

# ПЛУТ

*"Ты можешь говорить о чести, пока не посинеешь, но, приятель, главное победа. В конце концов, важно лишь то, что ты все еще жив."*

**ПЛУТ** – это негодяй, который использует грязные приемы и ложь, чтобы победить своих врагов. Вы можете быть засевшим в засаде бесшумным убийцей, который ждет подходящего момента для удара. Или вы могли бы нервировать врагов своим остроумием или угрозами, прежде чем произнести безжалостное обещание.

Вы эксперт по нахождению вражеских слабостей. Это-то и отличает плута от других авантюристов – способность использовать уязвимости и провокации. Вы можете использовать свой шанс, когда враг сосредотачивается на защитнике или, вместо того, вы могли бы затаиться, пока враг не ослабит бдительность. Когда же, наконец, возникает возможность, вы бьете неосторожное существо быстрым ударом ножа или спускаете курок арбалета, заставляя тетиву звенеть.

Эта глава расширяет возможность выбора, уже представленного в *Книге Игрока* и *Воинской Силе*, добавляя новые таланты и пути развития. В этой главе вы найдете следующие материалы.

- ◆ **Новый путь развития:** Призрачный плут создан для тех, кто предпочитает скрываться на краю поля боя, в нужный момент уходить из поля зрения и ловить подходящий момент, чтобы ударить.
- ◆ **Новая классовая особенность:** Классовая особенность Коварной Скрытности даст вам новый тактический выбор для вашего плута. К тому же, вы найдете эту классовую особенность очень полезной, если выберете арбалет или пращу.
- ◆ **Новые таланты плута:** Почти сто новых талантов, а также здесь может найти что-то свое каждый из плутов, начиная от головореза и ловкача, заканчивая верзилой и гимнастом. Многие из талантов созданы для призрачного плута.
- ◆ **Новые пути совершенства:** Восемь новых путей развития обеспечат вашего плута новыми способностями. Эти пути включают в себя клинок убийцы, мастера на все руки и красный плащ.





## НОВЫЕ ПУТИ РАЗВИТИЯ ПЛУТА

В *Книге Игрока* представлены плут головорез и плут ловкач. Воинская Сила представляет плута гимнаста и плута верзилу. Эта глава добавляет призрачного плута, путь развития для тех, кто бьет из теней или отсиживается за укрытием.

### ПРИЗРАЧНЫЙ ПЛУТ

Как только ваши враги бросаются в бой, вы отскакиваете назад и скрываетесь за укрытием. В то время, когда мечи скрещиваются, а заклинания взрываются, вы осторожно выбираете свою цель, целитесь и стреляете в нее. Враг, пораженный вашей смертельной атакой, начинает вас искать, но к тому моменту ваш след простыл. Вы несете смерть с помощью своего арбалета или пращи, атакуя своих врагов неустанно. Вы вредите врагам на расстоянии с помощью метательного оружия, не рискуя своей собственной шкурой.

Призрачные плуты используют таланты, которые предоставляют им укрытие или покров. Такие плуты предпочитают таланты, которые позволяют атаковать издали, но обзавестись несколькими рукопашными атаками также будет неплохо. Любые таланты, позволяющие вам передвигаться частью атаки, будут хорошим выбором, так как они позволят вам скрыться, если вы выбрали классовую особенность Коварная Скрытность.

### НОВАЯ КЛАССОВАЯ ОСОБЕННОСТЬ

Вы можете выбрать следующую ниже классовую особенность вместо любой другой особенности, представленной в *Книге Игрока* или в *Воинской Силе*. Вам не нужно выбирать путь развития Призрачного Плуता, чтобы взять эту особенность.

### ТАКТИКА ПЛУТА

При выборе опции для Тактики Плуता, вы можете выбрать следующую опцию.

**Коварная Скрытность:** Вы не получаете штрафа к Скрытности за прохождение более 2 клеток, и вы получаете штраф -5 вместо -10 к Скрытности, когда бежите.

Если вы заканчиваете свое движение по меньшей мере в 3 клетках от начальной позиции, то вы можете совершить проверку Скрытности, чтобы скрыться, если вы обладаете покровом или укрытием, кроме укрытия, предусмотренного вмешательством союзников.

### ТАЛАНТ СНАЙПЕРА

Эта классовая особенность заменяет классовую особенность Оружейного Дарования.

**Талант Снайпера:** Выберите арбалет или пращу. Вы получаете бонус +1 к броску атаки с оружием выбранной группы.

Вы получаете Дальний Выстрел (*Книга Игрока*, стр. 194) в качестве бонусной черты, даже если вы не удовлетворяете условиям.

### ПРЕДЛАГАЕМОЕ РАЗВИТИЕ

Как и в других путях развития плутов, Ловкость должна быть наивысшей характеристикой, потому что она повышает точность и эффективность ваших дальнебойных атак. Вы можете получить выгоду при высоком Интеллекте, используя таланты этого пути развития, поэтому он должен быть второй наивысшей характеристикой. Если вы планируете использовать таланты, связанные с путем развития головореза, то вы должны выбрать Силу в качестве третьей наивысшей характеристики; в противном случае, вы должны выбрать Харизму.

