

Навыки и умения (за М.Иридой)

Внимание!

Народ Восточного приморья.

Я Узлик, глашатай 68-го уровня, с мульти-классом Красавец 36-го. А?
Не та статья. Ой, простите. Давайте по новой.

Я Узлик, и у меня бонус +4 на любые действия, связанные с тем, чтобы быть красавчиком. Теперь всё верно. Сегодня я при помощи Мали Ириды предоставляю вам список основных способностей и умений, которыми вы пользуетесь, а также раскрою их для вас. И прошу, не пугайтесь, что я веду себя как умалишенный. В современной социологии принято словесные значения переводить в численные, в прочем, ждите об этом статью в ближайшее время. А пока, прошу любить и жаловать Мали Ирида — одна из самых успешных, и уж точно самая красивая социолог Восточного приморья. Она помогла мне всё систематизировать, сложить и объяснить, но я как главный автор заберу и остальную славу себе — она и так слишком знаменита. Шучу. Действительно шучу.

Что же такое навыки и умения?

Навык — это знания в определённой области, либо полученные с опытом физические данные. **Навыки** — это понятие более узкое, чем атрибуты (характеристики), но более широкое чем умения. Все обычные проверки совершаются на использование навыка. Некоторые навыки

кроме активного использования имеют пассивное влияние, как например зрение или скорость бега.

Умение — это уже освоенная способность делать что либо, основанная на приобретенных знаниях и навыках. Также, это комплекс из различных успехов в навыках, смешанных с естественными возможностями тела (атрибутами) и добавлены опытом. Умения обретаются путём длительной учёбы. Проверки на умения совершаются в специальных условиях и обучение умениям занимает много времени.

То есть, навык — это предрасположенность к чему либо, а умение — приём, либо ему подобная способность.

Все навыки и умения распределяются по основным абстрактным характеристикам:

- * **Сила:** физическая сила, зависящая от количества и качества мышц, и способности эти мышцы применять.
- * **Ловкость:** это умение существом управлять своим физическим телом.
- * **Телосложение:** это физическая сопротивляемость к болезням, ядам, физическим повреждениям и прочим раздражителям, иными словами — физическое здоровье.
- * **Интеллект:** уровень знаний существом фактов, и разной другой информации, а также умение осваивать, запоминать и работать с информацией.
- * **Мудрость:** своего рода проницательность персонажа, его умение мыслить, управлять своими мыслями, эмоциями и другими реакциями тела и души, а также ширина мировоззрения.
- * **Харизма:** умение влиять на общество, либо отдельных существ: как разумных, так и животных.

Согласимся, что мы каждый день используем все эти характеристики. Но когда мы делаем что либо, то так или иначе мы применяем возможности нашего тела и разума для конкретных действий, которые являются навыками и умениями. Вот их список:

Сила:

Навыки:

Тяжелая атлетика: это то, как эффективно существо может поднимать тяжелые предметы, и насколько тяжелые они могут быть. Каждая единица равна 30кг (мин 30кг+сила*10).

Лазание: это то, как эффективно существо может взбираться по вертикальным, или диагональным поверхностям, его умение использовать особенности такой поверхности для передвижения. Каждые 3 уровня лазанье стоит на 1ОД меньше.

Плавание: это то, как эффективно существо может двигаться в жидкостях, а также — как быстро он может это делать. Каждая единица равна 1км/ч к максимальной скорости плавания (минимум 1км/ч+сила).

Грузоподъемность: это то, насколько большой вес существо может переносить без особых проблем. В отличии от тяжелой атлетики, этот навык отвечает за общую грузоподъемность, а не за умение поднимать тяжелые вещи. Каждая единица равна 10кг к максимальному весу, который можно поднять (мин 30+сила*10).

Разрывание: это то, насколько эффективно существо разрывает какие-то предметы, например: цепи, веревки, и другие подобные предметы. Он отвечает за силу пальцев, кистей и предплечий, а также за возможность наращивать силу на протяжении короткого времени со статической позиции.

Метание: это то, насколько далеко и точно существо может метать предметы. Каждая единица равна +5 м к максимально возможной дистанции метания. Если максимальная длина метания предмета

меньше 1м, то каждая единица равна 0.5м к максимально возможной дистанции метания.

