

Способности и Познания

Способностите и познанията са придобити с времето умения, които помагат на героя да се справя с живота и имат много широк обхват на въздействие. Такива са възможностите му да общува с останалите разумни създания, притежаването на извънредни качества, които го отличават като индивид (артистични, социални, лидерски), както и всякакви широко разпространени житейски и научни познания.

Характерно за тези Способности е, че теоретично героят може да ги овладее

всичките. Единственото ограничение е, че както основните показатели, те се придобиват и развиват с ТР.

Придобитите способности и познания нямат начална цена и могат да се научат само за 1 ТР на 1-ва степен. Могат да приемат степени от 1 до 12, след което цената им се удвоява;

Някои способности и познания могат да бъдат повлияни от Специалните Умения на героя.

Да не забравите!

В самото начало, при създаване на героя, играчът има право да избере до три Способности или Познания, които героят ще придобие на 6-та степен, без да заплаща за това с ТР. За всяко следващо Познание или Способност, както и за повишаването на вече избраните над тази степен, ще трябва да се заплати с нужните ТР.

Няма ограничение за броя Познания и Способности, които героят може да научи!

Някои от способностите са със социална насоченост и помагат на героя при общуване с околните разумни създания. Те не могат да се ползват, без да са насочени към реален разумен обект. При тяхното използване имаме пасивно или активно противопоставяне на способности и умения на опонент. Механиката им на използване следва основната логика на

УФУД. Трябва само да се определи правилното Усложнение и дали няма пряко противопоставяне на уменията на двата събеседника.

Някои способности са базирани на определен показател – независимо дали основен или производен. Това определя базовата стойност на съответната способност,

към която се прибавя степента на владееене. Дори и герой, който не владее способността, може да опита да я използва, като тогава за степен се приема само базовата стойност, образувана от съответния показател.

Например, способността „Пазарлък“, се базира на Обаянието на героя и приема за начална стойност половината от обаянието му. Всеки герой може да опита да се пазари, като

тогава Умение в УФУД ще бъде единствено [Обаяние/2].

В повечето случаи това е почти сигурен неуспех, който може да доведе и до отрицателен ефект, но все пак нищо не пречи да се опитва. Ако умението изисква задължително да бъде овладяно и не може да се ползва без предварително обучение, това ще е изрично споменато в неговото описание.

Допълнителни опити за използване на Способност и Познание

При неуспех след използване на Способност, героят може да опита отново (ако няма наложено ограничение за време), но в този си опит, той ще има допълнително Усложнение в размер на [Неуспеха] от предишния опит. Ако отново не успее, [Неуспеха] от двата опита се сумира и се използва в третия. Така, всеки следващ неуспех ще се акумулира във всеки по-следващ опит, докато накрая не направи опитите

напълно безнадеждни. Ако [Неуспехът] стане 16 или по-голям, героят няма право на повече опити. Това може да се промени по преценка на Разказвача, като той определя условията за промяната – изминаване на определено време, промяна на част от условията и т.н.

Автоматичен Успех/Неуспех слага край на опитите, като се счита, че е довел до успех от съответното ниво на АУ.

Използване на познанията

Познанията са особен вид умения, които могат да бъдат както практически, така и чисто теоретически. Познанията определят знанието на героя в дадена област – доколко чужда или близка му е тя. Такива могат да са знанията за даден език или наука, разбирането и познаването на порядките в обществото и т.н.

При използване на познание, ефекта се определя по УФУД или от самата степен на овладяване.

Познанията са твърде широкообхватни, за да могат да бъдат описани в малкото пространство, което сме им отделили.

Инструкциите, които сме дали за тяхното използване са само насочващи. Оттук насетне колкото по-добре разиграете способността на героя ви да използва дадено познание, толкова по-добър ще е ефекта му. Очакваме от Разказвачите да поощряват използването на познанията и да импровизират свободно с правилата за тяхното прилагане, така че всички участници в играта да изпитат удоволствие от самото разиграване. И тук отново ще призовем да следвате преди всичко здравата логика и да намалите хвърлянето на зарове доколкото е възможно.

