Скрытая атака!

Билл Славичек

Плут

"Ты удивлен. Был бы повнимательнее, мог бы и выжить".

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Роль: Атакующий. Ты бросаешься в атаку, наносишь мощный и урон и вновь отступаешь в безопасное место. Лучше всего ты действуешь вместе с защитником, окружая врагов.
Источник силы: Воинский. Твои таланты зависят от всеобъемлющих тренировок и постоянной практики, врожденных способностей и природной координации.
Ключевые характеристики: Ловкость, Сила, Харизма

Ношение доспехов: Кожа
В**ладение оружием:** Кинжал, ручной арбалет, сюрикен, праща, короткий меч
Бонус к Защите: +2 к Реакции

Хитов на 1-ом уровне: 12 + значение Телосложения
Хитов на последующих уровнях: 5
Исцелений: 6 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Скрытность и Воровство плюс четыре других. Из списка классовых навыков ниже выбери еще четыре навыка для тренировки на 1-ом уровне.
Классовые навыки: Акробатика (Ловкость), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Воровство (Ловкость), Запугивание (Хар), Знание улиц (Хар), Обман (Хар), Подземелья (Мдр), Проницательность (Мдр), Скрытность (Ловкость).

Варианты развития: Головорез, ловкач
К**лассовые способности:** Первый удар, Тактика плута, Оружейный талант плута, Скрытая атака

Плуты - умные и неуловимые противники. То появляясь, то вновь скрываясь в тени, плут бесстрашно и безнаказанно движется по полю боя и внезапно появляется рядом, чтобы вонзить смертоносный клинок.

Будучи плутом ты можешь столкнуться с предвзятым мнением относительно своих мотиваций, но свою натуру ты лепишь сам. Ты можешь быть агентом недавно уничтоженной разведывательной сети свергнутого короля, преступником в бегах, желающим очистить свое доброе имя, жилистым акробатом, чьи амбиции вышли за пределы сцены, подростком пытающимся выжить в тяжелой ситуации или сорвиголовой и искателем приключений, которому вечно не хватает адреналина. В конце-концов может быть твоя цель просто золото.

Спрятав в сапог кинжал и накинув на плечи неприметный плащ, ты идешь вперед и глаза твои горят в предвкушении. Какие чудеса и награды предложит тебе этот мир?

ОБЗОР ПЛУТА

Особенности: Тактическое преимущество дает тебе возможность полноценно использовать свои силы, а комбинация навыков и сил поможет добиться преимущества над врагом и сохранить его. Ты мастер навыков от Скрытности и Воровства до Обмана и Акробатики.

Религия: Плуты предпочитают богов ночи, удачи, свободы и приключений, таких как Сеанин и Авандра. Злые и хаотичные плуты зачастую выбирают Лолт или Зехира.

Расы: Из тех кого привлекают секреты передаваемые в тени и перемены ради перемен получаются отличные плуты, в том числе из эльфов, тифлингов и полуросликов.

Создание плута

Ловкач и головорез это два варианта развития плута, один полагается на обман и финты, а другой на грубую силу. Ловкость, Харизма и Сила это самые важные характеристики плута.

Головорез
Ты любишь силы, которые наносят много урона с учетом твоей Силы, а также оглушают, лишают подвижности, сбивают с

ног и толкают врагов. Твои атаки используют Ловкость, так что сделай эту характеристику самой высокой. Сила должна быть второй по величине - она напрямую увеличивает наносимый урон и может определить эффект твоих атак. Харизма хороша как третья по величине характеристика, особенно если ты хочешь почерпнуть что-то из других вариантов развития плута. Выбирай тактику плута Жестокий головорез и силы, которые наносят много урона каждым ударом.

Рекомендуемая черта: Избранное оружие (Человеческая черта: Крепкое тело)
Рекомендуемые навыки: Атлетика, Подземелья, Запугивание, Скрытность, Знание улиц, Воровство
Рекомендуемые неограниченные силы: Пронзающий удар, Ответный удар
Рекомендуемые силы на сцену: Мучительный удар
Рекомендуемые силы на день: Легкая Мишень

Ловкач
Ты любишь силы, которые обманывают твоих врагов и вводят их в заблуждение. Ты ныряешь в гущу боя и обратно, уклоняясь от атак или перенаправляя их на других врагов. Большинство твоих атак зависят от Ловкости, так что она должна быть твоей лучшей характеристикой. Харизма важна для некоторых атак, для навыков зависящих от Харизмы, которые ты иногда используешь вместо атак и для некоторых эффектов зависящих от удачной атаки, так что сделай Харизму второй по величине характеристикой. Сила полезна, если ты захочешь выбрать силы из другого варианта развития плута. Выбери тактику плута Мастер уклонения. Ищи силы, которые используют твою высокую Харизму, а также те, которые соответствуют твоей природе ловкача.