**Предлагаемые классовые особенности:** Коварная скрытность\*, талант снайпера\*

**Предлагаемая черта:** Поспешное маневрирование\*

**Предлагаемые навыки:** Акробатика, Атлетика, Воровство, Подземелья, Проницательность, Скрытность,

**Предлагаемые неограниченные таланты:** сумеречный удар\*, пронзающий удар

**Предлагаемые таланты на сцену:** отвлекающий выстрел\*

**Предлагаемые таланты на день:** выстрел с разбросом\*

\*Новые таланты приведены в этой книге

## ГИЛЬДИИ ВОРОВ

Присутствие гильдии воров предоставляет способ ввода плута в интриги города. Члены таких организаций группируются вместе по призванию профессии, например, такой, как убийца, мастер ловушек или щипач. Иногда гильдия делится на части, различаемые по стилю рукопашного боя ее последователей или по другим доминирующим особенностям. Такое разделение легко можно представить посредством путей развития. Определенные гильдии используют стили сражения, подобные путям развития плута, например, подобные верзиле или мастеру уклонения.

Можно различать гильдии и другим способом, например, по боевым стилям. Множество боевых стилей, представленных в этой книге, подойдут для плутов, включая Ужасающий Рой, Бегущий по Листу, Ночной Клинок, Горный Гром (для пути развития головореза), Красный Плащ и Бесшумный Выстрел.

Техника Ужасающего Роя служит наемникам, которые контролируют толпу с помощью своего лука. Их гильдии тесно

сотрудничают с городским правительством или с влиятельными торговцами. Бегущие по Листу чаще всего бывают лесными бандитами или охранниками, которые сопровождают контрабандные караваны через дикие территории конкурентов. Ночные Клинки возникли в Царстве Теней, так же, как и гильдии, которые возникли в том же мире. Члены этой гильдии путешествуют парами и взаимодействуют в бою. Члены гильдии Горного Грома выполняют роль регуляторов, которые не боятся сломать пару-другую ног ради своего нанимателя. Красный Плащ – больше чем гильдия, это образ жизни, а ее последователей легко можно узнать по темно-красным одеяниям. Они работают в гильдии днем и правят на крышах ночью. Бесшумные Убийцы состоят в гильдии убийц, которые используют скрытность и дальнебойные атаки для убийства обозначенных целей.

## СКРЫТНОСТЬ

Нижеследующие правила Скрытности описаны в *Книге Игрока* на странице 188. Эти правила были напечатаны здесь для вашего удобства.

**Скрытность:** Обычно эта проверка совершается в конце действия движения, но может совершаться в конце любых ваших действий, частью которых является движение.

- ♦ **Встречная проверка:** Скрытность против пассивной Внимательности. Если существует несколько наблюдателей, то ваша проверка Скрытности противостоит пассивным проверкам Внимательности всех наблюдателей. Если во время движения вы перемещаетесь более чем на 2 клетки, то получаете штраф -5 к проверке Скрытности, и -10, если бежите.
- ♦ **Скрывание:** Вы можете совершить проверку Скрытности против врага только если у вас против него есть отличное укрытие или полный покров или если вы находитесь за пределами его линии обзора. Вне боя ДМ может позволить совершить проверку Скрытности против отвлеченного врага, даже если у вас нет отличного укрытия или полного покрова, и даже если находитесь в пределах линии обзора этого врага. Отвлеченный враг может быть чем-то занят, что и позволит вам скрыться.
- ♦ **Успех:** Вы становитесь скрытым, что означает, что враг вас не видит и не слышит (см. «покров» и «нацеливание на невидимое» в *Книге Игрока* на странице 281).
- ♦ **Неудача:** Вы можете попробовать еще раз в конце другого действия движения.
- ♦ **Вы остаетесь в скрытности:** Вы остаетесь в скрытности, пока удовлетворяете следующим условиям:
  - Не попадаетесь на глаза:* Если вы теряете укрытие или покров по отношению к врагу, то перестаете быть скрытым от него. Вам не обязательно иметь при этом полный покров или отличное укрытие или оставаться за пределами линии обзора врага, но вам нужно иметь хоть какое-нибудь укрытие или покров. Вы не можете использовать другое существо в качестве укрытия, чтобы оставаться в скрытности.
  - Ведите себя тихо:* Если вы говорите громче шепота или привлекаете внимание иным способом, то вы больше не скрыты от врага, услышавшего вас.
  - Ведите себя осторожно:* Если вы перемещаетесь более чем на 2 клетки, совершая какое-либо действие, то вы должны совершить новую проверку Скрытности со штрафом -5. Если вы бежите, то штраф равен -10. Если пассивная проверка Внимательности существа больше вашей проверки Скрытности, то враг вас обнаруживает, и вы больше не скрыты.
  - Не атакуйте:* Если вы атакуете, то перестаете быть скрытым.
- ♦ **Прерывание скрытности:** Если вы совершаете действие, которое прерывает вашу скрытность, то вы теряете все преимущества скрытности как только завершите это действие. Вы не можете скрыться снова частью того же действия.
- ♦ **Враждебная деятельность:** Враг может пытаться искать вас в свой ход. Если враг совершает активную проверку Внимательности и превосходит ваш результат Скрытности (не совершайте новую проверку), то вы перестаете быть скрытым от него. Кроме того, если враг пытается войти в ваше пространство, то вы перестаете быть скрытым.

