

Навыки (skills)

Пассивная и активная стороны навыков:

Пассивный параметр отвечает за решение стандартных, обыденных и простых задач. Он нужен также для анализа ситуации.

Активный параметр требуется для решения неординарных, необычных задач – а также для синтеза решения.

В некоторых случаях для для активного использования нужен не параметр, а другой навык. В таком случае используется не модификатор параметра, а бонус эффективности от другого навыка.

Буква в квадратных скобках в самом начале описание указывает требуется ли для использования этого навыка какой-то еще.

«[п]» – простой, элементарный навык. Для него не требуется знание никакого другого навыка или области знаний. Простой навык может потребоваться для других навыков.

«[с]» – сложный навык. Для него обязательно знание другого (более простого) навыка (умения или области знаний). В противном случае навык получает штраф **-8** на все бонусы эффективности. В некоторых случаях в квадратных скобках может быть указан другой штраф, например [с/-12].

«[з]» – зависимый навык. Для его использования желательно знание другого навыка, но не обязательно. В некоторых случаях в квадратных скобках может указываться штраф к эффективности, но он в любом случае меньше, чем штраф у сложного навыка, например [з/-2].

«[к]» – указывает, что данный навык это фактически комплекс знаний и умений, необходимый для решения целого ряда задач. Также обозначается «[*]».

Использование навыков:

Активная сторона навыка – бросок перекидки. Используется d12 (или его имитация). Для успешной проверки использования навыка игрок должен кинуть больше, чем мастер.

Игрок		Мастер
к12 + эффективность навыка + бонус за параметр + бонуса от доп.умений	ПРОТИВ	K12 + СЛОЖНОСТЬ

Пассивная сторона навыка – проверка (check). Для этого используется d36 (или два шестигранника), для успешной проверки нужно кинуть как можно меньше.

к 36	ПРОТИВ	Значение навыка + Эффективность навыка + Бонус параметра – Сложность
------	--------	--

Сопряженные навыки:

Некоторые навыки приводятся как в первой таблице, так и во второй – это касается так называемых комплексных и подкомплексных навыков. Если первая таблица – просто сводная, то во второй реализован несколько иной подход. Навыки делятся на комплексные (комплексы знаний и умений) и подкомплексные, методный (для их активного использования необходимы другие навыки, надкомплексные).

Это можно записать как: (комплекс знаний) * (методный навык) = (новый навык).

Например подкомплексный (методный) навык «взлом» вместе с использованием комплексных навыков «computer science», «hardware science/электроника», «механика», «колдовство» дают соответственно «хакинг», «электронный взлом (крякинг)», «медвежатничество», «магический взлом». То есть фактически навыки «перемножаются». Другими подкомплексными (методными) навыками является «нейтрализация ловушек», «ремонт» или «программирование».

Так, для нейтрализации ловушек может потребоваться как механика, так и колдовство, а для ремонта просто необходимо разбираться в той области, в которой ремонт мы применяем.

Подробно таблицы приводятся ниже.