Рекомендуемая черта: Коварство (Человеческая черта: Человеческая настойчивость)
Рекомендуемые навыки: Акробатика, Обман, Проницательность, Внимательность, Скрытность, Воровство
Рекомендуемые неограниченные силы: Искусный удар, Коварный финт
Рекомендуемые силы на сцену: Перемещающий удар
Рекомендуемые силы на день: Обманный удар

Классовые способности плута

Все плуты обладают следующими способностями.

Первый удар
В начале сцены ты получаешь тактическое преимущество против любого существа, которое еще не действовало в этой сцене.

Тактика плута
Плуты могут действовать по-разному. Некоторые плуты используют природный шарм и хитрость, чтобы обманывать врагов. Другие полагаются в победе над ними на грубую силу.

Выберите один из следующих вариантов.

Мастер уклонения: Ты получаешь бонус к Доспехам против свободных атак равный модификатору Харизмы.
Жестокий головорез: Ты получаешь бонус к урону Скрытой атакой равный модификатору Силы.

Сделанный выбор также дает бонусы к определенным силам плутов. В описаний каждой силы сказано как влияет (если влияет) на них выбранная тобой Тактика плута.

Оружейный талант плута
Если ты вооружен сюрикеном, кость оружейного урона увеличивается на один размер. Если ты вооружен кинжалом, ты получаешь бонус +1 к броскам атаки.

Скрытая атака
Один раз за раунд, когда у тебя есть тактическое преимущество против врага и ты вооружен легким клинком, арбалетом или пращой твои атаки против этого врага наносят дополнительный урон. С повышением уровня дополнительный урон растет.

Уровень	Урон скрытой атаки
1ый-10ый	+2к6
11ый-20ый	+3к6
21ый-30ый	+5к6

Силы плута

Твои силы это храбрые деяния источник которых твоя хитрость, проворство и опыт. Некоторым силам полезна высокая Харизма и они подходят для ловкача, а другим - высокая Сила и они более привлекательны для головореза, но ты можешь выбирать любые силы, которые тебе по вкусу.

Искусный удар
Атака плута 1
Последний выпад позволяет тебе занять выгодную позицию.

Неограниченная ✦ Воинская, **Оружие**
Стандартное действие
Рукопашное или **Дальнобойное** оружие
Требования: Ты должен быть вооружен арбалетом, легким клинком или пращой.
Цель: Одно существо
Примечание: Ты можешь пройти 2 клетки, прежде чем атаковать.
Атака: Ловкость против Доспехов

Попадание: (1[W] + модификатор Ловкости) урона.
Урон увеличивается до (2[W] + модификатор Ловкости) на 21-ом уровне.

Пронзающий удар
Атака плута 1
Острый клинок находит щель в доспехах и вонзается в мягкую плоть.

Неограниченная ✦ Воинская, **Оружие**
Стандартное действие
Рукопашное оружие
Требования: Ты должен быть вооружен легким клинком.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: (1[W] + модификатор Ловкости) урона.
Урон увеличивается до (2[W] + модификатор Ловкости) на 21-ом уровне.

Перемещающий удар
Атака плута 1
Притворный просчет и толчок перемещают врага именно туда, куда тебе нужно.

На сцену ✦ Воинская, **Оружие**
Стандартное действие
Рукопашное оружие
Требования: Ты должен быть вооружен легким клинком.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Воли

Попадание: (1[W] + модификатор Ловкости) урона и ты сдвигаешь цель на 1 клетку.
Мастер уклонения: Ты сдвигаешь цель на количество клеток равное твоему модификатору Харизмы.

Мучительный удар
Атака плута 1
Если повернуть клинок в ране вот так, враг взвоет от боли.

На сцену ✦ Воинская, **Оружие**
Стандартное действие
Рукопашное оружие
Требования: Ты должен быть вооружен легким клинком.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Доспехов

Попадание: (2[W] + модификатор Ловкости) урона.
Жестокий головорез: Ты получаешь бонус к броску урона равный твоему модификатору Силы.

Кувырок
Функция плута 2
Ты кувырком уходишь от опасности, уклоняясь от атак врагов, пытающихся тебя достать.

На сцену ✦ Воинская
Движение
Личная
Требование: Ты должен быть тренирован в Акробатике.

Эффект: Ты можешь сделать шаг на количество клеток равное половине твоей скорости.

Алое лезвие
Атака плута 9
Ты наносишь врагу ужасную кровоточащую рану и кружишь как акула, готовясь его добить.

На день ✦ Воинская, **Оружие**

Стандартное действие
Рукопашное оружие
Требования: Ты должен быть вооружен легким клинком.
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость против Стойкости

Попадание: (2[W] + модификатор Ловкости) урона и цель получает повторяющийся урон 5 + модификатор Силы и дает тебе боевое преимущество (удачный спасбросок отменяет оба состояния).
Промах: Половина урона и нет повторяющегося урона.