

Общи Умения

Това са умения, които са известни и достъпни за всеки в Магландиум. Общите умения не се развиват самостоятелно. Тяхното

владение зависи от основните показатели на героя и допълнително придобити бонуси от други умения – Расови или Специални.

Плуване

Показва способностите на героя да плува: колко може да преплува без да се умори, и времето, което може да прекара под вода. Определя се от Силата:

Плуване = (СИ/2) ± бонуси и наказания от Расови и Специални умения

Плуването не изисква проверка по УФУД, а показва пряко способностите на героя. Тъй като е свързано с физическо напрежение,

плуването генерира Умора, но колкото по-добър е плувецът, толкова по-бавно се натрупва тя. Без да се умори, героят може:

- Да преплува [10*Плуване] метра.
- Да се гмурне на дълбочина

[Плуване/10] метра.

Плуването се намалява с:

- Намалението върху скоростта, ако героят е под влияние на такова.

Използване на умениято

Скоростта при плуване е по-бавна от ходенето по твърда земя и отнема повече ТД:

- Плуване: 2 ТД за 1 метър.
- Гмуркане: 10 ТД за 1 метър дълбочина.
- Изплуване: 2 ТД за 1 метър.
- Задържане на място с минимални

усилия, за да не потъне: 2 ТД на всеки 10 секунди (или 2 ТД от всеки ход на героя).

- Героят може да остава под вода за време [10*Плуване] секунди. После започва да генерира временна щета (виж видове щети в секция „Битки“ в „Книга Първа“) с прогресивен темп – 1 за първата секунда, още 2 за втората, още 3 за третата и т.н.

- На всеки допълнителни [Плуване] преплувани метра или на всеки допълнителни

[Плуване/10] метра гмуркане героят натрупва 1 Умора. Изплуването се счита за обикновено плуване.

Ако ИЗ стане отрицателна, тя пряко намалява „Плуване“ със стойността си. Ако [отрицателната ИЗ = Плуване], героят не може да помръдне от мястото си и ако няма помощ, ще потъне. Също такъв ще е ефекта и ако [отрицателната ИЗ = допустимите ТД за ход].

При нужда от помощ, героят може да бъде спасен от друг, който се опитва да го носи като товар. Теглото на героя във вода е само 1/5 от реалното му, но дори и толкова, то би могло да доведе до допълнително Усложнение от претоварване.

Катерене

Определя способността на героя да се изкачва по наклонени повърхности. Помощни средства като въжета, метални „котки“, пикели и други директно подобряват това умение с упоменатото в описанията им число.

Катерене = (СИ/2) ± бонуси и наказания от Расови и Специални умения, и предмети

Използване на умението

Катеренето отнема **4 ТД за метър**, независимо дали героят се придвижва нагоре или надолу (т.е. слиза).

Действието изисква проверка с УФУД, като тя се прави първо в началото на катеренето (дали героят е в състояние да започне своя преход) и после в началото на всеки следващ ход. За един ход героят може да се изкатери на разстояние колкото му позволяват ТД. Ако ТД са по-малко от 4, може да се прехвърлят в следващия ход, тъй като се счита, че действието не е спирало, а продължава от предходния ход. Играчите имат право да ползват всички методи за добавяне на допълнителни ТД за ход, така, както това е позволено по време на битка.

След всеки [Катерене] метра героят генерира 1 Умора, където „Катерене“ е моментният показател за Катерене (повлиян от използваните допълнителни средства).

3 зара + Катерене > 16 + Усложнение

Усложнението зависи от наклона и от липсата на грапавини. Всеки 5 градуса над 60 градуса наклон се броят за 1 усложнение.

Катеренето изисква проверка по УФУД през определено разстояние или време.

Катеренето се намалява с:

- Намалението върху скоростта, ако героят е под влияние на такова.

При неуспех на УФУД с разлика от 3 или повече, героя се изтърва и пада от височината на която се намира в момента на проверката, като понася щети според правилата за падане от високо.

При неуспех с по-малко от 3, героят само губи равновесие и може да повтори опита да се задържи и продължи. Този опит коства допълнителни **10 ТД** и генерира допълнителна **+5 Умора**. Ако ИЗ на героя спадне до отрицателна, тя се изважда от [Катерене].



Езда

Изразява способностите на героя да обяди животното и да го използва ефективно, както за придвижване, така и в битка.

Езда = (Л/2) ± бонуси и наказания от Расови и Специални умения

Принципно не изисква проверка с УФУД, но има екстремни ситуации в които трябва да се овладее животното и при неуспех героят би паднал от гърба му.

Ездата определя, дали героят може да ползва дадено ездитно животно, тъй като за целта той трябва да разполага с достатъчни ТД за това. ТД за управление зависят пряко от способностите на героя в умението Езда.

Ездата се намалява с:

- Намалението върху скоростта, ако героят е под влияние на такова.

Използване на умението

ТД за управление на ездитното животно зависят пряко от способностите на героя в умението Езда и се изчисляват по формулата:

ТД за Езда = (16+Усложнение) – Езда

Където Усложнението се определя от използваното ездитно животно според размерът и нравът му. Нравът на животното присъства само ако е специално упоменато в описанието му или от Разказвача.