Навык	Используемая характеристика		Описание
	Пассивная	Активная	
Азартные игры	Хладнокровие	Сообразительность	Азартные игры – умение блефовать и жульничать с каменным выражением лица. А также и умение раскусить чужой блеф или нечистую игру.
Акробатика	Выносливость	Подвижность	[п] Умение совершать прыжки и кульбиты, способность выполнять акробатические трюки в различных ситуациях. Активная сторона: подхватить в кувырке лежащее на полу оружие. Пассивная сторона: висеть вверх ногами на веревке и при этом еще что-то делать (например целиться).
Актёрское мастерство	Память	Воля	Персонаж натренировался вести себя совсем как другой человек, отыгрывать и лицемерить. Умение запомнить чужие привычки и особенности поведения и при необходимости их воспроизводить.
Атлетика	Выносливость	Сила	[п] Позволяет тягать грузы, таскать мешки и ящики. А также выбивать двери, выламывать засовы и отжимать штанги. Взлом замковых ворот относится тоже к атлетике.
Архивное дело	Память	Интуиция	Умение искать в архивах и составлять их самому.
Бег	Выносливость	Подвижность	[п] Бег как на длинные дистанции, так и на стометровки. Умение бежать долго и не сдохнуть, а также рвануть на короткую дистанцию. Скорость бега равна подвижности метров/секунду, а длительность рывка равна выносливости * 2.
Бесшумное передвижение	Подвижность	Рефлексы	[з/?] Умение бесшумно (и возможно, быстро) передвигаться, стараясь остаться незамеченным.
Бой вслепую	Память	Интуиция Восприятие	[] Умение драться вслепую. Пассивное использование – запоминание особенностей местности и использование их в темноте «по памяти», активная – интуитивное или восприимчивое ориентирование.
Боевой стиль: доспехи общие		Сила	[] Умение носить доспехи, не получая от их тяжести огромных штрафов к боевым характеристикам и навыкам. Пассивный, постоянно действующий навык (может потребоваться перекидка при незнакомом доспехе), результативность использования которого (сложность 4/4) вычитается из штрафов, даваемых определенным видом доспеха. Пример: у персонажа навык «доспехи» = 14. Полные латы дают -8 к подвижности , но с этим навыком штраф уменьшается на эффективность навыка «доспехи» = 3+(бонус силы/2). Штраф может стать и меньше нуля – подвижность увеличится.
Боевой стиль: щит		Сила	[] Позволяет блокировать атаки, а не уворачиваться от них. Количество возможных блоков = количеству атак со щитом (сложность 0/3) Бонус к защите равен (модификатор силы) + эффективность использования щита (сложность 4/4) + бонуса от самого щита. Возможны спецприемы. См. раздел по оружию.
Бюрократия	Хладнокровие	Воля	[п] Умение донести до бюрократа-чиновника то, что тебе нужно, и вытерпеть его аргументы. А то если не вытерпим – понадобится уже другой навык – дипломатия.
Быт		Память	[п] Комплексный (стилевой) навык, отвечающий за приспособленность персонажа к ведению как простого домашнего хозяйства, так и за ремесленные дела. Фактически этот навык введен для того, чтобы не вводить новую характеристику, отвечающую за жизненный опыт. Но ко всем пассивным сторонам зависимых навыков из этого комплекса добавляется модификатор от навыка « быт » с модификатором по памяти .
Быт: гончар	Выносливость	Подвижность	[з] Умение изготавливать посуду и другие изделия из глины, лепить, сушить, обжигать, делать посуду не только функциональной, но и красивой.
Быт: кройка и шитье	Выносливость	Подвижность	[з] Умение кроить и шить. Пассивно: шить, активно – делать выкройки ли незнакомую одежду.
Быт: кулинария	Память	Сообразительность	[з] Умение готовить вкусную и здоровую пищу.
Быт: кожевенное дело и выделка шкур	Выносливость	Сила	[з] Умение выделывать шкуры и кожи – не только сдирать их с животных, но и обрабатывать и подготавливать к транспортировке, хранению и обработке.
Быт: охота	Выносливость	Восприятие	[з] Умение эффективно охотиться – выдерживать долгие преследования дичи, находить ее (восприятие) и эффективно управляться с охотничьим инвентарем (что описывается соответствующим оружейным навыком).
Быт: пивоварение	Память	Сообразительность	[п] Умение варить пиво и изготавливать другие напитки, требующие процесса брожения и закваски (пиво, квас, сбитень, хмельной мед и так далее). Большой опыт в этом искусстве позволяет использовать необычные или редкие пивоваренные формулы, выбирать качественные составляющие и изготавливать новые сорта напитков. Также персонаж может основывать и управлять пивоваренным заводом.
Быт: плотницкие работы	Сила	Подвижность	[з] UNDEFINED: Умение строить деревянные дома и выполнять
Быт: Сельское хозяйство	Выносливость	Сила	[з] умение вести сельское хозяйство – сеять, жать, молоть, пахать и так далее.

