

Лавикандия: Небо и долг

Краткий список навыков «Книги игрока»

Общие навыки

Церемониал

- Церемониал (1)
- Геомантия (2) (Церемониал 5+)
- Организация церемоний (1) (Церемониал 5+)
- Жертвоприношения и ритуалы (1) (Церемониал 5+)
- Одежда, аксессуары и символы (1)
- Кухня (1)

Каллиграфия

- Каллиграфия (1)
- История каллиграфии (1) (Каллиграфия 2+)
- Живописная каллиграфия (2) (Каллиграфия 3+)
- Скоропись (1)
- Графология (2) (Каллиграфия 4+)

Верховая езда

- Светская (1)
- Военная (1)
- Гонец (1) (Военная или Светская 2+)
- Управление повозками (1)
- Умение разбираться в лошадях (1)

Медицина

- Военная медицина (1) (До 6 пунктов берется без дополнений, с 6 пунктов навыка Хирургия 3+)
- Общая диагностика (1)
- Анатомия и патологоанатомия (1)
- Хирургия (2) (Анатомия 2+, Диагностика 2+)
- Траволечение (1)
- Акупунктура и массаж (1) (Диагностика 2+)
- Фармакология (2) (Алхимия 3+)
- Ветеринария (1) (Зоология 2+)
- Судебная медицина (1) (Анатомия 3+)
- Экзотические медицинские вопросы (2)

Ремесла

- Гончарное дело (1)
- Портняжное дело (1)
- Вышивание и кружевоплетение (1)
- Столярное дело (1)
- Кузнечное дело (1)
- Оружейное дело (2) (Кузнечное дело 1+)
- Ювелирное дело (2) (Кузнечное дело 1+, Скульптура и резьба 1+)
- Стеклодувное дело и изготовление фарфора (2)
- Изготовление кож, предметов из кожи и обуви (1)
- Парфюмерия (1) (Алхимия 2+)
- Кулинария (1)
- Шелковое дело (2)
- Изготовление бумаги и книгопечатание (1)

Детективные и воровские навыки

- Поиск улик и следов (2)
- Вскрытие замков (2) (Механика 1+)
- Слежка и поиск людей (2)
- Определение биографии человека по виду (2)
- Проверка документов, печатей, пайцз (1)

Ориентирование

- Способность сориентироваться на местности (1/2/3)
- Картография (2)

Языки

- Древнефелийская каллиграфия (2)
- Старохуддское слоговое письмо (3)
- Головастиковое письмо брэ (3) (только брэ)
- Морорский язык (1)
- Фантаврский язык (1)
- Амрийские диалекты (1)
- Северный язык (1)
- Южный язык (1)
- Лигвейские тексты (2)
- Чтение по губам (2)
- Скорочтение (1) (Каллиграфия 2+ или варварский язык 2+)

Игры

- Мятед (2)
- Шашки (1)
- Ма-джонг (1)
- Кости (1)
- Игра в мяч (1)
- Познание в игре в мяч (1)
- Шулерство (2)

Искусство и гуманитарная наука

Живопись

- Школа пейзажа и натюрморта (1)
- Художественная геометрическая живопись (1)
- Фелийская живопись (1)
- Копирование (1)

Музыка

- Исполнение (1)
- Написание музыки (2)
- Вокал (1)

Литература

- Формализованная поэзия (1)
- Поэзия (2)
- Проза (2)
- Публицистика (1)

Танец

- Балет (1)
- Танцы (1)
- Ритуальный танец (2) (Мекрарианская теология 1+ или любой из магических навыков 1+)

Лицедейство

- Режиссура (2)
- Классическая актерская игра

Скульптура и резьба

- Скульптура (2)
- Резьба (1)
- Символическое, ритуальное и магическое значение резьбы (2)

Познания в искусстве

- Познания в литературе (1)
- Познания в музыке (1)
- Познания в живописи (1)
- Теоретические познания в архитектуре (1)
- Познания в театре и танце (1)

Науки

- История (2)
- Археология (2) (История 3+)
- Филология (2) (возможно Варварский язык 6+)

Традиционные навыки художников

Бюрократия

- Государственная бюрократия (1)
- Военная бюрократия (1)
- Церковная бюрократия (1)
- Уголовное право (1)
- Земельное право (1)
- Эвристика (музейное, архивное и библиотечное дело) (1)

