

Прежде всего, навыки не являются способностями, предоставленными системой. Система оценивает действия пользователя и вознаграждает его за развитие своих собственных навыков. Из них складываются 4 категории:

Общие навыки - в эту категорию попадают такие навыки, которые не требуют от пользователя каких-либо особых действий. Ходьба, бег, общение, прятки, годы жизни и другие. Любые бытовые действия, которые он совершает в течении жизни, но достижения в которых, тоже должны вознаграждаться. Например, навык бега у путешественника очевидно должен быть более развит чем у домохозяйки. Для развития таких навыков достаточно просто приложить усилия.

Профессиональный навык - для продвижения таких навыков требуется достижение высокого мастерства. С каждым уровнем условия продвижения будут расти, а более простые методы перестанут приносить пользу. Ни один кузнец не может стать мастером, делая всю жизнь одни только гвозди, только мастером по производству гвоздей.

Магические навыки - они включают в себя все навыки, для использования которых требуется мана. Это могут быть, как магические искусства, так и усиленные версии обычных навыков. Такие навыки требуют повышения мастерства исполнения и развитие отдельных навыков для использования маны.

Системные навыки - отдельная категория навыков, которые используются с помощью самой системы. Их наличие и качество сильно зависит от класса интеграции, а улучшение происходит за счёт мастерства. Такие навыки, например "анализ", по мере развития получают серьёзные бонусы, становясь эффективнее со стороны самой системы, а не от мастерства.

Все навыки имеют 16 уровней развития. Начиная с 0 уровня, обозначающего получение навыка, пользователь тренирует его, получая опыт развития. Только когда система сочтёт, что навык был достаточно освоен, он перейдёт на новый уровень. Если класс интеграции пользователя недостаточен, то ему не будут показаны требования для дальнейшего развития навыка, а без этого ему придётся использовать метод проб и ошибок. Но начиная со второго класса, пользователь будет видеть все больше подробной информации. Все требования, описанные системой, являются рекомендуемыми, но не обязательными. Скорее всего, пользователь без достаточного количества нужных характеристик просто не сможет соответствовать требованиям, но если разница небольшая и он приложит усилия, тогда система может засчитать такое исполнение и даже вознаградить. Но всегда есть исключения, особенно для тех, кто имеет высокое мастерство в новом для системы навыке. Например, опытный фехтовальщик может начать изучать новые для себя удары и техники, повышая их невероятно быстро просто потому, что обладает большим опытом и система видит идеальное исполнение, не требуя от него глупых повторений. Важно по-настоящему овладеть навыком, а не случайно исполнить его для продвижения!

Высокий уровень интеграции позволяет не только контролировать распределение своих характеристик, но и контролировать продвижение навыков. Всё дело в том, что в каждом навыке задействованы все 16 характеристик, но на начальных уровнях их влияние минимально. С каждым повышением пользователю будет предложено выбрать в каком направлении будет развиваться этот навык дальше. Например, изначально боевые навыки в основном задействуют

одну из четырех характеристик Тела. После первого уровня, в требования входит соседняя характеристика, но после второго уровня пользователь с четвертым классом интеграции имеет возможность выбрать из двух оставшихся. После того как у навыка будет освоен четвертый уровень, пользователю будет предложена возможность выбрать любое направление из 3, 6 или 12 оставшихся характеристик (в зависимости от класса) тем самым получая усиление в выбранную сторону. Пример. Простой удар кулаком имеет базовое требование к Твёрдости, после чего к нему добавляется Выносливость. После этого можно выбрать, что более важно Скорость ударов или Грация (Контроль). Чем раньше будет выбрана характеристика, тем выше бонусы и требования после. Достигнув четвёртого уровня, пользователь встанет перед выбором из трех основных вариантов на следующие 4 уровня. Контроль над боем через Разум, контроль над обстоятельствами через Удачу или преодоление помех через Душу. Где каждая более конкретная характеристика точно улучшает тот или иной аспект. И нет ни одной характеристики более полезной, чем остальные. Это зависит только от предпочтения самого пользователя. Итоговые результаты на высоких уровнях могут отличаться кардинально, делая один и тот же навык очень вариативными!

Информация о развитии навыков выше 16 уровня: [Доступ заблокирован]

<http://tl.rulate.ru/book/92707/3604212>