Верховая езда	Выносливость	Рефлексы	[п] Позволяет эффективно управляться с верховыми животными (лошади, мулы, верблюды... слоны).
Верховая езда: грифоны	Воля		[п] Помогает управлять грифоном – если конечно он согласился тебя возить. У эльфов такого вопроса обычно не возникает, а вот других грифон может и не согласиться возить.
Верховая езда: драконы	Воля		[п] Помогает управлять драконом – если конечно он согласился тебя возить. В некоторых мирах драконы обычные звери. А в некоторых – это высокоинтеллектуальные долгоживущие твари.
Верхолазание	Подвижность	Рефлексы Сила	[п] Версия скалолазания, применяющаяся для лазания по крышам, руинам и развалинам. Очень полезна для воров и искателей приключений.
Взрывотехника	Смотри «минёр»		
Вождение: авиа-транспорт	Логика	Сообразительность	[с] Умение управлять авиатранспортом – в зависимости от мира – от воздушных шаров до вертолетов и флаеров. (Желательно знание электротехники и навигации).
Вождение: авто-транспорт	Рефлексы	Сообразительность	[п] Умение водить автотранспорт – от легковушек до КаМаЗов... хотя для КаМаЗов уже нужна характеристика сила .
Вождение: велосипед	Выносливость	Сообразительность	[п] Умение долго ездить на велосипеде (или самокате) и проезжать сложные участки трассы.
Вождение: магический транспорт	Воля	Сообразительность	[п] Управление воздушными коврами, летающими мечами, метлами и прочей магической мишурой.
Вождение: мото-транспорт	Рефлексы	Подвижность	[п] Умение водить мототранспорт, точнее двухколесный транспорт – от мотороллеров до «Харлей-Дэвидсонов»
Воровство	Комплекс		Для
Воровство: ВЗЛОМ (подкомплексный навык)	Память	Логика	[п] Умение взламывать различные запорные устройства, замки и двери. Пассивный параметр – память – для взлома замков необходимо помнить устройство и принципы работы компонентов замка. Активный параметр в разных случаях используется разный, при этом соответствующий навык может помочь при взломе (используется максимальный модификатор).
Воровство: ВЗЛОМ механических замков	Память	Восприятие «МЕХАНИКА»	[п] Умение взламывать механические запорные устройства – то есть медвежатничество.
Воровство: ВЗЛОМ магических замков	Память	Сообразительность «КОЛДОВОСТВО»	[п] Умение взламывать и нейтрализовать волшебные замки.
Воровство: ВЗЛОМ электронных замков	Память	Логика «ЭЛЕКТРОНИКА»	[п] Умение взламывать и нейтрализовать электронные замки. В общем то это аналог навыка «крякинг» из комплекса «Hardware Science»
Воровство: графологический анализ	Восприятие	Интуиция	[п] Умение различать разные почерка, выявлять подделки и определять характер и внутреннее состояние человека по почерку. Используется в основном следователями, психологами или специалистами по подделке документов.
Воровство: карманничество	Подвижность	Рефлексы	[п] Умение лазать по карманам и оставаться незамеченным.
Воровство: ловушки	Восприятие	НАВЫК	[к] Умение находить и обезвреживать ловушки, а также делать их самому. Изготовление ловушки считается активным использованием навыка и модификатором для этого служит эффективность использования соответствующего навыка. Для механических ловушек это механика, для электронных – электроника, а для волшебных – колдовство или навык используемой школы.
Воровство: оценка вещей			
Воровство: подделка документов	Восприятие	Сообразительность	[к] Умение подделывать документы и распознавать подделки. Для этого навыка желательно (но необязательно) знание графологического анализа.
Воровство: умение прятаться (скрытность)	Подвижность	Интуиция	[п] Умение прятаться. Многие доводят это искусство до таких высот, что могут без проблем спрятаться там, куда никому просто не придет в голову поискать. А обычно подвижность нужна чтобы долго удерживать неудобную позу.
Выживание: местность	Здоровье		[п] Умение выживать в определенном типе местности – пустыня, лес или город.
Выживание: уличная жизнь	Воля	Интуиция	[п] Умение выжить на улице и не погибнуть. Решения обычно ищутся интуитивно, а вот воля нужна постоянно.
Выживание: зона, места тюремного заключения	Воля		[п] Навык выживания в тюрьме или на зоне, а также комплекс крайне полезных навыков на зоне или в тюрьме, включая сленг («феня»).
Геральдика	Память	Сообразительность	[п] Этот навык позволяет разбираться в гербах, символах и знаках отличия. В качестве пассивного использования – персонаж помнит значительный объем информации о гербах и правилах их составления; активное – по имеющемуся незнакомому гербу понять, что он означает.
Горное дело (рудное дело)	Память	Сообразительность	
Гримировка	Память	Восприятие	[п] Умение загримироваться так, что родная мать не узнает. Также и умение различить чужой грим.
Гримировка: татуировки	Память	?	[п] Умение делать татуировки – как простые картинки, так и с определенным смыслом – от блатных и опознавательных до магических.