Разбивание: это то, насколько сильный у существа взрывной урон, то есть урон, приложенный за наименьшее количество времени.

Быстрый бег: это то, насколько быстро существо может бегать. Каждая единица равна 5 км/ч к максимально возможной скорости бега (мин $10 + \text{сила} * 10$ км/ч).

Удержание: это то, насколько долго существо может держать мышцы максимально напряженными.

Прыжок: это то, насколько далеко и высоко существо может прыгать с места. Каждая единица равна 50см (мин $1\text{м} + \text{сила} * 20\text{см}$) прыжков в длину и в половину от этого длина прыжка в высоту.

Умения:

Ударное оружие(одноручное, двуручное, древковое): уровень использования булав, молотов, палиц и т.д.

Колющее оружие(одноручное, двуручное, древковое): уровень использования оружия, используемого для нанесения преимущественно колющего урона.

Рубящее оружие(одноручное, двуручное, древковое): уровень использования оружия, наносящего рубящий урон.

Колюще-рубящее оружие (одноручное, двуручное, древковое): уровень использования оружия, наносящего как рубящий, так и колющий урон.

Колюще-режущее оружие: уровень использования малых клинковых, наносящих как колющий, так и режущий урон.

Метательное тяжелое(метательные топоры, молоты, ядра и т.д.): уровень эффективного метания тяжелых снарядов.

Рукопашный бой(боевые искусства, где нужна сила): уровень эффективного использования физической силы для рукопашных боевых искусств.

Ламеллярные доспехи: уровень эффективного использования доспехов типа «ламеллярные».

Тяжелые доспехи: уровень эффективного использования любых тяжелых доспехов.

Средние щиты: уровень эффективного использования любых средних щитов.

Большие щиты: уровень эффективного использования любых больших щитов.

Парирование: уровень эффективного парирование.

Оглушение: уровень эффективного использования своей силы для точных ударов с дальнейшим оглушением противника.

Ошеломление: уровень эффективного использования своей силы для точных ударов с дальнейшим ошеломлением противника.

Ловкость:

Навыки:

Скрытность в тенях: умение прятаться с использованием укрытий.

Бесшумная ходьба: уровень эффективного передвижения без создания шума.

Моторика рук: уровень и точность контроля над кистями и пальцами.

Обезвреживание и установка физических ловушек: возможность эффективно работать с ловушками, работающими на простых механизмах: медвежьи капканы, силки, сети и т.д.

Акробатика: возможность эффективно использовать возможности своего тела для прыжков, и разных прыжковых умений: сальто, зиг-заги и т.д.

Балансировка: возможность эффективно держать тело в балансировании на сложной местности.

Гибкость: возможность эффективно изгибаться для преодоления сложных препятствий.

Шулерство: возможность обмана с использованием ловкости рук в настольных, азартных играх.

Карманные кражи: возможность эффективно воровать напрямую у разумных существ.

Жонглирование: возможность манипулировать с предметами в воздухе, с циклическим повторением ловли и подбрасывания объектов жонглирования.

Умения:

Стрельба из лука: умение эффективно использовать луки и их виды.

Метание легкого оружия: умение эффективно метать ножи, дротики, сюрикены и прочие виды легкого оружия.

Верховая езда: умение ездить верхом на животных и ином транспорте.

Легкие доспехи: умение эффективно использовать легкие виды брони: ткань, кожа и пр.

Фехтовальное легкое оружие: умение эффективно использовать изящные виды оружия: рапиры, посохи, ножи-бабочки.

Легкие щиты: умение эффективно использовать легкие виды щитов, как, например, баклеры.

Йога: умение совершать различные гимнастические упражнения из йоги.

Специализированные акробатические умения: различные типы движений, позволяющих эффективно проходить местность, либо использовать её для улучшения своего положения: паркур, подтягивание, удар с разворота.

Телосложение:

Навыки:

Сопротивление ядам: возможность тела нейтрализовать либо ослаблять действие ядов. 3 уровень навыка позволяет игнорировать лёгкие яды, ещё 3 уменьшают урон средних ядов так, если бы они были лёгкими, но уже без игнорирования этого яда. На уровне 9 уменьшает урон сильных ядов так, если бы они были средними, но без игнорирования его. На уровне 12 позволяет игнорировать лёгкий и средний урон, а тяжелый делает лёгким, но без игнорирования его. На уровне 15 делает существо невосприимчивым к ядам.