Лавриканская теология

- Теология (1)
- Риторика (1)
- История церкви и верования (1) (История 3+)
- Ересиология (2) (Теология 3+, История церкви 2+)
- Агиография (1)
- Церковные ритуалы (1) (Теология 2+)
- Экзорцизмы (2) (Теология 3+, только священнослужители-лавриканцы)

Архитектура

- Архитектура (1) (Геометрия 6+)
- Фортификация (1) (Архитектура 4+)
- Церковная архитектура (1) (Архитектура 4+)
- Мостостроение (1) (Архитектура 4+)
- Ирригация (1) (Архитектура 4+)

Геометрия

- Геометрия и черчение (1)
- Геометрия (1) (Геометрия 3+ и Теология 2+)

Управление осадной техникой (2) (Военная инженерия 3+)

Гипноз (3) (только Худды)

Нюхачество (3) (только Худды)

Традиционные навыки Фели

Теоретические науки

- Философия (2)
- Теория магии (3)
- История науки и магии (2) (История 3+)

Естественные науки

- Алхимия (2)
- Ботаника (2)
- Зоология (2)
- Химеробиология (2) (Зоология 3+)
- География (2)
- Биология человека (2)
- Механика и инженерное дело (2) (Геометрия и черчение 4+)
- Магиофизика (2) (Теория магии 2+)
- Астрономия (2)
- Геология (2)
- Металлургия (2) (Алхимия 3+)

Точные науки

- Математика (2)
- Криптография (3) (язык дешифровки 4+)

Навыки характера

- Стойкость (2)
- Привычка к алкоголю (1)
- Познания в наркотиках (1)
- Искусство любви (2)

Магия дома Фели

Магия дневного круга

- Чудотворчество (1)
- Исцеление (2)
- Создание амулетов (1)
- Заклинания, накладываемые на человека (1)
- Анализ (1)
- Уникальные заклипания (только выше границы Ан-Норга)

Магия ночного круга

- Мгновенные проклятия (2)
- Длительные проклятия (2) (Ритуальный танец 2+)
- Латентные проклятия (3)
- Создание химер (1)
- Создание амулетов (1)
- Анализ (1)
- Уникальные заклипания (только выше границы Ан-Норга)

Магия рассветного круга

- «Косметические» иллюзии (1)
- Воздушные иллюзии (2)
- Создание амулетов (1)
- Анализ (1)
- Уникальные заклипания (только выше границы Ан-Норга)

Магия закатного круга

- Работа с мертвым телом (1)
- Работа с душой (2) (Ритуальный танец 2+)
- Работа со временем (3)
- Анализ (1)
- Уникальные заклипания (только выше границы Ан-Норга)

Магия круга свершений

- Защитная (3) (Ритуальный танец 2+)
- Ударная (3) (Ритуальный танец 2+)
- Анализ (1)
- Уникальные заклипания (только выше границы Ан-Норга)

Магия круга гармонии

- Работа с растениями (1)
- Работа с животными (2)
- Работа с системой гармонии (3)
- Анализ (1)
- Уникальные заклипания (только выше границы Ан-Норга)

Традиционные навыки брэ

Офицерские навыки

- Военный церемониал (1)
- Тактика (2)
- Оперативное искусство (2) (Военная история 2+, Военная администрация 2+)
- Стратегия (3) (Военная история 3+, Военная бюрократия 3+, Государственная бюрократия 2+)
- Военная история (1) (История 3+)
- Военная администрация и логистика (1) (Военная бюрократия 2+)
- Военное право (1) (Военная бюрократия 2+ и Уголовное право 2+)
- Военная инженерия (1) (Механика 3+ и Геометрия и черчение 3+)

Солдатские навыки

- Маскировка (1)
- Водолазное дело (1)
- Альпинизм (1)
- Выживание в кризисных условиях (2)

Традиционные навыки гегра

Сельское хозяйство

- Рисоводство (1)
- Чаеводство (2)
- Виноделие (2)
- Мельничное дело (1)
- Агрономия (2) (Геология 2+)
- Бортничество (1)
- Скотоводство и коневодство (1)
- Травоведение (2)

Медитация (2) (для всех кроме фели - но лее могут медитировать)

Мекрарианство

- Теология (1)
- Риторика (1)
- Толкования школ (1)
- История учения (1) (История 3+; от 6 пунктов – Лигвейские письма 2+)

Эмпатия (3) (только гегра)