Дизайн	Сообразительность	Интуиция	[п] Умение творить арт и не только арт. Дизайн, одним словом.
Дипломатия	Максимальный бонус от: Воля или Интуиция		Умение вести разговор, играть словами и переводить тему. Умение добиваться от собеседника нужного или находить компромисс. Обычно отыгрывается. Для этого навыка крайне желательна психология.
Дрессировка животных	Память	Сообразительность	[п] Знания – как ухаживать за животными и умение добиться от них того, что нужно тебе, а не им – и самое главное – догадаться как это сделать в каждом конкретном случае (все божьи твари – индивидуальны) и как закрепить навыки.
Допрос	Хладнокровие	Сообразительность	[с] Умение противостоять допросу и наоборот – допрашивать. Для использования этого навыка крайне желательно иметь навыки психологии. Также смотри навык « пыточное искусство ».
	+навык: Психология + Воля		
Инженерное дело:	Память	Логика	[з] Инженерное дело – подкомплексный навык, используемый для профессионального проектирования новых устройств и конструкций. Для инженерного дела необходим навык, отвечающий за комплекс знаний и умений в определенной области применения. Инженерное дело – навык, близкий к науке. Это методичное и вдумчивое конструирование с подробным отслеживанием всех стадий создания устройства. Это скорее теоретический навык, чем практический, хотя работа инженера есть руководство к действию механиков и строителей.
Инженер: военных машин	Память	Логика Механика Артиллерия	[с] Необходим для проектирования и создания (управления бригадой строителей) военных машин – баллист, аркебуз, трубушетов. Также необходимо знание механики и артиллерии .
Инженер: механик	Память	Логика Механика	[с] Позволяет профессионально конструировать новые механические устройства и агрегаты. Необходима механика .
Искусство: архитектура	Память	Интуиция	[] Умение проектировать и строить надежные, крепкие и красивые постройки.
Искусство: литература	Память		[]
Искусство: любовь (кама-сутра)	Выносливость		[]
Искусство: рисование	Память	Восприятие	[]
Искусство: танцы	Выносливость	подвижность	[]
Исследователь-естествоиспытатель			[]
Каллиграфия	Выносливость	Подвижность	[п] Умение красиво и грамотно писать. Очень полезно для шпионов и волшебников – подделывать документы или составлять свитки.
Картография	Сообразительность	Интуиция	[к] Умение читать и составлять карты, а также ориентироваться по ним (навык «ориентирование» или «рисование» желателен).
Ковка	Выносливость	Подвижность	[с] Это почти ювелирное мастерство – выковать из металла что-нибудь тонкое и изящное.
Компьютер: Computer Science	Память Логика	Сообразительность Интуиция	Искусство владения вычислительными системами вообще и компьютерами в частности. Основолагающий навык для всех компьютерщиков.
Компьютер: Hardware Science: крикинг	Память	Сообразительность	[з] Киберпанк: умение взламывать электронные средства защиты информации или вещей. С помощью этого же навыка можно взламывать и банкоматы и автоматы по продаже кока-колы. Успешность естественно зависит от уровня навыка. Желательны знания навыков электроника и электротехника . Смотри также описание « Воровство: Взлом электронный ».
Компьютер: нетраннер	Память	Сообразительность	[с] Киберпанк: Умение лазать по информационным компьютерным сетям и проникать в их труднодоступные участки. Необходимо знание Computer Science .
Компьютер: программирование	Логика	Сообразительность	[] Умение проектировать и писать программы, придерживаться логики программы и находить изящные и эффективные способы решения поставленной задачи (эффективные по использованию скорости, памяти, либо по простоте).
Компьютер: программирование микроэлектронных устройств (микрочипов)	Логика	Сообразительность	[] Умение программировать микропроцессоры и микрочипы. Требуется для программирования киберимплантантов.
Компьютер: системы псевдоинтеллекта	Логика	Интуиция	[] Умение проектировать, создавать и обучать экспертные системы или системы, реализующие псевдоинтеллект.
Компьютер: хакинг	Память	Сообразительность	[] Взлом и нейтрализация программных защитных комплексов. Фактически ВЗЛОМ + Computer Science .
Криптография	Логика	Сообразительность	[п] Умение подбирать шифры и ключи к ним, расшифровывать данные и шифровать информацию самому. Использование компьютера в криптографии незначительно ускоряет процесс.
Критические зоны (медицина)	Память	Меткость	[п] Знание и умение попадать оружием в критические зоны на теле твари, вызывая разнообразные эффекты – от шока до смерти.
Кузнечное дело	Сила		[] Умение пользоваться кузнечным молотом, горном и наковальней, что позволяет, при известном терпении и мастерстве, ковать все от подков до артефактных клинков. Практические все тангары умеют ковать.

