

"Краткое" описание характеристик:

Твёрдость - укрепляет все части тела. Кости твёрже, кожа эластичнее и прочнее, волосы перестают быть ломкими, а мышцы не повреждаются при перенапряжении. Но это также влечет за собой увеличенную нагрузку на тело и повышенное потребление энергии на каждое действие.

Выносливость - улучшает внутренние процессы организма. Быстрее восстанавливаются силы, повышается регенерация, медленнее приходит усталость и в целом более здоровое тело, в том числе и работа органов. В качестве противовеса повышенная активность организма и органов, без недостаточной твёрдости тканей, может привести к разрывам и внутренним повреждениям, с которыми не справится даже повышенная регенерация. Так же, очевидно, сильно повышаются требования к количеству и качеству ресурсов для работы организма, то есть еды и воды!

Скорость - улучшает выработку гормонов и их качество, а так же работу клеток по сжиганию энергии, повышая эффективность и, конечно, улучшается перенос всего этого через кровь, стимулируя гормонами активность некоторых органов и в особенности сердца. Все это в совокупности повышает потребление ресурсов организмом и увеличивает нагрузку на ткани и органы. Ухудшается контроль над телом на высоких скоростях, превышающих возможности нервной системы.

Грация - улучшает нервную систему через большее количество нейронных связей и рецепторов по всему телу. Укрепляются все нервные окончания и нити, спинной и головной мозг, а также скорость передачи импульсов от мозга до любой точки тела. Сильно улучшаются возможности осязания и ощущения своего тела. В том числе более остро ощущаются боль, температура, ветер, внутренние повреждения и даже движение крови по венам и артериям. Не улучшаются мозговая активность и обработка поступающей информации!

Концентрация - улучшает скорость и качество мышления при состоянии сосредоточенности на чем-то. Скорость мышления со временем превышает скорость окружающего мира, создавая ощущение замедления времени. Не улучшается способность анализа, только ускорение процесса мышления! При слишком большом сосредоточении без Многозадачности происходит эффект заикливания на одной теме до её решения, так как не поступает информация в мозг даже о базовых потребностях!

Многозадачность - улучшает возможность анализировать и обрабатывать больше поступающей информации вплоть до разделения разума на несколько параллельных потоков. Если недостаточно Концентрации, то пользователь может получить птичий мозг, переключающийся постоянно между десятком несвязанных мыслей и не способный довести что-то до конца.

Память - улучшаются возможности по сбору и хранению поступающей информации, а также по извлечению нужной. С определённого момента память станет не только абсолютной, но и появится возможность запомнить любое событие в мельчайших подробностях и переиграть его снова в своей голове, делая новые выводы. Но если нет возможности обрабатывать и анализировать всю поступающую информацию, то она будет храниться в бесконечных

количествах и из нее нельзя будет ничего вытянуть.

Понимание - увеличивается возможность интерпретировать поступающую информацию от органов чувств, повышая их возможности. Так же улучшается сам анализ информации через более глубокие логические связи и их количество и оценку всех гипотез. Может достигнуть уровня мгновенной оценки всего что окружает, каждой мельчайшей детали, прогнозирование будущего, оценка произошедшего и что могло бы быть. Но сильно зависит от количества доступной памяти, чтобы не забывать ничего сразу и складывать всю обработанную информацию для улучшения анализа. И даже если возможность анализа сильна, без сильного мышления он не будет никогда эффективным!

(Следующие 8 характеристик могут показаться абстрактными, но только если не понимать механизмов их работы)

Закон подлости - вмешивается во все активные действия, затрагивающие пользователя, и уменьшает возможность негативного исхода (пока эта характеристика превышает характеристику с положительным эффектом у окружения и источника). Само воздействие выражается через колебания мировой маны! Вражеские атаки теряют стабильность, ловушки срабатывают неправильно, даже природные события могут не затронуть пользователя. Но если слишком сильно вложиться в это, то теряются возможности, связанные с опасностью, даже если пользователь мог их легко преодолеть и получить награду. Уменьшение вероятности плохого события, не увеличивает возможность хорошего! Также эта характеристика влияет на результат небоевых действий. Например, при ковке меча, не возникнет непредвиденных событий, которые могут помешать пользователю.