Поиск

- Поиск воды (2) (только гегра)
- Поиск пути и минералов в подземельях (2) (только гегра)
- Знание трав (1) (только гегра)

Домоводство (1)

Сервировка (1)

Традиционные навыки кафа и катарир

Мореходство

- Магрос (1)
- Карго (1) (Оценка параметров 2+)
- Штурман (2) (Навигация по звездам, приборам и картам 3+)
- Управление кораблем в бою (2) (Штурман 2+; только катарир)
- Навигация по звездам, приборам и картам (1)
- Морская стратегия и тактика (2)

Финансы и торговля

- Финансы и торговля (1)
- Определение параметров (1)
- Оценка предмета мебели, одежды, пищи, обихода (1)
- Оценка произведений искусства (1) (соответствующее искусство 1+)
- Оценка металлов и драгоценных камней (1)
- Оценка магических предметов (1) (Анализ 1+)
- Оценка животных и рабов (1)
- Оценка оружия (1)

Навыки дома Апоте

- Свой для апоте (1) (для кафа и катарир, для остальных 2)
- Подделка документов (2) (Каллиграфия 3+ и Изготовление бумаги 2+)
- Язык жестов (1) (кафа и катарир, остальные 2)
- Обнаружение и создание тайников (1)
- Расстановка и нахождение ловушек (1) (Механика 2+)
- Ловкость рук (1)

Кораблестроение (1) (Механика 4+)

Драконье дело

- Управление драконом (1) (Ориентирование по звездам, приборам и картам 2+; только катарир)
- Управление драконом в бою (2) (только катарир, Управление драконом 4+)

Боевые навыки

Фехтование короткими клинками

- Худды: пехотный меч (1)
- Армейский нож (1)
- Кафа: техника боя на ножах (1) (только кафа)
- Саи: школа фели (1) (для фели; для всех прочих не более 6 пунктов)
- Саи: школа Яблока (1)
- Кафа: мечи-бабочки (2) (для кафа, 3 для всех прочих)

Фехтование легкими клинками

- Худды: катана или цзянь (1)
- Худды: легкий палаш (1)
- Худды: монашеский меч (3) (только худды. Только лаврикианские священнослужители).
- Фели: Авантюрная школа (3) (только фели и лее).
- Фели: рапира и кинжал (2) (только фели и лее)
- Кафа: любой привычный клинок (1) (только кафа и катарир)

Фехтование тяжелыми клинками

- Брэ: школы владения мечом (2) (только брэ)
 - Школа бабочки.
 - Школа буйвола.
 - Школа сокола.
 - Школа слона.
 - Школа хамелеона.
 - Школа носорога.
 - Школа кабана.
 - Школа журавля.
 - Школа дракона.
 - Школа паука.
 - Школа осьминога.
 - Школа лосося.
 - Школа пчелы.
 - Школа змеи.
- Брэ: строевой меч (1) (только брэ)
- Катарир: бордажная сабля (1) (только катарир)
- Худды: тяжелый палаш (2)
- Худды: нодачи (2) (Худды: катана или цзянь 2+)
- Владение топором (1) (кроме брэ; две руки)

Дробящее оружие

- Булава (1) (Крепость 7+)
- Кистень (2)
- Нунчаки (2) (только гегра и кафа)
- Цепь (2)

Древковое оружие

- Пехотное копьё (1)
- Нагината (2)
- Владение конным копьём (1)
- Владение боевым посохом (1)

Стрельба

- Стрельба из лука (1)
- Стрельба из арбалета (1)
- Стрельба из малого арбалета (1)
- Конная стрельба из лука (2)
- Стрельба из длинного лука (3) (Стрельба 2+)

Метание

- Метание ножей (1)
- Метание из пращи (1)
- Метание бумеранга (3)
- Метание сюрикенов (2)
- Метание дротиков (1)

Экзотическое оружие

- Духовые трубки (1)
- Бичи и кнуты (2)
- Боевые перчатки (1) (Крепость 7+)
- Тессен (1)
- Гунбай (1) (Любой рукопашный бой 4+)

Рукопашный бой

- Техника брэ (1) (только брэ)
- Техника кафа (1) (кафа, катарир; все прочие дома так же могут брать этот навык, но не продвинулись в нем выше 6 пунктов)
- Техника фели (2) (фели, лее, кафа, гегра; худды, катарир – 3, брэ — недоступно)
- Техника гегра (2) (гегра, кафа, худды)