Лидерство (Leadership)	Максимум: Хладнокровие Воля		<p>□ Умение вести за собой людей, сподвигать их на определенные поступки – и при этом воздействовать не на одного человека, а на десятки, а то и сотни людей. Очень полезно для военачальников.</p> <p>Как правило, приобретается на собственном опыте, но в редких случаях персонаж может обладать им изначально.</p> <p>Эффективность использования дает дополнительные модификаторы к различным действиям подконтрольных.</p> <p>В оригинале: пассив=хладнокровие, актив=воля. По мнению dark_elf - наоборот.</p>
Магия: алхимия	Память	Интуиция	<p>[п] Знание и понимание – что и как происходит с веществами в тварном мире. Понимание процессов и результатов. Умение сделать «змею фараона» и знание как сделать из свинца золото. Требуется для решения огромного количества магических задач – в основном при изготовлении материальных компонентов для заклинаний и обрядов. Также алхимия может потребоваться для создания микстур и рецептов травникам.</p>
Магия: астрология (предсказания)	Логика	Интуиция	<p>[п] Умение составлять астрологические прогнозы и предсказывать будущее на основе звездного неба. Кофейная гуща тоже иногда может помочь.</p> <p><i>Дает дополнительный половинный бонус к навыку «навигация», но только если астролог видит звездное небо.</i></p>
Магия: колдовство (spellcraft)	Память	Сообразительность	<p>□ Теоретические знания и навыки определения работающих или сработавших заклинаний по визуальным эффектам.</p> <p>Также знания по теоретической магии.</p>
Магия: зачарование (enchant)	Память	Сообразительность	<p>□ Умение зачаровывать различные предметы (кольца, амулеты, жезлы, посохи) – создавая волшебные вещи. Энчант – это наложение заклинания или комплекса заклятий на предмет.</p> <p>Для наложения заклинания необходимо его знание.</p> <p>Вообще Зачарование – это отдельная глава в «Теории Волшебства» (см).</p>
Магия: история магии	Память		<p>□ Знания по истории магии – где и когда жил знаменитый волшебник и чем именно он прославился, где и когда данное заклинание имело необычные эффекты и почему (если конечно это выяснили). Очень помогает историкам, архивариусам, теоретикам от магии и может заменить в некоторых случаях навык «колдовство».</p>
Массаж	Выносливость	Подвижность	<p>[п] Умение делать как примитивный расслабляющий массаж, так и (на высоком уровне навыка) и лечебный массаж.</p>
Медицина	Смотри описание в «Наука: медицина»		
Медицина: ветеринария	Память	Сообразительность	<p>[з] Умение лечить животных и определять симптомы их болезней.</p>
Медицина (хирургия): киберимплантанты	Память	Подвижность «Хирургия»	<p>[з/-4] Знания по киберимплантам. Умение их «сопрягать» с биологическими тканями (хирургия) и друг с другом. В</p> <p>Активная сторона этого навыка – хирургическая установка киберимплантантов – именно для этого требуется подвижность или навык «хирургия». Без знания хирургии делать операции по установке киберимплантантов очень опасно.</p> <p>Для программирования и настройки киберимплантантов желателен навык «программирование микроэлектронных систем (чипов)», хотя настройку можно производить и при помощи обычного компьютера и необходимого программного обеспечения.</p>
Медицина (биохимия): наркология	Память	Логика «химия»	<p>[с] Знать и уметь разбираться в наркотических веществах, препаратах и стимуляторах. При наличии (био)химии и химии – можно их пытаться делать. А при наличии исследовательской лаборатории и подопытных кроликов – даже их разрабатывать.</p>
Медицина: первая помощь (простой навык)	Память	Сообразительность	<p>[п] Умение быстро и эффективно оказать пострадавшему первую помощь. Это практический навык, и его использование возможно без навыка медицина.</p>
Медицина: хирургия	Выносливость	Подвижность (рук)	<p>[с] Умение быстро, четко оперировать и выдерживать длительные операции. Требуется знание медицины. Требуется большая подвижность рук (подпараметр обычной подвижности).</p>
Медицина: хирургия полевая	Воля	Сообразительность	<p>[з/-6] Умение совершать операции в неподходящих условиях, без медицинского оборудования и с минимальным набором медицинских средств. Для полевой хирургии желательно знание хирургии обычной, иначе такой «хирург» имеет все шансы стать коновалом.</p>
Механика	Память	Логика	<p>[*] Знания по устройству и принципам функционирования различных узлов механических устройств. Также это умение позволяет проектировать и конструировать новые механические устройства.</p> <p>Это надкомплексный навык (комплекс знаний и умений), необходимый для взлома, ремонта, изготовления оружия и некоторых других навыков.</p>
Минёр (Взрывотехника)	Восприятие (!)	Сообразительность	<p>[п] Умение использовать взрывчатые вещества и детонаторы правильно и по назначению. Также позволяет нейтрализовать мины и растяжки. Хороший подрывник из двух плохих гранат сделает одну очень хорошую.</p>
Монстроведение	Память	Сообразительность	<p>[п] Знание монстров и животных – их повадок, поведение, слабые и сильные места. Помогает выживать.</p>
Морское дело (судовождение)			<p>[*] Комплекс навыков, необходимый для управления плавучими средствами.</p>

