

ОСОБЕННОСТИ ПЛУТА

Основная характеристика	Ловкость
Кость хитов	к8 за каждый уровень плута
Хиты	8 + Тел. за 1 уровень 5 + Тел. каждый за уровень выше 1
Владение спасбросками	Интеллект и Ловкость
Владение навыками	Выберите 4: Акробатика, Атлетика, Обман, Проницательность, Запугивание, Анализ, Внимательность, Убеждение, Ловкость рук или Скрытность
Владение оружием	<u>Простое оружие</u> ; <u>воинское оружие</u> со свойством <u>фехтовальное</u> или <u>лёгкое</u>
Владение инструментами	<u>Воровские инструменты</u>
Владение доспехами	<u>Лёгкие доспехи</u>
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) <u>Кожаный доспех</u> , 2 <u>кинжала</u> , <u>короткий меч</u> , <u>короткий лук</u> , 20 <u>стрел</u> , <u>колчан</u> , <u>воровские инструменты</u> , <u>набор взломщика</u> и 8 зм; Б) 100 зм

Плуты полагаются на хитрость, скрытность и уязвимые места врагов, чтобы взять верх в любой ситуации. Они могут выбраться почти из любой передраги, а некоторые даже обучаются магическим трюкам в дополнение к остальным способностям. Многие плуты сосредотачиваются на скрытности и обмане, в то время как другие совершенствуют навыки, помогающие им в подземельях, такие как лазание, вскрытие замков, поиск и обезвреживание ловушек.

В бою плуты предпочитают коварную атаку, а не грубую силу. Они скорее совершат один меткий выпад, нежели будут выматывать противника чередой ударов.

Путь некоторых плутов начинался с преступности, в то время как другие боролись с нею, полагаясь на свою хитрость. Как бы плут не относился к законам, ни одному заурядному преступнику или блюстителю порядка не сравниться с величайшими плутами в искусстве быть незаметными.

СТАНОВЛЕНИЕ ПЛУТОМ...

КАК ПЕРСОНАЖ 1 УРОВНЯ

- Получите особенности из таблицы «Особенности плута».
- Получите умения плута 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения плута».

КАК МУЛЬТИКЛАСС

- Получите следующие особенности из таблицы «Особенности плута»: кость хитов, владение одним навыком на выбор из списка навыков плута, владение воровскими инструментами и лёгкими доспехами.
- Получите умения плута 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения плута».

УМЕНИЯ КЛАССА ПЛУТ [ROGUE]

Как плут вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней плута. Эти умения перечислены в таблице «Умения плута».

УРОВЕНЬ 1: КОМПЕТЕНТНОСТЬ

Вы получаете компетентность для 2 навыков на выбор из тех, которыми вы владеете. Рекомендуются выбрать Ловкость рук и Скрытность, если вы ими владеете.

На 6 уровне плута вы получаете компетентность для ещё 2 навыков на выбор из тех, которыми вы владеете.

УРОВЕНЬ 1: СКРЫТАЯ АТАКА

Вы знаете как ударить противника исподтишка, пока он отвлечён. Один раз в ход вы можете нанести дополнительно 1к6 урона одному существу, по которому вы попали атакой, совершённой с преимуществом. Атака должна использовать дальнобойное оружие или оружие со свойством фехтовальное. Тип дополнительного урона совпадает с типом урона используемого оружия.

Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если в пределах 5 футов от цели находится по крайней мере 1 ваш союзник. Этот союзник не должен быть в состоянии недееспособный и у вас не должно быть помехи для этого броска атаки.

Дополнительный урон увеличивается с получением уровней плута, как показано в столбце «Скрытая атака» из таблицы «Умения плута».

УРОВЕНЬ 1: ВОРОВСКОЙ ЖАРГОН

Вы обучились различным языкам в общинах, где промышляли своими плутовскими талантами. Вы знаете Воровской жаргон и ещё один язык на выбор из таблиц языков в главе 2.

УРОВЕНЬ 1: ОРУЖЕЙНЫЕ ПРИЁМЫ

Ваша тренировка с оружием позволяет вам использовать оружейные приёмы 2 типов оружия, из тех которыми вы владеете. Например для кинжалов и коротких луков.

Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете поменять типы оружия. Например, вы можете перейти на использование оружейных приёмов скимитаров и коротких мечей.