СЪДЪРЖАНИЕ

Пазарлък	4
Убеждаване	5
Измама	5
Заплаха	6
Психология	6
Съблазняване	7
Актьорско майсторство	8
Плувец	9
Катерач	9
Ездач	9
Наблюдателност	10
Езици	10
Възможни за заучаване езици в Магландиум	11
Политика	12
Религия	12
Военна Екипировка	12
Дива Природа	13
Механика	13
Наука	13
Култура и обичаи	13
Легенди и древна история	14
Навигация и картография	14
Оценяване на магически предмети	14
Тактика	14
Изработка на капани	15
Билкарство	15
Демонология	15
Първа помощ	15

Пазарлък

Базово: [Обаяние/2]

Определя способността на героя да се пазари по време на „търговски преговори“, да купува и продава предмети на по-изгодна за него цена.

Умението се противопоставя директно на същото на другия участник в сделката – обикновено това ще е търговец. При успех, цената се променя с 10% за всяка 2 Успех (по желание може да се ползва и стъпка от 5% за всяка 1 Успех), в полза на постигналия го.

Пример:

Александър решава, че си струва да се пазари с търговеца Герасим, за да опита да намали цената на прекрасния кон, който иска да купи. Герасим твърдо настоява на своите 50 сребърника. Александър няма никакъв опит в пазаренето, но пък разчита на високото си Обаяние: 16. Герасим хич не е привлекателен (Обаяние 8), но пък отдавна е в бранша и цял живот е бил търговец – Пазарлък 12.

Двамата се противопоставят по УФУД (от лявата страна на неравенството е Александър, а отдясно – Герасим):

$$3 \text{ зара} + (\text{Обаяние}_1/2) >< 3 \text{ зара} + (\text{Обаяние}_2/2) + \text{Пазарлък})$$

$$3 \text{ зара} + (16/2) >< 3 \text{ зара} + ((8/2)+12)$$

$$3 \text{ зара} + 8 >< 3 \text{ зара} + 16$$

Както се вижда, Александър няма големи шансове, но това не му пречи да опита. Рискът за него в случая е, че ако Герасим се обиди, може дори леко да повиши цената на стоката (съобразно успеха в УФУД).

Александър хвърля 4:2:1, а Герасим 3:1:1

$$7 + 8 >< 5 + 16$$

$$15 >< 21$$

Успех 6 за Герасим, а това означава, че

ако реши може да промени цената с 30% отгоре и да иска за коня вече не 50, а 65 сребърника. Ако реши да направи това, следващият опит на Александър ще е начален за новата цена, така че Неуспеха му от първия Пазарлък **няма** да се добави като Усложнение. Но ако Герасим не повиши цената, а настоява на 50 сребърника, в следващия опит за пазарлък, Александър ще има наказание от -6.

Внимание! Повечето търговци, продавачи и т.н. притежават това умение поне на някаква степен.

Внимание! Цената на дадена стока не може да бъде понижена с повече от 50%, но може да бъде повишена неограничено. Въпреки това, НИП могат да имат свой собствен лимит и дори да загубят пазарлъка, да обявят крайната си цена и повече да не отстъпят от нея. Няма как да накарате някой да заплати или поиска повече, отколкото може да си позволи!

Убеждаване

Базово: [Обаяние/2]

Това умение показва способността на героя да убеждава другите в своите виждания, идеи и цели. Когато героят се опитва да убеди или успокои НИП или дори друг герой, той може да прибегне дотози способност.

Убеждението се противопоставя на Психическата Устойчивост на опонента, която се явява усложнение в УФУД.

Убеждаването е чест срещана способност на политици, управници или аристократи, както и за естествените водачи на тълпите. Всички добри оратори я притежават.

Пример:

След като Александър разбира, че не

може да се спазари с Герасим за коня, той решава да приложи нова тактика и да го убеди, че за него е много изгодно все пак да му даде шанс да откупи коня не с реални средства, а с услуга, която да отговаря на стойността на красивото животно. Прибягва до Убеждаване. Това е умение, което той владее в слаба степен, но все пак...

Наученото убеждаване на Александър е 4-та степен, но той, както знаете, има и високо Обаяние (16), което прави общата му способност в Убеждаване 12. Но Герасим не е глупав, а и Психическата му устойчивост е на прилично ниво: 8. Александър хвърля 3 зара: 4:5:2, УФУД е:

$$3 \text{ зара} + (\text{Обаяние}_1/2) + \text{Убеждаване}_1 > 16 + \text{ПсУ}_2$$

$$11 + 12 > 16 + 8$$

$$23 > 24$$

И този негово опит да се сдобие с желания кон се увенчава с неуспех.