Музыка	Интуиция	?	□ Теория музыки.
Музыка: игра на музыкальном инструменте	Память	Интуиция, Выносливость, Сила.	□ Умение играть на определенном на музыкальном инструменте. Впрочем, для некоторых музыкальных инструментов нужна отнюдь не интуиция, а выносливость или сила.
Музыка: гитара	Память	Подвижность	□ Умение играть на гитаре. Для нее необходима большая подвижность рук (подпараметр обычной подвижности)
Музыка: пение	Память		□ ? зачем здоровье? Хороший голос у больного человека? Не верю!
Навигация	Память	Сообразительность	[п] Умение прокладывать курс – на воде или в космосе – не так существенно. Включает в себя знание и понимание погоды.
Навигация: звездных эльфов (почти магический навывк)	Память	Интуиция	□ Звездные эльфы умеют с помощью этого навыка прокладывать курс между звезд. Это почти волшебство.
Науки: вообще	Анализ	Синтез	[п] Общий шаблон наук. Для пассивного параметра нужен тот, который отвечает за решение стандартных, обыденных и простых задач, нужный также для анализа ситуации. А активный параметр нужен для решения неординарных, необычных задач – а также для синтеза решения.
Наука: Археология	Память	Восприятие	[п]
Наука: Астрология	Память	Логика	[с] Умение составлять гороскопы и прогнозы, пользуясь современными достижениями астрономии и математики.
Наука: Биология	Память / ?		[п] Знания – как, что и почему происходит в организме живого существа.
Наука: Биохимия			[п] требуется для наркологии
Наука: Генетика	Память	Логика	[п] Знания генетики
Наука: Геология	Память	Логика	□ Знание происходящих в природе геологических процессов – как образуются моря или горы, как складываются рудные жилы или появляются залежи полезных ископаемых. Геология нужна и для поиска всего, что скрывают от человека земные недра.
Наука: Естествознание			□
Наука: Инженерное дело			□ Навыки проектирования. Кросс-скилл.
Наука: История	Память		[п] Знание истории – того, что происходило в прошлом.
Наука: Историческая аналитика	Память	Логика	[с] Умение разбираться в исторических процессах и понимание – к чему приведут нынешние события – умение строить прогнозы.
Наука: Киббертехника	Сообразительность	Память	□ Cybertech
Наука: Космография			□ Знание – что и где находится в космосе – где какая интересная планета, и как до нее долететь.
Наука: Лингвистика	Память	Логика	[с] Общее и локальное языкознание, умение разбираться в диалектах и понимание – как правильно составлять новые слова. Для знания этого навыка нужно владеть хотя бы двумя языками, причем каждый язык (кроме родного) дает дополнительный +1 модификатор к этому навыку.
Наука: Литература и литературоведение.	Память		□ Знание литературных произведений и источников. Начитанность.
Наука: Математика	Логика	Сообразительность	[п] Умение решать известные повседневные задачи и анализировать данные (анализ - логика), а также ставить перед собой новые (синтез) и находить пути их решения. Впрочем, математику не всегда обязательно правильно решить задачу – главное убедить окружающих что именно это решение верное.
Наука: Медицина (также – диагностика заболеваний)	Память		[п] Знание – что и как происходит плохого в теле человека (для животных – ветеринария), почему так происходит и что нужно сделать, чтобы это остановить. В основном это теоретический навык, для решения самих задач нужны другие навыки – первая помощь, хирургия и так далее. Они приводятся в таблице отдельно, как подклассы навыка «медицина».
Наука: Токсикология	Память	Восприятие	[з/-2] Знание и умение разбираться в ядах и токсичных веществах. Навыки токсикология и наркология связаны, и для обеих требуется (био)химия.
Наука: Физика	Логика	Сообразительность	[п] Умение логически мыслить и понимать физические явления, а также подводить имеющуюся теоретическую базу (или создавать новую) под неизвестные явления.
Наука: Химия	Память	Сообразительность	[п] Знание огромного количества химических веществ, процессов и реакций, происходящих с ними, а также понимание – что и как нужно смешать, чтобы получить из мухи слона <картинка – химик с 2 колбами, в одной слон, в другой – муха, а над химиком – знаки вопроса, камера – сзади сверху>
Наука: Экология			□
Ораторское искусство	Память	Воля	□ Умение вести речь перед аудиторией, доносить свои мысли до слушателей и удерживать их внимание.
Ориентирование	Память	Сообразительность	[п] Умение ориентироваться в незнакомой или малознакомой местности.
Ориентирование вслепую	Память	Интуиция	[п] Умение ориентироваться вслепую совсем или по памяти в темноте. Желательно для навыка «бой вслепую».