Сопротивление кислотам: возможность тела нейтрализовать либо ослаблять действие кислот. 3 уровень навыка позволяет игнорировать лёгкие кислоты, ещё 3 уменьшают урон средних кислот так, если бы они были лёгкими, но уже без игнорирования этой кислоты. На уровне 9 уменьшает урон сильных кислот так, если бы они были средними, но без игнорирования их. На уровне 12 позволяет игнорировать лёгкий и средний урон, а тяжелый делает лёгким, но без игнорирования его. На уровне 15 делает существо невосприимчивым к кислотам.

Сопротивление огню: возможность тела нейтрализовать либо ослаблять действие огня, и тепла. 3 уровень навыка позволяет игнорировать лёгкий огненный урон, ещё 3 уменьшает средний урон так, если бы он был лёгким, но уже без игнорирования его. На уровне 9 уменьшает сильный урон огнём так, если бы он был средними, но без игнорирования его. На уровне 12 позволяет игнорировать лёгкий и средний урон, а тяжелый делает лёгким, но без игнорирования его. На

уровне 15 делает существо невосприимчивым к огню. Также увеличивает сопротивляемость высоким температурам на 10 градусов (мин 30+10/телосложение градусов).

Сопротивление холода: возможность тела нейтрализовать либо ослаблять действие холода. 3 уровень навыка позволяет игнорировать лёгкий урон холода, ещё 3 уменьшает средний урон холода так, если бы он был лёгким, но уже без игнорирования его. На уровне 9 уменьшает сильный урон холодом так, если бы он был средними, но без игнорирования его. На уровне 12 позволяет игнорировать лёгкий и средний урон, а тяжелый делает лёгким, но без игнорирования его. На уровне 15 делает существо невосприимчивым к холоду. Также увеличивает сопротивляемость низким температурам на 5 градусов (мин -5-5/телосложение градусов)

Сопротивление магии: возможность тела нейтрализовать, либо ослаблять направленное продолжительное магическое влияние. 3 уровень навыка позволяет игнорировать лёгкое магическое влияние, ещё 3 уменьшает средний уровень магического влияния так, если бы он был лёгким, но уже без игнорирования его. На уровне 9 уменьшает тяжелый уровень магического влияния так, если бы он был средними, но без игнорирования его. На уровне 12 позволяет игнорировать лёгкий и средний уровень, а тяжелый делает лёгким, но без игнорирования его. На уровне 15 делает существо невосприимчивым к продолжительному магическому влиянию.

Сопротивление болезням: возможность тела нейтрализовать, либо ослаблять действия болезней. 3 уровень навыка позволяет игнорировать лёгкие болезни, ещё 3 уменьшает негативное влияние средних болезней, если бы они были лёгкими, но без игнорирования их. На уровне 9 уменьшает сильные болезни так, если бы они были средними, но без игнорирования их. На уровне 12 позволяет игнорировать лёгкие и средние болезни, а тяжелые делает лёгким, но без игнорирования их. На уровне 15 делает существо невосприимчивым к болезням.

Сопротивление режущим ударам: возможность тела нейтрализовать, либо ослаблять режущие виды повреждений. 3 уровень навыка позволяет игнорировать лёгкий режущий урон, ещё 3 уменьшает средний режущий урон так, если бы он был лёгким, но без игнорирования его и негативных эффектов. На уровне 9 уменьшает сильный режущий урон так, если бы он был средними, но без игнорирования его. На уровне 12 позволяет игнорировать лёгкий и средний урон, а тяжелый делает лёгким, но без игнорирования его. На уровне 15 делает существо невосприимчивым к режущему урону. Также уменьшает возможность порезаться об окружение.

Сопротивление колющим ударам: возможность тела нейтрализовать, либо ослаблять колющие виды ударов. 3 уровень навыка позволяет игнорировать лёгкий колющий урон, ещё 3 уменьшает средний колющий урон так, если бы он был лёгким, но без игнорирования его и негативных эффектов. На уровне 9 уменьшает сильный колющий урон так, если бы он был средними, но без игнорирования его. На уровне 12 позволяет игнорировать лёгкий и средний урон, а тяжелый делает лёгким, но без игнорирования его. На уровне 15 делает существо невосприимчивым к колющему урону. Также уменьшает возможность проколоть кожу об окружение.

