

Un personaggio nel corso della sua vita apprende nozioni e conoscenze; Il loro utilizzo ha all'interno del gioco una forte componente narrativa, per questo motivo si è scelto di non definire una o più abilità a riguardo e di lasciarle quindi slegate dai sistemi basati sul tiro del dado. Sono stati individuati 4 livelli differenti per rappresentare l'effettiva competenza di un personaggio per ogni argomento.

- Assenti: il personaggio non ha conoscenze nell'argomento.
- Discrete: il personaggio possiede delle conoscenze rudimentali dell'argomento che gli permettono di districarsi nelle situazioni più comuni in cui sono richieste.
- Buone: il personaggio è abbastanza competente sull'argomento, pur non essendo un esperto.
- Ottime: il personaggio un esperto sull'argomento, salvo rare eccezioni, è sempre in grado di sfruttare le sue conoscenze quando sono necessarie.

Per chiarire al meglio questa divisione considerate questo esempio relativo alle conoscenze geografiche:

- Assenti: il personaggio non conosce la geografia della regione, uscito dalla sua città non conosce i luoghi di interesse e punti di riferimento della regione.
- Discrete: il personaggio conosce i punti di riferimento e luoghi di interesse più importanti della regione.
- Buone: il personaggio conosce la maggior parte dei punti d'interesse e di riferimento della regione, non avendo conoscenza solamente per quelli situati nei luoghi più remoti.
- Ottime: il personaggio conosce perfettamente la geografia della regione, riuscendo a riconoscere tutti i punti di interesse e di riferimento che trova.

Le competenze possedute ai livelli indicati devono servire come linea guida poiché dipendono fortemente dall'ambientazione e in generale dal modo in cui ogni master vuole gestire la propria campagna.

Tipi di conoscenza

Per quello che riguarda un'ambientazione di stampo fantasy classico, possono essere individuate le seguenti aree di conoscenza:

- Geografiche: Racchiude l'insieme delle nozioni legate agli elementi naturali, punti di interesse e di riferimento come fiumi, montagne o costruzioni note.
- Storiche e culturali: Sono le conoscenze degli avvenimenti storici più importanti per la storia delle maggiori civiltà e della loro influenza nell'arte e architettura.
- Magiche: Il sapere di stampo magico che può essere compreso anche da un non utilizzatore della magia. La possibilità di riconoscere un incantesimo ascoltando la formula magica o riconoscendo la gestualità a esso legata, è parte di queste conoscenze.
- Araldica: La storia, effigi, segni e motti delle casate e regni presenti.
- Linguistiche: Sono tutte le conoscenze legate all'apprendimento di una o più lingue diverse da quella parlata comunemente dal personaggio.
- Religiose: Sono le conoscenze legate all'aspetto teologico, alle varie religioni presenti, ai riti e simboli che le contraddistinguono.
- Sopravvivenza: Sono le conoscenze legate alla vita dell'avventuriero, come individuare fonti di cibo o acqua o saper costruire un accampamento.

Migliorare le proprie conoscenze

Le conoscenze di un personaggio possono derivare dal suo background o migliorate nel corso dell'avventura tramite lo studio o altre esperienze. Le modalità sono stabilite dal master di volta in volta.