За Разказвача!

Разказвачът има право да налага свои собствени ограничения, които да се ръководят от ясна логика. В посочения по-горе пример, Убеждението се явява втори опит (макар и с други средства) за постигане на една и съща цел, следователно с пълна сила може да се приложи правилото за прибавяне на Неуспеха като Усложнение. В случая, ние не го правим, за да можем да онагледим по-добре ситуацията, но в реално разиграване е препоръчително да се постъпи именно така.

Измама

Базово: [Обаяние/2]

Определя способностите на героя да излъже своя опонент. Умението се противопоставя на Психическата устойчивост на другия, като според невероятността на лъжата, Разказвача може да наложи допълнително усложнения.

Пример:

След като Убеждението не помогна, Александър решава да измами Герасим и да „разкрие“, че конят е болен и няма да доживее дори две седмици, но той все пак е готов да заплати 35 сребърника, тъй като познава умел лечител, който можел да го спаси...

Александър за жалост е неопитен лъжец и това прави шансовете му за успех много малки. Както вече знаем, ПсУ на Герасим е 8.

3 зара + (Обаяние₁/2) > 16 + ПсУ₂

Общият сбор от зарове е 9 (3:1:5).

9 + 8 > 16 + 8

17 > 24

Александър отново претърпява неуспех. Герасим само се усмихва снизходително на неумелия му опит за измама и продължава да настоява на своето...

Заплаха

Базово: **[Воля/2]**

Не всеки може да заплашва околните и да звучи достатъчно убедително, но някои просто притежават талант. Тази способност показва доколко умел в сплашването е героя и какви са шансовете му да успее да „пречупи“ другите без да се налага да прибегва до реална физическа разправа.

Заплахата се противопоставя на Психическата Устойчивост на опонента.

Пример:

До момента Александър не успя нито да се спазари, нито да убеди или измами Герасим. В отчаянието си той прибегва до твърде рискован опит – Заплаха. Волята му (10) далеч не е толкова добра, както Обаянието, но пък той добре владее изкуството да сплашва другите (Заплаха 8). Герасим е с ПсУ=8. Александър се оглежда наоколо и след като не вижда градската стража, с тих глас прави на търговеца „последно предложение, на което той не може да откаже“:

3 зара + (Воля₁/2) + Заплаха₁ > 16 + ПсУ₂

Сборът от трите зара е 13 (4:5:4)

13 + 13 > 16 + 8;

26 > 24, Успех 2

Герасим е видимо уплашен и сериозно се замисля над двете си възможности - да продаде жребца на половин цена, или да вика с пълно гърло за помощ (все пак се намират на

градския площад). Разказвачът може да прецени, че има реални шансове за такава реакция. Вземайки предвид размера на Успеха, определя шанс 2 от 6 Герасим да се е уплашил неудържимо и да се съгласи да продаде коня на половин цена. Тук може да хвърли зар, за да определи резултата.

Психология

Базово: **[Интелект/2]**

Това е познанието за мотивите, които движат действията на всички разумни създания. Психологията помага на героя по много начини. Тя може да се използва, за да се усетят скритите мотиви под външния облик на другия, както и да се разкрие истинския му

характер.

Психологията помага на героя да разпознае (не да се противопоставя) действието на почти всички социални способности – Измама, Убеждение, Пазарлък, Актьорска игра и др.

Умението се противопоставя пряко на ефекта от действието на другия:

3 зара + Психология₁ > 3 зара + Умение₂

Където под Умение се счита способността на другия в отделната ситуация.

Ако опитът е насочен към разкриване на характера на НИП, за Умение се счита неговата ПсУ, като се прибавя усложнение с положителен или отрицателен знак по преценка на Разказвача, според това доколко открит или притворен е съответния индивид. Според размера на Успеха, се определя доколко добре е разпознат характера.

Пример:

Лаория е красива дама с богат житейски опит и отлични познания в областта на Психологията. Тя има интелект 12 и Психология 10 (общо умение 16). Досега е наблюдавала Александър в опитите му да склони Герасим, без да се намесва, но сега решава да задълбочи силата на наблюденията си. Вижда, че той прошепва нещо на търговеца, след което другия трескаво се оглежда наоколо.

