

ТАБЛИЦА РАЗВИТИЯ УМЕНИЙ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Внимание	Э						М						Л							
Стойкость	И								Э/СИ											
Реакция	Э						М/СИ						Л/ УСИ							
Воля	Э																М/СИ			
Атака	Безоружные	И			Э/ КЭО		ПО						М		УПО					
	Простое	И			Э/ КЭО		ПО						М		УПО					
	Особое	И			Э/ КЭО		ПО						М		УПО					
Защита	Без брони	И									Э									М
	Лёгкая	И									Э									М
	Средняя																			
	Тяжёлая																			
Класс. СЛ	И									Э									М	
Заклинания																				

"И": Изученный "Э": Экспертный "М": Мастерский "Л": Легендарный "СИ": Специализация в Испытании "УСИ": Улучшенная Специализация в Испытании "ПБ": Привычная Броня "ПО": Привычное Оружие "УПО": Улучшенное Привычное Оружие "КЭО": Критические Эффекты Оружия

УРОВЕНЬ 1

ЧЕРТА НАРОДА

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Помимо повышения ключевой характеристики от класса, на 1 уровне вы получаете четыре универсальных повышения характеристик, которые можно применить к любым разным характеристикам.

На 5 уровне и каждые 5 уровней после этого вы получаете четыре универсальных повышения характеристик, которые можно применить к любым разным характеристикам. Если модификатор характеристики уже равен +4 или выше, для его увеличения требуются два повышения (сначала модификатор получает частичное повышение, и вы должны применить второе повышение на более высоком уровне, чтобы модификатор увеличился на 1).

- СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ПЛУТОВСКОЙ СТИЛЬ

Начав заниматься плутовскими делами, вы постепенно выработали собственный подход, зарабатывая репутацию среди прочих плутов.

АТАКА ИСПОДТИШКА 1D6

Если враг оказывается неспособен себя защитить, вы умело пользуетесь этим, нанося ему дополнительный урон. Если вы совершаете Удар по застигнутому врасплох существу, используя оружие ближнего боя (или безоружную атаку) с дескрипторами «быстрое» или «фехтовальное», дистанционную атаку оружием или дистанционную безоружную атаку, то дополнительно наносите 1d6 урона за точность. Если вы совершаете дистанционную атаку метательным оружием ближнего боя, оно также должно обладать дескрипторами «быстрое» или «фехтовальное». По мере повышения уровня плута число костей урона атаки исподтишка также возрастает: добавьте по одной кости на 5, 11 и 17 уровнях.

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА

Вы бросаетесь в бой прежде, чем противник успеваает отреагировать. В первом раунде боя, если вы совершали проверку инициативы, используя Обман или Скрытность, все существа, которые ещё не действовали, считаются для вас застигнутыми врасплох.

ЧЕРТА НАВЫКА

Вы получаете черты навыков чаще, чем другие классы. На 1 уровне и каждом последующем уровне вы получаете черту навыка.

ЧЕРТА ПЛУТА

На 1 уровне и каждом последующем чётном уровне вы получаете классовую черту плута.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 2

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

Вы получаете повышения навыков чаще, чем представители других классов. На 2 уровне и каждом последующем уровне вы получаете повышение навыка. Повышение можно использовать либо для того, чтобы изучить один из неизученных навыков, либо чтобы увеличить уровень умения в навыке с изученного до экспертного.

Начиная с 7 уровня вы можете использовать повышения навыков, чтобы увеличить уровень умения в навыке с экспертного до мастерского, а начиная с 15 уровня вы сможете с их помощью увеличить уровень умения с мастерского до легендарного.

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА ПЛУТА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 3

МАНЁВРЕННОСТЬ

Противникам сложно найти брешь в вашей защите. Вы не считаетесь застигнутым врасплох для спрятанных, необнаруженных или взявших вас в тиски существ с уровнем не выше вашего и для внезапных атак существ с уровнем не выше вашего. Тем не менее эти существа по-прежнему могут помогать союзникам брать вас в тиски.

ОБЩАЯ ЧЕРТА

На 3 уровне и каждые 4 уровня после этого вы получаете общую черту.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАВЫКА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 4

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА ПЛУТА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 5

ОРУЖЕЙНЫЕ ПРИЁМЫ

Ваш уровень умения для простого оружия, особого оружия, а также безоружных атак повышается до экспертного. При критическом успехе в проверке атаки оружием либо безоружной атакой с дескрипторами «быстрое» или «фехтовальное» по существу, которое застигнуто врасплох, вы применяете критический эффект используемого оружия или безоружной атаки.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА НАРОДА

Помимо выбранной при создании персонажа черты народа, вы получаете новую черту народа на 5 уровне и каждые 4 уровня после этого. Список черт вашего народа можно найти в его описании.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 6

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА ПЛУТА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 7

МАСТЕР ВНИМАНИЯ

Вы привыкли подмечать малейшие детали. Ваш уровень умения во Внимании повышается до мастерского.