## НОВЫЕ ТАЛАНТЫ

Чтобы победить своих врагов, плуты используют смесь хитрости, удачи и смелости. Следующие ниже таланты расширяют арсенал вашего плута новыми и захватывающими способами. В дополнение к талантам, сделанным специально для призрачного плута, в этой главе описаны таланты, поддерживающие пути развития, описанные в *Книге Игрока* и *Воинской Силе*.

### НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕЯНИЯ 1 УРОВНЯ

#### Акробатический Удар Атака Плута 1

*Вы цепляетесь и крутитесь в своей атаке, сбивая врага с толку.*

Неограниченный ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Условие:** Вы должны быть тренированы в Акробатике.

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 1 [Ор.] + модификатор Ловкости. Если вы схвачены, то вы высвобождаетесь из захвата.

*Уровень 21:* Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**Эффект:** До или после атаки вы совершаете шаг на 1 клетку.

#### Сумеречный Удар Атака Плута 1

*Из теней вы ударяете и в тени вы отступаете.*

Неограниченный ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное или Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 1 [Ор.].

*Уровень 21:* Урон 2 [Ор.].

**Эффект:** Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта, и вы можете совершить проверку Скрытности, чтобы скрыться.

#### Препарирующий Выстрел Атака Плута 1

*Вы обманываете и отмечаете цель, упреждая ее движение, чтобы прицелиться и совершить еще более смертоносную атаку.*

Неограниченный ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное или Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон, равный модификатору Ловкости + модификатору Интеллекта, и цель предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

*Уровень 21:* Урон 5 + модификатор Ловкости + модификатор Интеллекта.

## КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО УЖАСАЮЩИЙ

Если вы тренированы в Запугивании, и наносите урон талантом, обладающим ключевым словом «ужасающий», то цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода. Существо, неуязвимое к страху, не подвергается этому штрафу.



## МУЛЬТИКЛАССОВЫЙ ПЛУТ

Как плут, ваш персонаж обладает множеством навыков и очень универсален. Мультиклассирование может очень хорошо отразиться на вашем плуте, а некоторые сочетания более очевидны, нежели другие. Ниже приведены некоторые классы, которые могут быть полезны при создании мультикласса.

**Воин:** Если вы выберете путь жестокого головореза или вышибалы, то Сила у вашего персонажа будет в достатке, чтобы успешно совершать приемы воина. Такого персонажа не сложно представить в виде легкобронированного воина, который может предстать как тренированным наемником, так обученным солдатом гвардии. Таланты воина могут помочь вам укрепить слабо защищенные стороны или добавить некоторую защиту.

**Паладин:** Из всех возможных мультиклассов плута паладин может казаться странным выбором. У паладинов есть репутация справедливых "благодетелей", но ваш персонаж не обязан следовать за этим образом. Паладин может поклоняться любому божеству, включая тех, которым поклоняются плуты. Если вы выбрали путь развития плута, который использует Харизму или Силу в качестве второй наивысшей характеристики, то у вас будут вполне приличные характеристики для атак паладина. Из полуросликов и дроу получают удивление хорошие персонажи подобного вида. Пока у вашего персонажа высокая Ловкость и Сила или Харизма в качестве второй наивысшей характеристики, ваш персонаж будет успешен в подобной комбинации.

**Следопыт:** Класс следопыта – вполне естественный выбор для мультиклассового плута. Оба класса используют Ловкость в качестве основной характеристики. Если ваш плут идет по пути развития верзилы, то вы могли бы взять таланты следопыта с

парным оружием, которые используют Силу в качестве основной характеристики для своей атаки. Мультиклассовые таланты следопыта позволят вам наносить большое количество урона на низком уровне. Среди рас больше всего подойдет эльф, так как он обладает бонусом к характеристике и подвижностью.

**Колдун:** Если ваш плут обладает Харизмой в качестве второй наивысшей характеристики, то к набору вашего персонажа добавятся дальнебойные магические таланты. Фейский или темный договоры лучше всего подойдут и могут помочь вам разыграть интересные ролевые повороты. Темная и непостижимая природа этих договоров может соединиться в плуте, история которого окутана завесой тайны. Вы можете выбрать таланты колдуна, которые обеспечивают невидимость, чтобы объединить их со Скрытностью и Скрытной Атакой. Среди расового выбора явными фаворитами будут полурослик и дроу из-за их большого количества способностей. Также могут подойти элэдрин, гном и подменыш.

**Волшебник:** Даже если его сложно осуществить, но образ плута-мага очарователен. Хоть плутам и не требуется высокий Интеллект, вы можете выбрать путь развития призрачного плута и получить выгоду, сделав его чутью умнее. Плут может оставаться в тених, используя и деяния, и заклинания. Вы могли бы обратить внимание на иллюзии и очаровывающие таланты, чтобы продлить скрытные или мистические действия. Заклинания, управляющие полем боя, могут сдерживать ваших врагов на расстоянии, охраняя вас от атак в то время, пока вы совершаете дальнебойные атаки. Элэдрин будет хорошим расовым выбором для такой комбинации из-за его расовой подвижности и бонусу к характеристикам.

## ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

### Уловка Клинка Акробата Атака Плути 1

*Вы показываете акробатическое представление с вращающимися и мелькающими лезвиями. В этот момент представление становится смертельной атакой.*

**На сцену** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Ближняя вспышка 1

**Условие:** Вы должны быть тренированы в Акробатике.

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Цель:** Все враги во вспышке, которых вы можете видеть

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 1 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**Эффект:** После атаки вы можете совершить шаг на количество клеток, равное количеству врагов, по которым вы попали этой атакой. Совершая это движение, вы можете проходить через клетки, занятые врагами, по которым вы попали этой атакой.

### Отвлекающий Выстрел Атака Плути 1

*Ваша атака отвлекает врага на достаточно долгое время, чтобы открыться вашему союзнику.*

**На сцену** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом или пращей.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Коварная Скрытность:** Если вы скрытны во время атаки, то вы можете совершить проверку Скрытности, чтобы остаться скрытым, если при этом у вас есть отличное укрытие или полный покров.

**Попадание:** Урон 1 [Ор.] + модификатор Ловкости. Цель предоставляет боевое превосходство одному из ваших союзников, смежному с ней, до конца вашего следующего хода.

### Раз, Два, Удар Атака Плути 1

*Вы наносите удар своим мечом в спину одному противнику, затем погружаете лезвие в грудь другого.*

**На сцену** ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.

**Цель:** Одно или два существа

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 1 [Ор.]. Если вы попали обеими атаками, то можете нанести урон от своей Скрытной Атаки обоим целям вместо одной.

### Теневой Удар Атака Плути 1

*Ваша атака отвлекает врага на достаточно долгое время, чтобы открыться вашему союзнику.*

**На сцену** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное или Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД. Если вы скрытны, когда наносите атаку, то вы можете совершить проверку Скрытности, чтобы остаться скрытым после атаки.

**Попадание:** Урон 1 [Ор.] + модификатор Ловкости.

### Отскачивший Камешек Атака Плути 1

*Камешек, соскользнувший с вашей пращи, попадает по цели и отлетает в сторону другой.*

**На сцену** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены пращей.

**Первичная цель:** Одно существо

**Первичная атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 1 [Ор.] + модификатор Ловкости. Совершите вторичную атаку.

**Вторичная цель:** Одно существо в пределах 10 клеток от первичной цели.

**Вторичная атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон, равный модификатору Ловкости, и вторичная цель становится изумленной до конца вашего следующего хода.

**Коварная Скрытность:** Вторичная атака наносит дополнительный урон, равный модификатору Интеллекта.

## ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

### Воющее Нападение Атака Плути 1

*Ваша грозная атака разрывает плоть и уничтожает храбрость, заставляя вашего противника дрожать.*

**На день** ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

**Стандартное действие** Рукопашное или Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**Промех:** Половина урона.

**Эффект:** До конца сцены все ваши рукопашные атаки обладают ключевым словом «ужасающий».

### Выстрел с Разбросом Атака Плути 1

*Враги бегут от цели вашей атаки, опасаясь, что следующей жертвой могут быть они.*

**На день** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**Промех:** Вы не расходуете этот талант, если были в скрытны от цели в момент атаки.

**Эффект:** Все враги, смежные с целью, получают штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает). В дополнение, все враги, смежные с целью, отталкиваются от нее на 1 клетку.

### Прыжок Кружащегося Меча Атака Плути 1

*Вы прыгаете, приземляетесь на своего противника, наносите удар сверху, а затем спрыгиваете с него.*

**На день** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.

**Эффект:** До или после атаки вы совершаете шаг со своей скоростью.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**Промех:** Половина урона.

**Сумеречная Угроза** Атака Плути 1

*Ваша угрожающая атака заставляет противника вздрогнуть и отвести взгляд, в то время как вы продолжаете свое безжалостное нападение.*

На день ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 2[Ор.] + модификатор Ловкости, и цель считает, что у вас есть покров (спасение оканчивается).

**Промех:** Половина урона, и цель считает, что у вас есть покров до конца вашего следующего хода.

**ДЕЯНИЯ-ПРИЕМЫ 2 УРОВНЯ****Рука и Граница** Прием Плути 2

*Вы намечаете свою цель и сгибаете руку, готовясь метнуть кинжал в отдаленного противника.*

На день ♦ Воинский, Стойка

**Малое действие** Персональный

**Эффект:** До конца стойки, всякий раз, когда вы совершаете дальнотойную атаку метательным оружием или пращей, вы удваиваете нормальную дальность и максимальную дальность.

**Коварный Шаг** Прием Плути 2

*Вы сокращаете углы и огибаете препятствия, что выглядит, как будто вы двигаетесь с неестественной скоростью.*

На день ♦ Воинский, Стойка

**Малое действие** Персональный

**Эффект:** Вы получаете бонус таланта к скорости, равный половине вашего модификатора Интеллекта, до конца стойки.

**Смертельное Знание** Прием Плути 2

*Вы вращаете ваше оружие или тщательнее прицеливаетесь, что вредит вашему врагу немного больше, чем обычно.*

На сцену ♦ Воинский

**Свободное действие** Персональный

**Триггер:** Ваша атака делает врага раненым или вы совершаете по нему критическое попадание.

**Эффект:** Вызвавшая триггер атака наносит врагу дополнительный урон, равный модификатору Интеллекта.

**Мантия Соглядата** Прием Плути 2

*Вы увеличиваете выгоду от препятствия или тени, скрывающей вас.*

На сцену ♦ Воинский

**Малое действие** Персональный

**Эффект:** Вы получаете бонус таланта +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода, если обладаете каким-либо укрытием или покровом.

**Перестановка** Прием Плути 2

*Вы используете старый прием перестановки, чтобы заставить врагов врасплох.*

Неограниченный ♦ Воинский

**Действие Движения** Ближняя вспышка 1

**Цель:** Вы и один союзник во вспышке

**Эффект:** Цели обмениваются местами.

**ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ****Жестокая Уловка** Атака Плути 3

*Вы временно затихаете, из-за чего бдительность врага усыпляется, и он ложно чувствует себя в безопасности. Тогда-то вы и наносите свой удар.*

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД. Эта атака провоцирует атаку от цели.

Если цель промахивается своей атакой, то вы выбираете наименьшую защиту из КД или Реакции и совершаете бросок против нее.

**Вышибала:** Если цель промахивается или не совершает спровоцированную атаку, то вы можете выбрать наименьшую защиту из КД, Стойкости или Реакции и совершить бросок против нее.

**Попадание:** Урон 3 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**Размашистый Толчок** Атака Плути 3

*Враг отступает от вашего режущего клинка и случайно задевает своих союзников.*

На сцену ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 1 [Ор.] + модификатор Ловкости. Вы толкаете цель на 1 клетку, после чего все смежные с целью враги получают 3 урона.

**Жестокий Головорез:** Все враги получают урон, равный 2 + модификатор Силы, вместо 3.

**Сбивающий Бросок** Атака Плути 3

*Камень слетает с пращи и летит в сторону врага. Он с треском попадает и опрокидывает противника.*

На сцену ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Дальнотойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены пращей.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости, вы толкаете цель на 1 клетку и сбиваете цель с ног.

**Коварная Скрытность:** Атака наносит дополнительный урон, равный модификатору Интеллекта.

**Мимолетный Призрачный Удар** Атака Плути 3

*Вы стремительно бросаетесь от тени к тени, нанося удар по пути.*

На сцену ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное или Дальнотойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Эффект:** До атаки вы совершаете шаг на 3 клетки.

**Коварная Скрытность:** После шага вы можете совершить проверку Скрытности, чтобы скрыться.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости. Вы совершаете шаг на 3 клетки.

**Коварная Скрытность:** После шага вы можете совершить проверку Скрытности, чтобы скрыться.

**Атака Клинком в Прыжке** **Атака Плути 3**

*В полете вы бьете вашего врага ногой в лицо и сбиваете его с ног. После этого вы погружаете свой клинок в его жизненно важную точку.*

**На сцену** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Мастер Уклонения:** Если вы используете этот талант частью атаки в броске, то вы можете нацелиться на Реакцию вместо КД.

**Эффект:** Вы сбиваете цель с ног.

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**Особенность:** Атакуя в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

**Маневрирующий Удар** **Атака Плути 3**

*Уклоняясь в сторону, вы ведете свое оружие вверх. Вы заставляете оппонента отступить или принять на себя следующую атаку.*

**На сцену** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против Реакции

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости, и вы сдвигаете цель на 1 клетку. Если вы сдвигаете цель, то она предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода одну вашему союзнику, которого вы можете видеть. Если вы не сдвигаете цель, то она предоставляет боевое превосходство вам до конца вашего следующего хода.

**Тень Стального Шара** **Атака Плути 3**

*Вы переходите от тени к тени, а ваш клинок прокладывает вам путь через ваших врагов.*

**На сцену** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное или Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Эффект:** До атаки вы совершаете шаг со своей скоростью и можете совершить проверку Скрытности, чтобы скрыться.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости. Если вы скрытны, когда атакуете, то вы остаетесь скрытым после атаки.

**Коварная Скрытность:** Атака наносит дополнительный урон, равный вашему модификатору Интеллекта.

**ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ****Отбрасывающий Удар** **Атака Плути 5**

*Вы наносите мощный удар своему противнику и посылаете его в полет к одному из его союзников.*

**На день** ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 3 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**Эффект:** Вы сдвигаете цель на 5 клеток в смежную с одним или несколькими союзниками цели клетку. Вы сбиваете с ног цель, а также всех союзников, с которыми цель оказалась смежной.

**Кровавая Баня** **Атака Плути 5**

*Вы наносите удар по артерии врага, и кровь из его раны хлыщет фонтаном.*

**На день** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное или Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против Стойкости

**Попадание:** Урон 1 [Ор.] + модификатор Ловкости, и продолжительный урон, равный урону Скрытной Атаки, совершенной вместе с этой атакой (спасение оканчивает).

**Промех:** Урон 1 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**С Глаз Долой** **Атака Плути 5**

*Вы бьете врага в лицо, пытаясь ослепить его. Если промахнулись, то существу следовало бы найти вас до того, как вы повторите атаку.*

**На день** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное или Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости, и цель становится ослепленной и не может совершать шаг до конца вашего следующего хода.

**Постэффект:** Всякий раз и до конца сцены, когда вы наносите цели урон, она получает штраф -2 к броскам атаки и не может совершать шаг до конца вашего следующего хода.

**Промех:** Если во время этой атаки вы были скрытны для цели, то вы не расходуете этот талант.

**Пути** **Атака Плути 5**

*Вы совершаете мощную атаку и ваш удар калечит его.*

**На день** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное или Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**Эффект:** Вы сбиваете врага с ног. Цель не может встать (спасение оканчивает).

**Атака Соглядата** **Атака Плути 5**

*Тени маскируют ваше передвижение, помогая вам занять позицию и совершить коварную атаку.*

**На день** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное или Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Эффект:** Если вы скрытны для цели, то перед атакой вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта. Вы остаетесь скрытым, совершая это перемещение.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости. Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта.

**Коварная Скрытность:** После совершения шага вы можете совершить проверку Скрытности, чтобы скрыться.

**Промех:** Половина урона.



**Унижающий Удар** Атака Плути 5*Вы повторяете движения врага и заставляете его передумать.***На день** ♦ Воинский, Оружие**Стандартное действие** Рукопашное оружие**Цель:** Одно существо**Атака:** Ловкость против Воли**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости, и цель получает до конца сцены штраф -3 ко всем защитам против ваших атак.**Промех:** Половина урона и цель получает штраф -3 ко всем защитам против ваших атак (спасение оканчивает).**ДЕЯНИЯ-ПРИЕМЫ 6 УРОВНЯ****Преимущество Слепой Зоны** Прием Плути 6*Вы используете слепую зону своего противника, чтобы обеспечить себе невредимость.***На сцену** ♦ Воинский**Малое действие** Персональный**Эффект:** Вы получаете покров до конца своего следующего хода против одного врага, которого можете видеть.**Великолепное Притворство** Прием Плути 6*Ваше притворство застает всех врасплох.***На сцену** ♦ Воинский**Малое действие** Ближняя вспышка 1**Условие:** Вы должны быть тренированы в Обмане.**Цель:** Все враги во вспышке, которых вы можете видеть.**Эффект:** Все враги предоставляют вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.**Отвратительное Добивание** Прием Плути 6*Кровавое проявление силы пугает ближайших врагов.***На день** ♦ Воинский, Страх**Свободное действие** Ближняя вспышка 5**Условие:** Вы должны быть тренированы в Запугивании.**Триггер:** Вы совершаете критическое попадание рукопашной атакой по врагу или опускаете хиты противника до 0 рукопашной атакой.**Цель:** Все враги во вспышке**Попадание:** Все цели получают штраф -2 к броскам атаки и предоставляют боевое превосходство до конца вашего следующего хода.**ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ****Двойное Падение** Атака Плути 7*Взмахивая двумя оружиями, вы ударяете двух врагов одновременно, заставляя их упасть.***На сцену** ♦ Воинский, Оружие**Стандартное действие** Рукопашное оружие**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.**Цель:** Одно или два существа**Атака:** Ловкость против КД**Попадание:** Урон 1 [Ор.] + модификатор Ловкости, и вы сбиваете цель с ног.**Мастер Уклонения:** Вы совершаете шаг на 2 клетки.**Засада Убийцы** Атака Плути 7*Ваш враг не видит вас до тех пор, пока не становится слишком поздно, а к этому времени вы оставляете ему зияющую рану, которая будет напоминать ему о вас.***На сцену** ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий**Стандартное действие** Рукопашное или Дальнотойное оружие**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.**Цель:** Одно существо, от которого вы скрылись**Атака:** Ловкость против КД**Попадание:** Урон 3 [Ор.] + модификатор Ловкости. Вы совершаете шаг на 1 клетку.**Коварная Скрытность:** Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта, и можете совершить проверку Скрытности, чтобы скрыться.**Ноголом** Атака Плути 7*Вы наносите сокрушительный удар по конечности вашего противника, что заставляет его корчиться от боли.***На сцену** ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий**Стандартное действие** Рукопашное оружие**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.**Цель:** Одно существо**Атака:** Ловкость против Стойкости**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости. Если цель передвигается на 2 и более клеток в свой следующий ход, то она получает урон, равный модификатору Ловкости.**Жестокий Головорез** или **Вышибала:** Урон, который получает цель, равен вашему модификатору Силы + модификатору Ловкости.**ПРЕСТУПНОСТЬ**

По своей природе плути иногда принимают участие в незаконной деятельности. Класс автоматический предоставляет персонажу доступ к Воровству, навыку, позволяющему красть, взламывать замки и отключать ловушки. Также, плути обладают доступом к Скрытности, которая помогает им незаметно передвигаться по местам, в которых им быть не положено. Даже если плут сосредотачивается на других аспектах класса, способности, предоставленные Воровством и Скрытностью, обеспечивают набор навыков, которые идеально подходят для темных делишек.

Авантюристы, которые недавно пришли в регион, могут быть не осведомлены по поводу здешних законов. Но, тем не менее, более вероятно, что они знают правовые нормы тех мест, в которых они находятся. Они должны быть в

курсе того спектра наказаний, с которым они могут столкнуться. Это может быть избиение, казнь, тюремное заключение, рабство или что-то иное. В некоторых обществах введены сложные бюрократические и конституционные законы. В других обществах их мало или нет вовсе и зависят от местного военачальника или бандитов. Персонажи могут быть вовлечены в разборки с преступниками или тиранами, или они могли бы с ними бороться. Закон общества или его отсутствие будет использоваться в качестве важного механизма кампании, вовлекающего как персонажей с твердыми устоями, так и инакомыслящих.

**Болезненное Попадание** Атака Плу́та 7

*Вы попадаете противнику в жизненно важную точку и заставляете его корчиться от боли.*

**На сцену** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены пращей.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 3 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**Коварная Скрытность:** Цель предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

**Пронизывающий Клинок** Атака Плу́та 7

*Вы впиваетесь своим оружием в ногу врага и удерживаете его.*

**На сцену** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 1 [Ор.] + модификатор Ловкости, и цель становится удерживаемой до конца вашего следующего хода.

**Теневой Боксер** Атака Плу́та 7

*Вы нападаете на своего врага из тени, запутывая существо, когда вы выходите из поля зрения.*

**На сцену** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 1 [Ор.] + модификатор Ловкости, и цель предоставляет вам отличное укрытие до конца вашего следующего хода, пока вы находитесь в смежной с ней клетке.

**Эффект:** Вы можете совершить проверку Скрытности, чтобы скрыться.

**Коварная Скрытность:** Вы получаете бонус к проверке Скрытности, равный вашему модификатору Интеллекта.

**ДЕЯНИЯ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ****Воздушное Нападение** Атака Плу́та 9

*Вы прыгаете на своего врага, показывая свое изящество в воздухе. Существо стоит в изумлении, пока вы не погрузите в него свое оружие.*

**На день** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.

**Эффект:** Перед атакой вы движетесь со своей скоростью и можете совершить проверку Атлетики с бонусом +10, чтобы прыгнуть. Вы не провоцируете атаки, совершая прыжок.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против Реакции. Цель предоставляет вам боевое превосходство во время этой атаки, если вы прыгнули на 3 и более клеток перед атакой.

**Попадание:** Урон 3 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**Промах:** Половина урона.

**Сбивающее с Толку Нападение** Атака Плу́та 9

*Вы нападаете из темноты и наносите удар, из-за которого ваш противник теряет равновесие. После этого вы отступаете в тень.*

**На день** ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное или Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Цель:** Одно существо, от которого вы скрылись

**Атака:** Ловкость против КД

**Коварная Скрытность:** Если у вас есть отличное укрытие или полный покров, то вы остаетесь скрытым после этой атаки.

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости, и вы сдвигаете цель на 2 клетки. Цель получает уязвимость 5 ко всем видам урона (спасение оканчивает).

**Промах:** Половина урона, и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

**КУЛЬТОВЫЕ ПЛУТЫ**

Плут очень популярный атакующий по ряду причин. Приспосабливающийся к всевозможным ситуациям, будь то убийство демона или демонтаж ловушек, плут пригодится любой группе приключенцев. Хоть у плута множество преимуществ, выбор расы может сделать вашего персонажа еще лучше.

**Плут Дроу:** Дроу (Руководство Игрока по Забытым Королевствам<sup>®</sup>, страница 8) обладает бонусом к Ловкости и Харизме, а также расовыми бонусами к Запугиванию и Скрытности. Эти бонусы помогут развить плута-головореза. Дроу так же хорошо работают вместе с ловкачами и гимнастами. Основное преимущество дроу – расовые таланты, рукоположенные Лолт. Эти таланты (*облако тьмы* и *темное пламя*) позволяют вам получить боевое превосходство, однако, *облако тьмы* будет наилучшим выбором, потому что вам не нужно бросать дайс атаки, чтобы получить преимущество, и оно крайне усложняет жизнь вашим врагам.

**Плут Гном:** Гном великолепно подходит на роль теневого плута из-за его бонусов к Харизме и Интеллекту. Гномы достаточно ловкие, чтобы держаться в стороне от глаз врага, благодаря их расовому бонусу к Скрытности, объединенной с особенностью Мгновенной Скрытности. Даже если гном загнан в угол, то он может использовать *исчезновение*, чтобы напасть в свой следующий ход с

боевым превосходством. Все эти черты сочетаются с Коварной Скрытностью, классовой особенностью плута, которая делает плута гнома чрезвычайно эффективным в устранении противников, прежде чем у тех появится шанс отреагировать.

**Плут Полуорк:** Несмотря на то, что из полуорков получаются прекрасные варвары и воины, представители этой расы также хороши в качестве плутов-головорезов. Для этого пути развития важны Сила и Ловкость, а у полуорка есть бонусы к обеим этим характеристикам. Высокая Сила подразумевает, что Скрытная Атака полуорка уже будет наносить огромный урон, пробивающий врагов насквозь, даже без черты Закольщик. Полуорк может быстро приблизиться к врагам в начале боя, сочетая высокий модификатор инициативы и увеличенную скорость во время броска.

