Ниже в таблице приведена зависимость некоторых параметров от основных характеристик (СИЛА, ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ, ЛОВКОСТЬ и т.д.). Данные приведены для главного героя сразу после выхода из закрытой локации.

| параметр на единицу характеристики | Сила  6 | Тело сложение 6 | Ловкость 7 | Интеллект 6 | Мудрость 6 | Влияние (харизма) 6 | База  (8 ур) | Модификатор с учётом характеристик |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Урон физическим оружием (кроме луков и арбалетов) % | 13 |  |  |  |  |  | 1 | 78% |
| ОЗ(HP) | 0,04 | 0,19 |  |  |  |  | 25+4\*уровень | 1,38 |
| Восстановление ОЗ(HP) в час | 0,003 | 0,007 | 0,002 | 0,001 | 0,001 | 0,001 | 1 | 11,3 |
| ОМ(MP) |  |  |  |  | 0,09 | 0,02 | 30+3\*уровень | 0,66 |
| Восстановление ОМ(МР) в час |  |  |  | 0,002 | 0,005 |  | 1 | 2,98 |
| Выносливость (расходуется на все действия) | 3 | 11 |  |  | 1 |  | 1 | 90 |
| Восстановление выносливости в минуту % | 6 | 9 |  |  |  |  | 1 | 0,90 % |
| Восстановление выносливости в бою в минуту% |  |  |  |  |  |  | 1 | 95,40 % |
| Скорость восприятия % |  |  | 13 | 5 | 4 |  | 1 | 145%+2%\*уровень |
| Сила заклинаний % |  |  |  | 13 | 4 | 2 | 1 | 114% |
| Ускорение каста % |  |  |  | 4 | 1 |  | 1 | 30% |
| Сила умений и приёмов % | 5 |  | 6 | 2 | 6 | 1 | 1 | 126% |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Сила заклинаний непрямого воздействия (иллюзия, усиления, ослабления) % |  |  |  | 1 | 1 | 13,5 | 1 | 93%+1,5%\*уровень |
| Сопротивление враждебному непрямому воздействию % |  | 2 |  | 5 | 5 | 12,5 | 1 | 93%+1,5%\*уровень |
| шанс критического воздействия (оглушение, опрокидывание, тяжёлое ранение, прерывание приёма или заклинания) % | 8 |  | 6 | 5 | 1 |  | 1 | 126% |
| сопротивление критическому воздействию % | 4 | 9 | 5 |  | 1 |  | 1 | 119% |
| Снижение расхода выносливости % | 3 | 1 | 1 |  |  |  | 1 | 31% |
| Получаемый опыт % |  |  |  | 10,5 | 13,5 | 4 | 1 | 100% |
| Скорость бега % | 1 |  | 4 |  |  |  | 1 | 34% |
| Грузоподъёмность кг | 2,7 | 4 |  |  |  |  |  | 40,2 |
| Меткость  Уклонение Внимательность | Таких параметров нет, эти переменные зависят только от мастерства игрока | | | | | | | |

Следует заметить, что большинство параметров, указанных в относительных величинах, отсутствуют в игре в 100% значении. Так, например, для любого игрока 5го уровня и не потраченных очков характеристик (все характеристики 6), скорость восприятия действительности будет (2%\*5) + (6\*13%+6\*5%+6\*4%)=142% - этот значение по факту и является стандартным. А базовым значением для скорости бега будет 30%. Это следует всегда держать в голове сравнивая прогресс роста так как 1% разных параметров по-разному сказывается на прогрессе героя.

Таблица роста параметров при получении уровня (только для людей и человекоподобных рас)

|  |  |
| --- | --- |
| параметр | величина прибавки |
| Атака/защита | 1 |
| Скорость восприятия(без влияния характеристик) | 0,02 |
| Очки здоровья | 4 |
| Очки маны | 3 |
| Сила заклинаний непрямого воздействия (иллюзия, усиления, ослабления) | 0,015 |
| Сопротивление враждебному непрямому воздействию | 0,015 |
| Очки выносливости | 2 |
| нераспределённые очки характеристик. ЗА КАЖДЫЙ ДЕСЯТЫЙ УРОВЕНЬ | 1 |
| нераспределённые очки навыков (начиная с пятого) КРОМЕ КРАТНЫХ ДЕСЯТИ | 1 |