ОБЩАЯ ЧЕРТА

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ПРИВЫЧНОЕ ОРУЖИЕ

Вы научились наносить более серьёзный урон любимым оружием. Ваши безоружные атаки и атаки оружием, в которых вы умелы на экспертном уровне, дополнительно наносят 2 урона. Дополнительный урон увеличивается до 3, если вы мастер, и до 4 при легендарном уровне умения.

УКЛОНЕНИЕ

Вы научились быстро двигаться, избегая взрывов, дыхания дракона и прочих неприятных вещей. Ваш уровень умения в испытаниях Реакции повышается до мастерского. Когда вы получаете успех в испытании Реакции, он считается для вас критическим успехом.

ЧЕРТА НАВЫКА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 8

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА ПЛУТА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 9

КОНТУЗЯЩИЙ УДАР

Используя уязвимость, вы ослабляете врага. Вы получаете свободное действие Контузющий удар.

Контузющий удар

Плут

Условие ваш Удар попадает по застигнутому врасплох существу и наносит урон.

Вы налагаете на цель одну из описанных контузий до конца своего следующего хода.

- **Контузия** цель получает штраф состояния -10 футов ко всем скоростям.
- **Контузия** цель получает слабость 1.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

СТОЙКОСТЬ ПЛУТА

Ваше тело невероятно стойкое. Ваш уровень умения в испытаниях Стойкости повышается до экспертного. Когда вы получаете успех в испытании Стойкости, он считается для вас критическим успехом.

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА НАРОДА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 10

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА ПЛУТА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 11

ОБЩАЯ ЧЕРТА

ПЛУТ-ЭКСПЕРТ

Вашим приёмам становится сложнее противостоять. Ваш уровень умения в классовой СЛ плута повышается до экспертного.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАВЫКА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 12

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА ПЛУТА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 13

МАСТЕРСКИЕ ПРИЁМЫ

Вы в совершенстве овладели боевыми приёмами плутов. Ваш уровень умения для простого оружия, особого оружия, а также безоружных атак повышается до мастерского.

ЛЕГЕНДАРНОЕ ВНИМАНИЕ

Вы замечаете недоступные обычным наблюдающим вещи. Ваш уровень умения во Внимании повышается до легендарного.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

УЛУЧШЕННОЕ УКЛОНЕНИЕ

Мало кто может потягаться с вами в умении уклоняться от различных опасностей. Ваш уровень умения в испытаниях Реакции повышается до легендарного. Когда вы получаете критический провал в испытании Реакции, он считается для вас обычным провалом. Когда вы получаете провал (но не критический провал) в испытании Реакции против наносящего урон эффекта, получаемый вами урон уменьшается вдвое.

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА НАРОДА

ЭКСПЕРТ ЛЁГКОЙ БРОНИ

Вы научились лучше уходить от ударов, когда не носите брони или облачены в лёгкую броню. Ваш уровень умения для лёгкой брони и защиты без брони повышается до экспертного.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 14

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА ПЛУТА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 15

ДВОЙНОЙ КОНТУЗЯЩИЙ УДАР

Ваши атаки по зазевавшимся противникам становятся крайне эффективными. При использовании Контузящего удара вы можете наложить на цель сразу две контузии одновременно; при снятии одной из них отменяется и вторая.

ОБЩАЯ ЧЕРТА

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

УЛУЧШЕННОЕ ПРИВЫЧНОЕ ОРУЖИЕ

Дополнительный урон привычного оружия для оружия и безоружных атак увеличивается до 4, если вы эксперт, до 6 — если мастер, и до 8 — при легендарном уровне умения.

ЧЕРТА НАВЫКА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 16

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА ПЛУТА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 17

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

СКОЛЬЗКИЙ РАЗУМ

Вы обожаете игры разума и знаете множество психологических приёмов, поэтому умело противостоите попыткам повлиять на ваш разум. Ваш уровень умения в испытаниях Воли повышается до мастерского. Когда вы получаете успех в испытании Воли, он считается для вас критическим успехом.

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА НАРОДА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 18

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА ПЛУТА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 19

МАСТЕР ЛЁГКОЙ БРОНИ

Вы научились ещё лучше обращаться с лёгкой бронёй и уклоняться от атак. Ваш уровень умения для лёгкой брони и защиты без брони повышается до мастерского.

МАСТЕРСКИЙ УДАР

Вы способны устранить ничего не подозревающего врага всего одним ударом. Ваш уровень умения в классовой СЛ плута повышается до мастерского. Вы получаете свободное действие Мастерский удар.

Мастерский удар

УСТРАНЕНИЕ 

Условие ваш Удар попадает по застигнутому врасплох существу и наносит урон.

Цель проходит испытание Стойкости против вашей классовой СЛ. После этого цель становится временно невосприимчива к вашему Мастерскому удару на 1 день.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает слабость 2 до конца вашего следующего хода.

Провал цель парализована на 4 раунда.

Критический провал цель парализована на 4 раунда, без сознания на 2 часа или убита (на ваш выбор).

ОБЩАЯ ЧЕРТА

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАВЫКА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 20

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ЧЕРТА НАВЫКА

ЧЕРТА ПЛУТА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО
