэф. Критического удара(при срабатывании)\*коэф применённой способности/пассивки (если нет, то =1) – показатель брони в месте нанесения удара (1 ед прочности = 10 единиц брони)-% сопротивления урону.

В дистанционном оружии показатель силы не прибавляется, за исключением метательного оружия. У метательного оружия добавляется сила с эффектом рассеивания по мере дальности броска, каждый метр -10% (не означает, что через 10 метров потеряет 100%, коэффициент высчитывает каждый раз по 10% от предыдущего значения, бесконечно стремясь к нулю.

% сопротивления урону = броня монстров=броня/кожа зомби = кожный покров человека

% соп урона человеку высчитывается по формуле Живучесть/2 = природная броня

Очков здоровья нет, при нанесении урона учитывается общий показатель живучести организма и других статусов, влияющих на его состояние.