Вэл и Райз: 3 Тир 5 Экспы

Нумерион и Фарида: 2 Тир 5 Экспы

(при возвращении тела Нумерион получает 15 экспы дополнительно)

## Опыт

Заработанный опыт делится по своему использованию.

Опыт заработанный в течение игры тратится на rerolls, immediate & short-term benefits (gameplay uses).

Опыт получаемый между играми (за исследования и достигнутые цели) тратится на улучшение персонажа.

Для получения тира нужно набрать 5 уникальных опций. Каждая из них стоит 5 XP:

1. Effort

Берется только на 1, 3 и 5 тирах. На 2 и 4 тирах вместо Effort берется Type ability.

2. Edge

3. 4 points to pools

4. One of:

a. Skill or task training (trained or specialized)

b. +2 to recovery rolls

c. Reduce the cost for wearing armor (This option lowers the Speed Eﬀort cost by 1)

5. One of:

a. Type ability

b. Special story ability if applicable (cost varies)

c. Select another focus ability available to you at tier 3. (You must be tier 3 or higher to do this. Characters advancing beyond tier 6 can use this option to select their other tier 6 focus option.)

## Навыки

Если в дескрипторе, типе или фокусе указаны "точные" (narrow) навыки, то брать их. Общие навыки, которые включают "точные" дадут специализацию в "точном" навыке.

Например, если дескриптор даёт вам тренировку в Climbing, то, если вы затем возьмете тренировку в Athletics, вы станете специализированы в Climbing.

К таким случаям так же относятся социальные навыки: pleasant & positive social interationcs, detecting hidden motives и т.д.

**Special skills:**

Эти навыки требуют специальных знаний. Если вы не тренированы в навыке, то вы получаете Inability (т.е. все попытки его использовать будут Hindered.

Crafting Numenera кроме своей основной роли позволяет понять как что-то было построено или какая есть защита у существа (даже если оно неживое)

Salvaging Numenera кроме своей основной роли позволяет понять как что-то разрушить и какие есть уязвимости существа (даже если оно живое)

Understanding numenera

Crafting numenera

Salvaging numenera

**Common skills:**

Acrobatics (Balancing, Jumping, Running fast)

Athletics (Climbing, Swimming, Running long distances)

Escaping

Healing

Identifying

Perception

Riding

Smashing (Breaking)

Stealth (Sneaking)

**Knowledge Skills:**

Astronomy

Economics

Geography

Geology

History

Literature

Philosophy

etc.

**Profession skills:**

Leatherworking

Metalworking

Woodworking

Singing

Playing a musical instrument

Repairing

Lockpicking

Pickpocketing

etc.

**Social skills (Effort cannot be used):**

Deceiving (Lying, Bluffing)

Intimidation

Persuasion

Sense Motives