3 зара + 16 > 26*

**Толкова беше ефекта от използването на Заплахата от Александър.*

Резултат от трите зара 15 (4:6:5).

15 + 16 > 26

31 > 26, Успех 5

Лаория е сигурна, че правилно е разбрала действията на Александър. Отчаяният младеж, толкова силно желае да купи този кон, че е готов на такова необмислено действие – да заплаши търговец напред града. Това едва ли ще му се размине. Всеки момент патрул на градската стража ще се появи и търговеца ще се възползва.

Жената се вглежда в красивото лице на Александър...

3 зара + 16 > 16 + ПсУ

Където ПсУ е психическата устойчивост на Александър (тя е 10).

Резултат от трите зара 14 (6:3:5)

14 + 16 > 16 + 10

30 > 26, Успех 4

Лаория е сигурна, че младежът не е престъпник и всъщност е добър по душа, затова решава бързо да му се притече на помощ...

Съблазняване

База: **[Обаяние/2]**

Всички обичаме да сме харесвани от противоположния пол, но не всички знаем как да направим така, че наистина да не оставим на другия възможност да откаже на нашето съблазнително предложение. Съблазняването е изкуство да се омае противоположния пол. Не е изключено да се приложи и на създания от еднакъв пол, но това е действие с високо ниво на сложност – колко точно ще е усложнението, зависи от конкретния субект на съблазняване (различните раси също могат да водят до усложнения). Алкохолът или

благоразположението на другия води до Улеснение.

Съблазняването обикновено се извършва без изричното желание на другата страна и има скрита користна цел. Противопоставя се на Психическата Устойчивост на индивида или на умението му в Психология (за да успее да определи мотивите на съблазнителя).

Пример:

Миг преди Герасим да се разкреши като обезумял, Лаория се доближава до него, съблазнително поклащайки пицните си бедра и му отправя най-милата си усмивка. След това завързва с него „непринуден“ разговор, с

единствена цел – да го съблазни и той да забрави за заплахата на неразумния младеж. Лаория е красива и умна – Обаяние 14, и е доста умела в изкуството на съблазънта – Степен 9, което прави общо умение $(14/2)+9=16$. ПСУ на Герасим, както вече знаем е 8.

$$\mathbf{3 \text{ зара} + 16 > 16 + 8 + 2^*}$$

*Тъй като търговецът е недоверчив по природа, а и все още е афектиран от спора си с Александър, Разказвача добавя усложнение от 2;

Резултат от трите зара 9 (2:4:3);

$$\mathbf{9 + 16 > 16 + 8 + 2}$$

$$\mathbf{25 > 26}$$

За миг, Герасим се разсейва и замечтано се вглежда в очите на Лаория, която продължава да го омайва с нежни думи. Александър неразбиращо следи ситуацията. В този миг от ъгъла се задава патрул на градската стража и „магията на мига“ изчезва. Търговецът се развива с пълно гърло, ръкомахайки и сочейки Александър, който до момента захласнато е наблюдавал от страни действията на Лаория. Стражата не губи и миг и се затичва натам...

Актьорско майсторство

Базово: **[ПСУ/2]**

Мнозина мечтаят да умеят да играят роли и почти всички са опитвали, но малцина са овладели това изкуство до нужното ниво. Актьорското майсторство дава възможност на героя да се представя за такъв какъвто не е, да имитира поведение, жестове, движение и гласове на други създания. Колкото по-добър е актьора, толкова по-реално изглежда неговото изпълнение.

Актьорската игра не се противопоставя директно на конкретно умение. В повечето

случи и по-безобидните ситуации ще е достатъчно да се изпълни УФУД, но колкото по-сложна е ролята, толкова по-голям е шансът, актьорът да се затрудни. Това понякога ще се изразява в директно усложнение (например ако мъж се опитва да се представи за жена и обратно). В други случаи, когато актьорът се опитва да измами околните, а те имат основание да се усъмнят, противопоставянето ще е на психическата им устойчивост (ПСУ) или директно противопоставяне с Психология.

3 зара + Актьорско майсторство > 16 + Усложнение

Ако героят играе театър с цел забавление, Усложнение може и да няма, а силата на Успеха определя реакцията на публиката.