УРОВЕНЬ 2: ХИТРОЕ ДЕЙСТВИЕ

Ваша сообразительность и ловкость позволяют двигаться и действовать быстро. В свой ход бонусным действием вы можете совершить 1 из следующих действий: рывок, отход или засада.

УРОВЕНЬ 3: ПОДКЛАСС ПЛУТА

Вы получаете подкласс плута по вашему выбору. Подклассы Мистический ловкач, Убийца, Клинок души и Вор подробно изложены после умений этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях плута. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню плута или ниже.

УРОВЕНЬ 3: ТОЧНОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Бонусным действием вы можете дать себе преимущество на следующий бросок атаки в текущий ход. Вы можете использовать это бонусное действие только если в этот ход вы не двигались и после использования этого умения ваша скорость будет равна 0 до конца текущего хода.

УМЕНИЯ ПЛУТА

Уровень	БМ	Умения класса	Скрытая атака
1	+2	Компетентность, Скрытая атака, Воровской жаргон, Оружейные приёмы	1кб
2	+2	Хитрое действие	1кб
3	+2	Подкласс плута, Точное прицеливание	2кб
4	+2	Увеличение характеристик	2кб
5	+3	Хитрый удар, Невероятное уклонение	3кб
6	+3	Компетентность	3кб
7	+3	Увёртливость, Надёжный талант	4кб
8	+3	Увеличение характеристик	4кб
9	+4	Умение подкласса	5кб
10	+4	Увеличение характеристик	5кб
11	+4	Улучшенный хитрый удар	6кб
12	+4	Увеличение характеристик	6кб
13	+5	Умение подкласса	7кб
14	+5	Коварные удары	7кб
15	+5	Скользкий ум	8кб
16	+5	Увеличение характеристик	8кб
17	+6	Умение подкласса	9кб
18	+6	Неуловимый	9кб
19	+6	Эпическая черта	10кб
20	+6	Удача	10кб

УРОВЕНЬ 4: УЛУЧШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях плута 8, 10, 12 и 16.

УРОВЕНЬ 5: ХИТРЫЙ УДАР

Вы открываете для себя хитрые способы использования Скрытой атаки. Когда вы наносите урон от скрытой атаки, то можете добавить к нему 1 из следующих эффектов Хитрого удара. Использование каждого эффекта стоит определённого количества костей — чтобы наложить эффект, вы должны отказаться от указанного количества костей урона, наносимого Скрытой атакой. Вы убираете кость перед броском, и эффект срабатывает сразу после нанесения урона атакой. Например, если вы добавляете эффект Отравить, то для подсчёта урона от скрытой атаки вы бросаете на 1кб меньше.

Если эффект Хитрого удара требует совершить спасбросок, то его Сл. равна 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства.

Отравить (стоимость: 1кб). Вы наносите усиленный ядом удар, вынуждая цель совершить спасбросок Телосложения. Если спасбросок провален, то цель получает состояние отравленный на 1 минуту. В конце каждого своего хода отравленная цель повторяет спасбросок и в случае успеха эффект заканчивается.

Чтобы использовать этот эффект, вы должны иметь при себе набор отравителя.

Повалить (стоимость: 1кб). Если цель является существом размера большой или меньше, то она должна совершить спасбросок Ловкости, получая состояние лежащий ничком в случае провала.

Отступить (стоимость: 1кб). Сразу после атаки вы можете переместиться вплоть до половины своей скорости, не провоцируя атак.

УРОВЕНЬ 5: НЕВЕРОЯТНОЕ УКЛОНЕНИЕ

Когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон (округляя к меньшему), наносимый вам этой атакой.

УРОВЕНЬ 7: УВЁРТЛИВОСТЬ

Вы можете ловко отскочить в сторону от некоторых угроз. Когда вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы не получаете урона вовсе, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален. Вы не можете использовать это умение в состоянии недееспособный.

УРОВЕНЬ 7: НАДЕЖНЫЙ ТАЛАНТ

Каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики, которая использует одно из ваших владений инструментом или навыком, то при выпадении на к20 результата 9 или ниже вы можете считать, что выпало 10.

УРОВЕНЬ 11: УЛУЧШЕННЫЙ ХИТРЫЙ УДАР

Вы можете использовать до двух эффектов Хитрого удара при нанесении урона от Скрытой атаки, отказавшись от костей для каждого эффекта.