Сопротивление дробящим ударам: возможность тела нейтрализовать, либо ослаблять дробящие виды ударов. 3 уровень навыка позволяет игнорировать лёгкий дробящий урон, ещё 3 уменьшает средний дробящий урон так, если бы он был лёгким, но без игнорирования его и негативных эффектов. На уровне 9 уменьшает сильный дробящий урон так, если бы он был средними, но без игнорирования его. На уровне 12 позволяет игнорировать лёгкий и средний урон, а тяжелый делает лёгким, но без игнорирования его. На уровне 15 делает существо невосприимчивым к дробящему урону. Также уменьшает порог повреждения от падения.

Сопротивление рубящим ударам: возможность тела нейтрализовать, либо ослаблять рубящие виды ударов. 3 уровень навыка позволяет игнорировать лёгкий рубящий урон, ещё 3 уменьшает средний рубящий урон так, если бы он был лёгким, но без игнорирования его и

негативных эффектов. На уровне 9 уменьшает сильный рубящий урон так, если бы он был средними, но без игнорирования его. На уровне 12 позволяет игнорировать лёгкий и средний урон, а тяжелый делает лёгким, но без игнорирования его. На уровне 15 делает существо невосприимчивым к рубящему урону.

Задержка дыхания: возможность останавливать работу легких на n-ное количество времени (каждая единица равна 1 минуте к задержанию дыхания, минимум 1+телосложение минута.)

Выносливость: возможность тела выдерживать различные нагрузки продолжительное время. Каждая единица равна 5 минутам дополнительного выдерживания нагрузок. Также, возможность избежать смерти через выносливость.

Регенерация: естественная возможность тела заживлять физические типы ран: порезы, ожоги, разрывы тканей и т.д. Каждая единица равна 10% к скорости регенерации от обычной.

Метаболизм: возможность тела справляться с болезнями, действиями ядов, и другими проблемами в работе организма. Каждая единица равна 10% к скорости избавления от этих эффектов от обычной. Чем сильнее метаболизм, тем больше существо требует еды для восполнения энергии.

Ночное зрение: возможность видеть в темноте. Где каждая единица равна 10% к уровню различения объектов в тусклом и темном пространстве.

Зрение: возможность видеть на дальние дистанции, остроте зрения. Каждая единица равна 10% к зрительной дистанции.

Слух: возможность слушать на разные дистанции, определять источник звука и т.п. Каждая единица равна 10% к слуховой дистанции.

Контроль превращений: возможность оборотням дольше находиться в зверином облике без потери контроля. Каждая единица равна 30 секунд в образе зверя. Мин. 30+телосложение*10 секунд.

Мана: увеличивает эффективность работы манакраса на 10% за каждый уровень в навыке.

Умения:

Берсерк: умение подавлять в себе признаки разумного и под действием ярости усиливать действие естественных инстинктов, а также уровень самих инстинктов.

Различные защитные умения: разные умения с использованием щитов и доспехов: блокирование ударов, перенаправление силы удара.

Голодание: возможность находиться без еды долгое время. Каждая единица равна 1 дню без еды без штрафов (мин 1+телосложение день).

Интеллект:

Навыки:

Знание точных наук: то, насколько хорошо персонаж знает точные науки, такие как: математика, логика, статистика и другие.

Знание естественных наук: то, насколько хорошо персонаж знает науки о природе, такие как: физика, биология, астрономия и другие.

Знание гуманитарных наук: то, насколько хорошо персонаж знает науки о человеке и деятельности человека, такие как: психология, риторика, филология и другие.

Магия: уровень знаний персонажа о теории магии.

Религия: уровень знаний персонажа об религиях.

История: уровень знаний персонажа общей истории, а также истории отдельных народов.

Гербология: уровень знаний персонажа в истории гербов, флагов и других символах, отличающих других существ, социальных групп, домов, государств и т.д.

Выживание: уровень знаний персонажа о выживании в опасной среде, а также умение выживать в опасной среде.

Культурология: уровень знаний персонажа об различных культурах, традициях, праздниках разных народов.