Пример:

Лаория решава, че единственият ѝ шанс да спаси красивия младеж е да излъже (как става това описахме по-горе). За нейна радост тя успява и убеждава Герасим, че това е лудият ѝ брат, който понякога изпада в такива настроения и се държи странно, но иначе е съвсем нормален и добър младеж. Докато

стражите дойдат до тях, търговецът е смекчил гнева си. За късмет на Лаория, Александър се оказва отличен актьор (ПСУ=10, Актьорско майсторство=10, общ резултат $(10/2)+10=15$) и след като схваща замисъла ѝ, бързо влиза в ролята си на „кротък луд“. Когато стражите пристигат за него остава единствено да ги гледа с празен поглед и да им се усмихва като дете пред сладкарница.

$$\mathbf{3 \text{ зара} + 15 > 16 + \text{ПСУ}^*}$$

*Тъй като актьорската игра в случая е с цел измама, се налага да се вземе

предвид ПсУ на всички „измамени“, а това са Герасим и двамата стражи. За Герасим ПсУ е 8, а за двамата стражи съответно 6 и 9. Мнението на всеки от тях е важно и те си влияят един на друг чрез своята преценка, затова в случая се взема общото им Усложнение, което е средно аритметично от техните ПсУ $(8+6+9)/3=23/3=7$.

Резултат от трите зара 11 (4:5:2)

11 + 15 > 16 + 7

26 > 23 , Успех 3

Стражите не могат да разберат какъв

точно е проблема, но тъй като не забелязват нищо съмнително в играта на Александър, те решават, че е просто кротък луд и са склонни да забравят за спора. Кимат разбиращо и го потупват по рамото. Той ги поглежда „щастливо“ с празния си поглед и двамата с Лаория се отдалечават от пазара, докато тя се опитва да се държи като истинска негова сестра. За радост, погледите не са насочени към нея, защото тя не умее да разиграва роли добре и ако някой се усъмни, веднага би я разпознал...

С това оставяме двамата да се наслаждават на малката си победа. А ние продължаваме с придобитите способности, които не са социално ориентирани.

Плувец

Базово: **Няма**

Чрез допълнителни тренировки, героят може да подобри способностите си в плуване. Общото умение „Плуване“ се повишава с +1 за всеки 2 степени на „Плувец“ (на 8-ма степен

ще прибави +4). Освен това на 12-та степен героят получава допълнителното умение „Гмуркане“, което удвоява способността му да остава под вода.

Катерач

Базово: **Няма**

Чрез допълнителни тренировки, героят подобрява способността си да се катери. Общото умение „Катерене“ се повишава с +1 за всеки 2 степени на „Катерач“, а освен това на 12-та степен героят получава право да удвоява бонусите от всички приспособления за катерене – въжета, котки и др.

Ездач

Базово: **Няма**

Чрез допълнителни тренировки, героят е подобрил своята езда. Общото умение „Езда“ се повишава с +1 за всеки 2 степени на „Ездач“ и освен това на 12-та степен героят получава бонус от +2 към своята атака когато язди.



Наблюдателност

Базово: **Няма**

Героят може да опита да разбере доколко опасен е неговия опонент, разкривайки неговите силни и слаби страни. Всеки опит за това му отнема 2 ТД, а успехът се изчислява по УФУД:

Наблюдателност + 3 зара > 16

Колкото по-голям е размерът на успеха, толкова по-добре героя е успял да оцени създанието насреща си. За всяко +1 успех, Разказвачът разкрива част от информацията за създанието, следвайки този списък:

1. Сила;

2. Ловкост;

3. Прецизност;

4. Интелект;

5. Издръжливост;

6. Жизненост;

7. Настоящите ТМ, ЖТ, Умора;

8. Придобити умения, Познания и СУ -

всяко едно такова умение добавя +1 към списъка (съобщават се със степента им на владееене).

Пример: При успех от 6, героят ще узнае какво е нивото на създанието в показателите му: СИ, Л, ПР, ИН, ИЗ и ЖТ.

Разказвачът може да опише тези показатели игрово и ясно, а може и да ги съобщи в цифри на играча. Който и метод да избере той трябва да е достатъчно ясен и точен. Ако игровата ситуация е такава, че останалите участници няма как да разберат информацията, научена от героя, тя се дава написана на лист на играча, така че да не е достъпна за останалите.