Оружие: комплекс знаний об оружии	Память		[*] Знание разнообразных видов вооружения – что как стреляет, какие дырки оставляет и чем заряжается. Крайне полезно для воинов, механиков и следователей. Требует постоянного анализа новой информации. Также необходимо для создания нового оружия.
Оружейник	Базовые знания по изготовлению оружия		[*] Для создания оружия не только нужно иметь навык кузнечного дела, но еще и представлять – как оружие делается. За проектирование оружия отвечает навык «инженер» вкупе с соответствующим навыком оруженика .
Оружейник: лук и стрел (bowmaster, fletcher)	Память	Сообразительность	[п] Мастерское умение изготавливать луки. Но необходимо знание механики, чтобы сделать арбалет.
Оружейник: кинетическое оружие	Логика	Механика	[с] Умение изготавливать кинетическое оружие – от простых арбалетов до сложнейших пулеметов и автоматов. Требуется знание «механики». Для создания оружия необходима мастерская и уйма свободного времени.
Оружейник: энергетическое оружие	Логика	Энергетика	[с] Умение изготавливать и производить энергетическое оружие (лазерное, плазменное и другое). Для его изготовления нужна мастерская, а лучше завод.
Оружейник: оружие рукопашного боя	Память	Кузнечное дело	[с] Умение ковать оружие ближнего боя – от простых и метательных ножей до огромных алебард и копий.
Оружейник: доспешник	Память	Кузнечное дело Кожевенное дело	[с] Умение изготавливать доспехи – металлические либо кожаные.
Оружейник: волшебные доспехи или оружие	Оружейник: оружие или доспехи	Зачарование (Enchant) Магический навык	[с] Умение изготавливать волшебное оружие или доспехи. Для этого во-первых необходим навык изготовления «носителя» - оружия или доспеха, во-вторых необходим навык « Магия: зачарование », в третьих необходим навык магической школы – для наложения определенных заклинаний.
Оружие: артиллерия	Логика	Сообразительность	[] Умение пользоваться артиллерийскими установками – стрелять из ракетометов и гранатометов, отслеживать поправки и корректировать траекторию. Конечно для стрельбы из корабельной пушки или зенитки нужен уже отдельный навык, но я его вводить пока не буду.
Оружие: бортстрелок (бомбардир)	Логика	Сообразительность	[] Умение пользоваться корабельными системами вооружения – как стрелять из обычной пушки на космическом корабле, так и умение координировать действия всей орудийной палубы.
Плавание	Выносливость		[п] Умение не только держаться на поверхности воды длительное время, но и быстро плавать.
Плавание: подводное	Выносливость		[с] Позволяет плавать под водой. Для этого навыка необходим навык простого плавания.
Плавание: определенный стиль	Выносливость	Подвижность	[с] Умение плавать определенным стилем. Обязательно владение простым навыком плавания.
Полиграфия	Память	Сообразительность	[п]
ПСИОНИКА	<p>Псионика – это комплекс навыков по воздействию на разум и психику другого человека. Подробное описание псионики смотри в соответствующем разделе. Здесь же перечислены навыки, не требующие для использования энергетических ресурсов (волевой или эмоциональной энергии)</p>		
ПСИ : Психология	?	?	[п] Знание психологии и умение ее использовать. Строго обязательно для псиоников, телепатов и прочих любителей компостировать мозги окружающим – как с использованием псионических дисциплин, так и без (гипноз, НЛП). Также этот навык желателен для более грамотного ведения допроса. Кроме того, психология вообще дает бонус к навыкам, использующим в качестве активного параметра волю .
	Психология необходима для навыков не-энергетической псионики		
ПСИ: гипноз	Хладнокровие Сообразительность	Воля	[с] Гипноз – умение подчинять словами человека себе и внушать ему что-то. Отличается от НЛП тем, что реципиента необходимо ввести в пограничное состояние сознания (транс). Этот же навык отвечает и за сознательное противостояние гипнотическим воздействиям (пассивное использование).
ПСИ: НЛП	Воля	Сообразительность	[с] Нейро-лингвистическое программирование, как оно есть. Умение воздействовать на человека и понимание – что и как нужно сделать.
ПСИ: Медитация	Хладнокровие		[с] Медитация – очень важная дисциплина. Она позволяет вводить себя в особое состояние измененного сознания, при котором можно сконцентрироваться на какой-то вещи или наоборот – расслабиться.
ПСИ: Медитативный фокус	Воля		[с] Умение войти в особый вид транса – и сосредоточиться на выполнении в ближайшем будущем какой-либо строго определенной задачи. Успешное использование (проверка/check навыка с бонусом по воле) дает дополнительный бонус к навыку, на котором мы сфокусировались. Величина бонуса равна расчетной эффективности текущего уровня навыка (сложность 0/4, т.е. за каждые 4 пункта навыка идет +1)