Усложнение = (МР_{животно} – МР_{ездач})

За управление на ездитно животно извън и по време на битка, героят трябва да изразходва нужното количество ТД в началото на всеки ход (10 секунди). Но косвено, той получава допълнителни ТД за придвижване, тъй като ползва ТД за придвижване на самото животно.

Важно!

ТД за управление на животното не могат да са по-малко от 2.

Някои ездитни животни имат и показатели за атака, която могат да извършват по време на битка. Могат да имат изисквания за дължината/МР на използваното от героя оръжие, за да може той да удари с него докато е на гърба им. Ездитните животни добавят определен бонус към атаката и защитата на своя ездач, който може да е различен според животното, нрава и размера му. Така например, стандартния боен кон добавя +2

към БЗ на героя.

Всички бонуси и наказания се намират в описанието на самото животно. При инцидентно обядване на животно, Разказвачът преценя какви са бонусите и недостатъците му.

По време на езда, героят не може да ползва защитата Отклон (виж видовете защита в раздел „Битки“ на „Книга първа“).

Промъкване

Изразява способността на героя да се придвижва тихо и да се прикрива в сенките. Влияе се от Ловкостта и Прецизността:

**Промъкване = $((Л + ПР)/2) \pm$
бонуси и наказания от Расови и
Специални умения**

Промъкването е специфичен вид

движение. Героят се движи по-бавно и затова се нуждае от двойно повече ТД.

За Усложнение при „Промъкване“ служи Бдителността на околните създания.

Промъкването се намалява с:

- Намалението върху скоростта, ако
героят е под влияние на такова.

Използване на умениято

Придвижването отнема [2*стандартните за терена] ТД на метър. Успеха на действието се изчислява по УФУД:

**Промъкване₁ + 3 зара > 16 + Бди₂ +
Усложнение**



Обсегът на бдителността на създанията = [РЕС], ако героят се промъква пред очите им или по преценка на Разказвача, ако трябва да разчитат на слуха си. Проверка по УФУД се извършва във всеки момент, в който героят спре своето придвижване, поради изчерпване на хода си или за да извърши друго действие. Ако промъкването е извън битка, проверка се извършва на толкова метра, колкото може да измине героят за един рунд, според ТД с които разполага на ход (с право за натрупване на Умора). Разказвачът извършва хвърлянето без да показва резултата на играчите. При повече от едно вражеско създание се хвърля за всяко от тях или се хвърля с осреднено Усложнение или Улеснение, според ситуацията. Ако вниманието на противниците е насочено към конкретна цел (тълпа, зяпаща сцена с актьори) това води до Улеснение за промъквания се (джебчията), но ако просто са се събрали и вниманието им не е концентрирано в една цел, то имаме Усложнение – шансът някой да го забележи е по-голям. Усложнение и Улеснение могат да бъдат осветеността на мястото, вида на настилка, странични шумове, близост до опонентите и т.н. По време на битка, Разказвачът прецени дали е възможно героят да премине в режим на промъкване.

Отскок

Определя способността на героя да скача. Завии пряко от Силата:

Отскок = (СИ/2)

При определяне на дължината на скока просто се хвърлят три зара и се прибавят към [Отскок]. Резултатът се умножава по 20 см за скок напред и по 10 см за скок нагоре.

Скок напред = (Отскок + 3 зара)*20

Скок нагоре = (Отскок + 3 зара)*10

Скокът напред може да се увеличи допълнително с +1 зар за всеки 1 метър засилка, но не повече от [СИ/4] метра. Така при СИ=8, реалната засилка, която ще има

смисъл да направи героят е от 2 метра, тъй като максимално допустимото увеличение е +2 зара.

„Скок нагоре“ е височината, на която отскача героя, така че да може да стъпи на нея. Ако той иска да достигне нещо с ръцете си, би следвало да добавите ръста му, но **не** прибавяйте дължината на ръцете – ако видите двата вида отскок на височина, ще се сетите сами защо не добавяме ръцете.

Отскокът се намалява с:

- Намалението върху скоростта, ако героят е под влияние на такова.

Използване на умениято

По време на битка отскокът отнема:

- Скок напред (без засилка) – **6 ТД**;
- Отскок нагоре (без засилка) – **4 ТД**;

Ако прибавите засилка, тя отнема съответните ТД според разстоянието.

Обоняние

Наличието на развито Обоняние не е характерно за всички раси. Само някои народи имат добро обоняние, но въпреки това то се счита за общо умение, дори и със стойност 0. Обонянието може да се използва във всеки момент, в който има наличие на специфична миризма, като според силата си, тя би могла да представлява дори Улеснение. Дори расите с

обоняние 0 ще имат някакъв шанс да подушат миризмата. Самото разпознаване на източникът е малко по-сложно и изисква наистина добро обоняние.

Това умение ще бъде ползвано най-често от расите, които го притежават на някаква по-висока степен, а също и от дивите животни, които винаги имат силно развит нюх.

Използване на умениято

Шансът за идентифициране на източника и посоката на миризмата се определя по УФУД, като според [Успеха] се решава доколко точна е получената информация.