Езици

Базово: **Няма**

Тук влизат всички познати в Магландиум езици. Овладяването на всеки отделен език се счита като самостоятелно познание и се развива отделно. Действието не ползва Усложнение в УФУД така че когато даден език се овладее на 12-та степен, може да се приеме, че в повечето ситуации, това води до директен успех – УФУД се ползва, само когато героят има шанс и да не разбере информацията в разговора. За улеснение се използват следните степени:

Под 6: Героят има бегли познания за езика и не е сигурно, че ще разбере другия, дори той да говори бавно и отчетливо - прави се проверка по УФУД всеки път, когато героя се опитва да разбере езика;

6 - 8: Уменията на героя му разрешават да разбира другите, ако те специално се опитват да говорят бавно и отчетливо.

Проверка по УФУД се прави само когато самия герой се опита да говори или другия не се старее специално да го улесни в разбирането;

9 - 11: Героят разбира и владее езика на високо ниво (дали може да пише и чете на него зависи вече от неговия Интелект). В свободен разговор не е необходимо да се ползва УФУД. Проверка се прави само когато героят се опитва да подслуша чужда разговор, както и при четене (ако Интелекта му позволява), ако писмото е писано с трудно четлив почерк. Разказвачът преценя дали ситуацията е такава.

12 и повече: Героят няма нужда от проверка, за да разбира езика – владее го на нивото на родния си език. Проверка може да се наложи единствено в много редки случаи –

когато подслушва разговор и до него достигат само отделни думи, или друга подобна ситуация, свързана с недостиг на информация.

Внимание! Героят не може да научи даден език над нивото на своя Интелект.

Внимание! Героите винаги владеят езика на своята раса както и общия език, на нивото, което им позволява техният Интелект. За ниво на владение се счита нивото на показателя им за ИН. Когато става дума за родния език ограничението е единствено дали героят може да чете и пише – иначе независимо от интелекта си той го разбира отлично.

Възможни за заучаване езици в Магландиум

Езикът на хората (официален език)

Всички човешки общности ползват един и същ език, макар да има няколко диалекта от които е съставен той. Този език се е наложил като официален за търговските среди на цял Магландиум и всеки поназнайва поне малко от него (ако не е майчин език за героя, се счита, че той го владее на нивото на ИН си).

Езикът на Елфите (Еллаффи)

Използван от всички кланове на елфите, Еллаффи е най-древния език в Магландиум. Благозвучен и поетичен, често се ползва за стихове и песни от бардове от различни раси.

Езикът на Джуджетата (Джуги)

Джуги е дразнещ слуха, рязък и неразбираем за всички останали раси и затова малцина учат езика на синовете на планината. Звукът му напомня грубото търкаляне на ръбести камъни в тесни пространства.

Езикът на Гигантите (Галасса)

Езикът е нещо като груб вариант на мелодичния Еллаффи. Говори се, че произлиза от езика на демоните, които столетия са властвали над гордите гиганти и затова някои смятат, че това е езикът за призоваване и черни магии. Разбира се, никой не би посмял да сподели това в близост до гигант.

Езикът на Гоблините (Глабин)

Произлиза от езика на джуджетата, но въпреки това Глабин се различава доста от Джуги. Имат сходно звучене, но ползват само

малка част общи думи и образуват изреченията по напълно различен словоред.

Езикът на Гущероидите (Щархасса)

Уникален по своята същност, езикът на щарха включва цяла плеяда от трудно произносими съскания и подсвирквания, които му придават пълна неповторимост. Отделните думи в Щархасса могат да придобиват десетки значения в зависимост от тоналността и гамата в която са произнесени. Малцина са представителите на друга раса, успели да усвоят този език, а още по-малко са онези, които са успели да проведат нормален разговор с щарха, без да объркат звученето на някоя дума и да нагрубят предците им.

Свещения Език

Древен език, произхождащ от Еллаффи, но не толкова звучен. Това е език, ползван от злокобни магьоснически секти по времето на войните на Боговете и оттогава е почти напълно забравен.

Разказвачът е в правото си да определи специални условия за научаване на този език.

8. Езикът на Жестовите

Език, ползван от тайнствени общества. Овладелият го може да разговаря, използвайки едва забележими жестове, без да се налага да говори. Ако има друг, който владее това умение, могат да разговарят съвсем нормално,

стига да имат добър визуален контакт. Освен това, придобилите това познание получават допълнителни знания за „езика на тялото“ и могат, наблюдавайки действията и движенията на околните, частично да разберат какво казват или възнамеряват. Често, при разговор, разумните създания използват жестове и мимики, освен устните си. Това значи, че дори

да не познава говоримия език на „противника“, героят би могъл да разбере смисъла на казаното по жестовете му.