**Плут Полурослик:** Мало какие комбинации столь же культовые, как плут полурослик. Из полурослика получается прекрасный плут-ловкач. У хоббита есть бонусы к Ловкости и Харизме, которые идеально подходят для этого пути развития. Сочетание значительно увеличенного КД против провоцированных атак и *второго шанса* позволяет полурослику безнаказанно маневрировать на поле боя.

**Сотня Кинжалов** Атака Плута 9

*Ваш клинок расплывается, когда вы погружаете его во врага снова и снова.*

На день ♦ Воинский, Надежный, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.

**Цель:** Одно существо

**Первичная атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**Эффект:** Совершите нижеследующую вторичную атаку против цели дважды.

**Вторичная атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон модификатора Ловкости

**Выгода из Слабости** Атака Плута 9

*Вы уклоняетесь от оружия врага, прошедшего перед вашим лицом, а затем вы погружаете лезвие своего клинка в то место, где противник уязвимее всего.*

На день ♦ Воинский, Оружие, Ужасающий

**Немедленное прерывание** Рукопашное 1

**Требование:** Вы должны быть вооружены легким клинком.

**Триггер:** Враг, смежный с вами, попадает по вам рукопашной атакой.

**Эффект:** Вы получаете бонус +4 ко всем защитам против этой атаки. Враг, вызвавший триггер, предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

**Цель:** Враг, вызвавший триггер

**Атака:** Ловкость против Реакции

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости.

**Промех:** Половина урона.

**Эффект:** Вы сбиваете цель с ног.

**Ливень Смерти** Атака Плута 9

*Вы посылаете из теней шквал из атак, ливень смерти накрывает ваших врагов.*

На день ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Дальнобойный 5

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Цель:** Все враги, от которых вы скрылись

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 1[Ор.] + модификатор Ловкости.

**Промех:** Половина урона.

**ДЕЯНИЯ-ПРИЕМЫ 10 УРОВНЯ****Смелая Авантюра** Прием Плута 10

*Вы подвергаете себя риску и открываетесь, намереваясь закончить битву.*

На сцену ♦ Воинский

**Малое действие** Персональный

**Эффект:** Все враги, которые атакуют вас до начала вашего следующего хода, предоставляют вам боевое превосходство до конца сцены.

**Смертельная Жертва** Прием Плута 10

*Вы встаете под угрожающую атаку противника. Если вы выживете, то убедитесь в том, чтобы противник заплатил.*

На день ♦ Воинский

**Немедленное прерывание** Рукопашное касание

**Триггер:** Враг атакует вашего союзника, находящегося в смежной клетке.

**Цель:** Вызвавший триггер союзник.

**Эффект:** Вы обмениваетесь с целью местами. Атака попадает по вам вместо цели. Враг предоставляет вам боевое превосходство до конца сцены. В дополнение, ваша Скрытная Атака до конца сцены наносит дополнительный урон, равный модификатору Интеллекта.

**ДЕЯНИЯ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ****Подходящая Кончина** Атака Плута 13

*Вы выходите из тени, чтобы нанести смертельный удар. После этого вы вновь растворяетесь в темноте, как будто вас здесь никогда не было.*

На сцену ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Рукопашное или Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены арбалетом, легким клинком или пращей.

**Цель:** Одно существо, от которого вы скрытны

**Атака:** Ловкость против КД

**Попадание:** Урон 3 [Ор.] + модификатор Ловкости. Вы можете совершить проверку Скрытности, чтобы скрыться.

**Коварная Скрытность:** Атака наносит дополнительный урон, равный вашему модификатору Интеллекта.

**Ошеломляющее Попадание** Атака Плута 13

*Ваш заряд попадает по нерву, заставляя противника поежиться.*

На сцену ♦ Воинский, Оружие

**Стандартное действие** Дальнобойное оружие

**Требование:** Вы должны быть вооружены пращей.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Ловкость против Стойкости

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости, вы сбиваете цель с ног и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

**ПРИНЦИПАЛЬНЫЕ ПЛУТЫ**

Не все плуты воры. Некоторые из них имеют благородные намерения, и так получилось, что они обладают рядом навыков, которые могли бы использоваться для личной выгоды. Воровство можно использовать для исследования древних руин и нахождения потерянных сокровищ. Скрытность можно использовать, чтобы узнать вражеские секреты и избежать боя и кровопролития.

Хоть идти по пути благородного плута сложно, но возможно. Такие персонажи могут найти свое место в цивилизации вполне законно. Будучи плутом, вы сосредотачиваетесь на жизни на периферии общества, нежели на получение определенного набора навыков. Плуты могут заниматься проблемами дворян, выполняя для них черную работу. Они могут использовать свои связи, чтобы утаить от чужих ушей скандалы или шпионить для своих покровителей. Они могут быть вовлечены в юридические дела и в дела, связанные с законом. Также, плуты иногда берут работу в армии в качестве шпионов или разведчиков для патрулей. Еще они могут совершать ночные обходы.