Ремесленные навыки: уровень теоретических знаний персонажа в разных ремесленных сферах: кузнечное ремесло, гончарное ремесло, лозоплетение и т.д.

Анализ: острота ума персонажа, его возможность замечать детали, и при помощи логики выстраивать цепочки, позволяющие совершать обоснованные умозаключения.

Знание языков: возможность персонажа разбираться в разных языках, количество изученных языков, и качество владения ими. Каждая единица позволяет изучить 1 дополнительный язык (мин 1+интеллект язык).

Умения:

Кулинария: возможность персонажа создавать вкусные и полезные блюда из разных продуктов.

Артефактология: уровень умений персонажа в создании артефактов, зачаровании предметов и камней.

Алхимия: уровень знаний персонажа в алхимии и его способность варить алхимические препараты.

Травничество: уровень знаний персонажа в травничестве и его способность варить травнические препараты.

Сопротивление магическим пси атакам: умение сопротивляться магии, воздействующей на сознание. Каждая единица — 10% к уровню сопротивления.

Специализированные умения: сюда относятся умения в разных ремесленных сферах: создание взрывных зелий, варение лечебных припарок, плавка металлов, создание керамики и т.д.

Различные научные умения: сюда относятся умения персонажа в научной сфере: решение головоломок, создание механизмов и т.д.

Мудрость:

Навыки:

Внимательность: быстрота реакции, возможность быстрее и легче замечать нужные вещи и предметы.

Анализ поведения: возможность замечать и различать психические проявления в жестикуляциях, мимике, поведении разумных существ.

Проницательность: возможность находить подход к разумному существу, с целью вытягивания у него какой-нибудь информации.

Первая помощь: уровень знаний, что касаются лечения без использования магии, а также возможность лечить легкие наружные раны, а также оказывать первую помощь при сильных ранениях.

Хирургия: уровень знаний, что касаются лечения тяжелых увечий и ран, а также возможность лечить такие раны.

Уход за животными: понимание поведения разных видов животных, а также возможность влиять на них с целью получения нужной реакции, либо действий.

Пси защита: уровень защиты от любого рода вербальных и невербальных (не магических) атак, целью которых есть влияние на сознание.

Концентрация: возможность держать своё внимание на одном явлении без отвлечения.

Обучение: то, насколько хорошо персонаж может обучаться. Каждая единица — это 10% к скорости обучения умениям.

Умения:

Различные психологические умения: сюда относят те умения, целью которых есть влияние на сознание объекта посредством действий или слов: пытка, шантаж, гипноз.

Использование магических устройств: умение персонажа разбираться с магией магических устройств и эффективно использовать их.

Использование псионических устройств: умение персонажа разбираться с магией псионических устройств и эффективно использовать их.

Харизма:

Навыки:

Убеждение: уровень влияния персонажа на других субъектов посредством убеждения.

Обман: уровень влияния персонажа на других субъектов посредством лжи.

Артистичность: уровень влияния персонажа на других субъектов посредством публичной демонстрации творческих талантов: музыки, танцев, пения и т.д.

Запугивание: уровень влияния персонажа на других субъектов посредством запугивания.

Блеф: уровень влияния персонажа на других субъектов посредством блефа (убеждения в том, что ты в более сильной позиции нежели это есть на самом деле).

Дипломатичность: уровень влияния персонажа на других субъектов посредством риторики, основанной на избегании конфликтов.

Сбор информации (города): уровень ориентирования персонажа в городских условиях и эффективность получения информации в них.

Сбор информации (деревни): уровень ориентирования персонажа в деревенских условиях и эффективность получения информации в них.

Сбор информации (племена): уровень ориентирования персонажа в племенных условиях и эффективность получения информации в них.

Приказ животным: уровень влияния персонажа на животных.

Социальная скрытность: возможность персонажа сливаться в обществе с целью непривлечения внимания, либо наоборот.

Умения:

Игра на музыкальных инструментах: владение разными музыкальными инструментами, такими как: лютня, флейта, барабан и т.д.

Пение: эффективное владение своим голосом, знание песен. Каждая единица равна 10 песням, которые персонаж умеет исполнять.

Танцы: эффективное владение своим телом, знание танцев, чувство ритма. Каждая единица равна 5 танцам, которые персонаж умеет исполнять.