Разказвачът е в правото си да определи специални условия за изучаване на този език.

Политика

Базово: **Няма**

Познание за тънкостите и клопките на най-оплетената и древна игра на този свят, за „коридорите на властта“, етикета на аристокрацията и правилата на бюрокрацията.

Героя придобива познания по етикета и

държанието на висшето общество и политиките за **конкретна** раса. Познанието за **останалите** раси търпи наказание от -2. Успеха при съответните действия се определя по УФУД и размерът му има значение – ефектът е по преценка на Разказвача.

Религия

Базово: **Няма**

Познание за богове, религиозни обичаи, ритуали и философия. Разпознава последователи на различните богове. Прави се проверка за разбиране на ритуалите и канона на съответната религия. Спрямо размера на

Успеха, Разказвача определя информацията която героят е успял за разбере. УФУД може и да е с усложнение, като то зависи от разпространението на религията (по-разпространените са по-лесни за разпознаване).

Военна Екипировка

Базово: **Няма**

Героят разпознава качествата на оръжията и военната екипировка (брони, допълнителни средства – немагически). Познанието помага за правилната оценка на

такъв предмет при търговия. При успех Разказвачът съобщава числовите характеристики на съответното оръжие или екипировка, като доколко подробна ще е тази информация зависи от [Успеха].

Дива Природа

Базово: **Няма**

Героят опознава природата, което му помага да намира подслон и храна. Познава поведението, нравите и характеристиките на

дивите животни. Правилната преценка на ситуацията се определя по УФУД, като се има предвид и [Успеха].

Механика

Базово: **Няма**

Героят може да разбира действието и предназначението на сложни механизми. Помага при изработване и строеж на

механизми и съоръжения. Помага при разкриване на слабости при строеж и тайници (с Усложнение в УФУД) в стени, ниши и др.

Наука

Базово: **Няма**

Предоставя по-задълбочени познания в една от следните науки: **Математика**, **Физика**, **Логика**, **Анатомия**, **География** (местност), **История** и **Риторика**

(ораторство). Познанието за всяка наука се развива отделно, като Разказвачът позволява ползване на познанието по различни начини. Обикновено се налага проверка по УФУД.

Култура и обичаи

Базово: **Няма**

Героят научава културата и обичаите на **конкретен** народ, което да му помогне при контактуване с тях и разбиране на техните нрави. При успех с УФУД, Разказвачът е длъжен да информира играча за значението на всички действия, които героят му вижда.

Познанията за **други** народи имат наказание -2. Разпознава и принадлежност на отделни индивиди към даден народ (общност).



Легенди и древна история

Базово: **Няма**

Това включва знания за древните легенди, обичаи и разпознаване (но не разчитане) на забравените езици. При среща с артефакт или древна постройка (храмове,

гробници и т.н.) има шанс да разпознае тяхното предназначение и датировка. Успехът се проверява се по УФУД, като проверката може да се извършва скрито от страна на Разказвача.

Навигация и картография

Базово: **Няма**

Познание, което подобрява умението на героя да се ориентира за посока, релеф и местоположението на картата. Разрешава ориентирание по звезди, познати географски обекти и други естествени източници. Успехът

се определя с УФУД, като ситуацията може да налага и определена степен на усложнение (по преценка на Разказвач).

Ориентация за посоката в **затворени** пространства търпи наказание от -2.

Оценяване на магически предмети

Базово: **Няма**

Това е търговско умение, което позволява правилното разпознаване и оценяване на характеристиките на всеки магически предмет. Колкото по-силно магически е предмета, толкова по-сложно е

неговото оценяване – според [Успеха], Разказвачът определя доколко вярна е оценката. Умението помага и за разкриването на качествата на всеки неизвестен магически предмет.

Тактика

Базово: **Няма**

Помага за правилното оценяване на военни ситуации, разпознава добри позиции за засада, добри позиции по време на битка и тактиката, която ползват враговете. Разрешава на героя да бъде назначаван за командващ на военни подразделения. Според [Успеха], Разказвачът дава вярна или не дотам вярна

информация за оценката на всяка военна позиция и за способностите на врага. Тактикът може да прецени доколко организирано ще действа даден група на бойното поле и по този начин да предвиди техните ходове – това понякога е свързано с Усложнение, давано от степента на познанието „Тактика“ на опонента.