Любимец судьбы - в отличие от предыдущей характеристики не вмешивается активно в окружающие события, но помогает на глобальном уровне избежать крупных катастроф. Все и всё связаны друг с другом и, так или иначе, влияют на всех, в том числе косвенно через промежуточные связи. Эта характеристика помогает не стать участником какого-либо глобального негативного события, вмешиваясь в условия его возникновения. Военачальник направит войска в другой район, пожар пойдёт по другому пути и другое. Важен коллективный вклад всех участников, а не только пользователя с увеличением масштабов мировых событий. Отрицательной чертой негармоничного развития можно назвать точно такое же отсутствие глобальных возможностей, вроде открытия новой шахты рядом с деревней, если есть опасность.

Любимец фортуны - работает обратным образом характеристике Любимец судьбы, улучшая благоприятные мировые события, даже если они несут большую опасность для пользователя. Цель квеста получит больше сил, но также увеличится награда за неё. Качество редких трав на пути будет лучше, но это привлечёт больше тех, кто их ценит. И многие другие события, которые положительные для пользователя, но через увеличение трудностей. Упавший на голову слиток золота, так же легко может убить!

Оправданный риск - аналогично улучшает результат всех активных действий пользователя. При недостаточном сопротивлении цели, есть возможность совершать чудесные поступки и создавать настоящие шедевры, превосходящие навыки пользователя. Несмотря на, казалось бы, очень положительный эффект, через чур высокие значения характеристики над

остальными перевернёт её действие в неблагоприятную сторону. Пользователь перестанет быть источником удачных событий, вместо этого они начнут массово происходить, и пользователь потеряет контроль над тем, что происходит вокруг него!

Инстинкт - не только сигнализирует об опасности, но и мягко направляет пользователя через привлечение внимания к чему-либо. Воздействие происходит через врождённое чувство - "Что-то не так", возникающее при ментальном анализе окружения своим шестым чувством. Этот анализ идёт постоянно и заключается в сравнении ментального образа того, как, должно быть по нашему внутреннему мнению и того, что происходит на самом деле. И каждое отклонение от нашего подсознательного образа вызывает срабатывание этого чувства, позволяя с первого взгляда подмечать все важные детали или улавливать любые изменения в обстановке внешнего мира. Проблема слишком высокого значения этой характеристики в том, что при слишком высокой чувствительности все вокруг становится "не так".

Проницательность - основной механизм работы схож с Инстинктом, но улучшается анализ отклонений от ментального образа. Когда пользователь оценивает что-то своим разумом, он опирается на набор знаний и накопленные механизмы принятия решений, но когда пользователь ещё сам не знает, что именно он должен проанализировать и понять, тогда ему необходимо полагаться на свою Проницательность. Ментальный образ — это не только отражение происходящего, но и его прогнозирование с множеством расходящихся возможных вариантов прошлого и будущего. Чем быстрее пользователь сможет отбросить все неподходящие варианты на основе своего шестого чувства, тем быстрее он сможет получить подсказки, вдохновение или даже прямые ответы. Но недостаток гармонии приведёт к тысячам возможностей, сводящих с ума.

Вера - опять же, характеристика опирается на ментальный образ, но теперь направлена на то, что происходит с самим пользователем. Когда его действия и поступки приближаются тому, что он представляет себе подсознательно идеальным и правильным вариантом, тогда он получает всестороннее умножение своих сил, через усиление с помощью мировой маны всех своих характеристик. И чем больше характеристика Веры, тем сильнее будет прирост в момент этого всплеска! Это может позволить даже очень слабому пользователю совершать настоящие подвиги, пока он делает то, во что искренне верит. Но эта характеристика работает и в обратную сторону, ведь если такой пользователь совершает поступок нарушающий его внутренний кодекс, то получит настолько же сильный штраф! И отсутствие гармоничного развития очень сильно усугубит устойчивость ментального образа, приводя к постоянным перепадам двух состояний.

Воля - в зависимости от ментального настроения эта характеристика способна помочь преодолевать ментальные, физические или ошеломляющие трудности, мешающие достигнуть тот самый идеальный подсознательный образ. Воздействующие отрицательные эффекты не исчезают, но начинают гораздо меньше влиять на пользователя, позволяя действовать так, как он желает. На высоком уровне такой пользователь будет невосприимчив к боли, оглушению, потере чувств, эмоциональному вмешательству и прочему. Даже страха не останется, если пользователь не желает бояться в нужный момент. И дисгармония в этой характеристике приведёт к невозможности преодолеть себя, вдохновиться, а значит и вырасти.