ПСИ: Мнемотранс	Восприятие	Воля	[с] Умение ввести себя в особое состояние сознания, при котором мы запоминаем все с зеркальной точностью. А потом можем это воспроизвести по желанию – с сохранением интонаций и интонационных пауз, акцента и даже с правильным произнесением слов незнакомого языка.
Пыточное искусство	Выносливость	Воля	[п] Умение пытать и допрашивать. Без этого навыка пытаемый имеет ненулевые шансы не дожить до конца разговора. Пытка – это противостояние выносливости и воли палача-пытальщика с выносливостью и волей жертвы. Именно поэтому с помощью этого навыка можно пытаться противостоять пыткам.
Резьба: по дереву, кости или коже			[п] Умение резать по дереву – изготавливать штампы и печати, а также вырезать сложные узоры на браслетах и амулетах. Первое нужно для шпиона, а второе для волшебника.
Резьба: по камню	Выносливость	Сила	[п] Умение выдолбить что-то осмысленное на камне или настолько же твердом материале.
Религия	Память		[п] Знание религиозных течений, догматов и священных книг различных вер. Полезно для священников и волшебников.
Ремонт	Логика		[п] Умение ремонтировать то, что знаем. А то, чего не знаем – соображать – куда же вставить эту загуглину чтобы снова все заработало. Для большинства видов ремонта необходимо разбираться еще и в соответствующей области. Это базовый навык для техников.
Рыбная ловля: невод	Хладнокровие	Сила	[п] Умение ловить рыбу в промышленных масштабах – неводом или сетями.
Рыбная ловля: удочка	Хладнокровие	Рефлексы	[п] Умение ловить рыбу – долго сидеть и дремать с удочкой, а потом резко реагировать на дергающийся поплавок.
			[п]
Скалолазание	Выносливость	Подвижность	[п] Умение лазать по скалам, кручам и холмам. Предполагает минимальное количество соответствующего снаряжения.
Следопыт (поиск следов)	Восприятие	Сообразительность	[п] Умение идти по следу (пассивное) и разбираться в запутанных следах.
Следопыт: поиск пути (pathfinding)	Память	Интуиция	[з] Поиск путей на определенной местности, фактически pathfinding. Для этого навыка желателен навык следопыт.
Слежка (выслеживание)	Восприятие (!)	Сообразительность	[п] Умение вести слежку (пассивное) и уходить от нее (активное).
Спорт: коньки	Выносливость	Подвижность	[п] Умение кататься на роликовых или фигурных коньках.
Стратегия	Память	Логика Психология	[п] Почему интуиция? Держать в памяти всю интригу бывает сложно... А еще нужно лидерство и психология.
Тактика	Логика	Сообразительность	[п] Умение решать тактические задачи – кому что в малой боевой группе делать в той или иной ситуации боя. Частенько нужна не сообразительность, а интуиция. Подмножества тактики – разнообразные «планирование тактического боя истребителей» (интуиция) и другие...
		Интуиция	
Телохранитель (СТИЛЬ)	Восприятие	Сообразительность	[п] Умение охранять человека, отсекал опасности и нежелательные встречи. Прошло то время, когда телохранители были все сплошь и рядом мебелью, теперь телохранителю нужен интеллект, воля и уж потом физическая подготовка. Также этот навык поможет и нейтрализовать телохранителя (при успешной проверке навыка, разумеется – в этом случае оба будут использовать активную сторону навыка).
Торговля	Хладнокровие	Воля	Умение торговаться – это целое искусство.
Травоведение (Herbalism)	Память	Восприятие	[п] Знание трав, грибов и кореньев. Знания и умения необходимые для их правильного сбора и заготовления. Знание множества микстур и рецептов их изготовления. Травоведение вообще отвечает за дары природы. Для изготовления некоторых рецептов может потребоваться алхимия.
ТРИЗ	Сообразительность	Интуиция	[с] Теория Решения Изобретательских Задач. Что необходимо знать?
Устойчивость к алкоголю	Здоровье	-	[п] Умение долго пить не пьянея.
Устойчивость к наркотикам	Здоровье	-	[с] Возможность противостоять эффектам наркотических веществ. Сложный навык, требует знаний по медицине или психометаболике.
Устройство космических кораблей	Память	Логика	[*] Комплекс знаний и умений по устройству космических кораблей разных типов. + РЕМОНТ = ремонт космических кораблей + ИНЖЕНЕРНОЕ ДЕЛО
Шпионская деятельность (СТИЛЬ)	Хладнокровие	Сообразительность	[*] Строго говоря – это целый комплекс умений, но мы можем объединить их в одно. Хладнокровие шпиону нужно постоянно, а сообразительность почти постоянно.
Шпион:			[п]
Электромеханика	Логика	Сообразительность	[п] Умение разбираться в больших и тяжелых механических устройствах, требующих для функционирования электроэнергии.
Электроника	Память	Логика	[п] Умение разбираться в электронных схемах и делать новые. Нужно много знать и много помнить, а также четко и логически мыслить.

Электротехника	Память	Логика	[п] Умение разбираться в электротехнике – генераторах, моторах, выключателях и прочая и прочая. А также умение все это чинить (хотя навык ремонта тоже желателен)
Энергетика			[п] Знание и работа с энергетическими системами (например с генераторными установками космических кораблей).
Этикет	Память	Сообразительность	[п] умение вести себя в обществе, знание правил поведения в различных обществах. Умение правильно вести себя за столом, корректно обращаться к другим и правильно (стильно) одеваться.
Ювелирное дело			[п] Ювелирное дело и огранка камней.
Язык: Санскрит	Память	Логика	[с]
Язык: Титанов (Владык)		Логика	[с]