Изработка на капани

Базово: **Няма**

Героя се научава да измисля и създава капани, използвайки различни материали. Изработването на капани отнема време и материали, според сложността на капана. Играчите могат да измислят всякакви хитроумни приспособления, но шансът героите

им да се справят с това зависи от познанието им в областта на капаните.

Сложността на капана добавя усложнение в УФУД. За подробности около капаните виж секция „Капани“ в „Допълнителни правила“ в „Книга Първа“.

Билкарство

Базово: **Няма**

Героя има познание за билките, което му разрешава да ги търси сред природата и лесно да ги разпознава, щом ги види. Това познание му разрешава да приготвя различни отвари за които знае рецептите. Освен общодостъпните рецепти, познати на всички (виж приложение „Отвари и Еликсири“), героите ще научават

допълнителни такива – определят се от Разказвача и могат да са както от описаните сложни отвари, така и да са измислени от него и играчите.

Познанието Билкарство се взема цялото при определяне на успеха при приготвяне на билки – [Успеха] има значение.

Демонология

Базово: **Няма**

Това е познание, което включва знания за окултизъм, демони, някои древни ритуали и легенди. При среща с демон(и) има шанс да се

разбере какъв вид е, откъде идва и дори как може да се убие. Успехът се проверява по УФУД, като проверката може да се извършва скрито от страна на Разказвача.

Първа помощ

Базово: **[ПР/2]**

Познание за бързо третиране на леки рани, без да се налага използването на магии и билки. Изисква концентрация и точност на движенията, особено в напрегнати ситуации. Може да се използва по 3 начина:

Първи начин:

В битка героят възстановява на себе си

или на свой приятел **ЖТ = [X]**, като X е по избор на играча. Действието отнема **[4+X] ТД** и натрупва **[X] Умора**. Ако героят лекува друг човек, а не себе си, то лекуваният губи **[X] ТД** (стои мирно, докато героят го третира).

ЖТ могат да бъдат възстановени само до **[2*Първа помощ]**, т.е., ако Първа Помощ е 12, раненият може да бъде излекуван до 24

ЖТ, въпреки че максималната му Жизненост е по-висока.

Това лекуване **не** помага на мъртви създания – такива с ЖТ под -16 (или индивидуалната граница, ако е различна), но може да помогне на припаднали (такива с ЖТ от -15 до 0).

Въпреки, че има базова стойност, това познание **не** може да бъде използвано за възстановяване на ЖТ ако не е научено поне на 1-ва степен.

Втори начин:

Ако използвате правилото за кървене (виж „Допълнителни правила“ в „Книга първа“), това познание позволява поставяне на превръзки на **открити** кървящи рани, като ги преобразува в **превързани**, сменяйки ефекта им. За успеха на превръзката се прави проверка по УФУД:

Първа помощ + 3 зара > 16

При успех, преобразува откритото кървене в превързано, с произтичащите от това ефекти. [Успеха] = Сила на превръзката. За по-обстойно обяснение на ефекта от кървенето и превръзките, прочетете „Кървене“

в „Допълнителни правила“ в „Книга първа“.

Героят може да превързва рани, без да е учил „Първа помощ“, като тогава в УФУД се използва само базовата стойност ([ПР/2]).

Трети начин:

Еднократно забавя наполовина ефекта на всяко третирано отравяне. Дори „Първа помощ“ на 1-ва степен ще забави отровата наполовина: ако отровата нанася щета веднъж на рунд, ще започне да я нанася веднъж на 2 рунда. Третирането струва **4 ТД** и натрупва **Умора = [Сила на отровата – Първа помощ]**, но **не** по-малко от **1 Умора**.

Това може да се прави само **веднъж** за всяко вкарване на отрова в тялото на потърпевшия. Ако след лекуването, той отново бъде атакуван с отрова (независимо дали от същия вид или друга), това се приема като ново отравяне, което може да бъде наново лекувано (за нови 4 ТД и съответната Умора).

Въпреки, че има базова стойност, това познание **не** може да бъде използвано за лекуване на отрова ако не е научено поне на 1-ва степен.

