

ДУЭЛЯНТ

Класс в Действии

Автор: Монте Кук • Иллюстрации: Грэг Бэйкер

Перевод: Клара Хюммель

Оформление и Верстка: Валентин Дмалекс

Верно ли, что в мире тяжело бронированных рыцарей, ураганых всадников и мощных магов, владеющими головокружительными заклинаниями нет места для отчаянного головореза, который полагается только на свой разум и рефлекс, чтобы выжить? Нет. Дуэлянт доказывает, что точность и обученность – достойная альтернатива тяжелому оружию, а ловкость – тяжелым доспехам.

Дуэлянт – находчивый и сообразительный боец, привыкший проводить точные атаки легкими видами оружия, такими как рапира. Также известные как головорезы, дуэлянты всегда получают максимальный толк от своих точных атак и проворности в битве. Лучшим способом защитить себя – это не носить обременяющие доспехи, а не дать себя ранить, так считают они.

Большинство дуэлянтов – воины, рейнджеры, воры или барды. Волшебники, чародеи и монахи становятся на удивление неплохими дуэлянтами, учитывая их отношение к доспехам. Им также очень подходят оружейные навыки, которые доступны дуэлянту. Паладины и варвары, отступившие от своих верований, также могут быть дуэлянтами. Эльфы становятся дуэлянтами чаще, чем дварфы, халфлинги и гномы, а полу-орков «можно на пальцах пересчитать».

НИП Дуэлянты обычно одиночки, искатели приключений по схеме «разбогатеть-быстро». Изредка они работают в маленьких группах, используя командную тактику сражения.

ДУЭЛЯНТ

Ур.	Бонус Атаки	Сп-бр. Стойк	Сп-бр. Рефл	Сп-бр. Воли	Особое
1	+1	+0	+2	+0	Хитрая Защита
2	+2	+0	+3	+0	Точный Удар +1d6
3	+3	+1	+3	+1	Улучшенная Подвижность
4	+4	+1	+4	+1	Грация
5	+5	+1	+4	+1	Акробатическая Атака
6	+6	+2	+5	+2	Точный Удар +2d6
7	+7	+2	+5	+2	Доскональное Парирование
8	+8	+2	+6	+2	Улучшенные Рефлексы
9	+9	+3	+6	+3	Отклонение Стрел
10	+10	+3	+7	+3	Точный Удар +3d6

КУПИ
ХОТ-ПОВТОР
D10

Ур. - Уровень дуэлянта.

Бонус Атаки - Бонус Атаки дуэлянта, добавляемый к базовому бонусу атаки.

Сп-бр. Стойк - Бонус Спас-броска Стойкости дуэлянта, добавляемый к базовому бонусу спас-броска.

Сп-бр. Рефл - Бонус Спас-броска Рефлекса дуэлянта, добавляемый к базовому бонусу

спас-броска.

Сп-бр. Воли - Бонус Спас-броска Воли дуэлянта, добавляемый к базовому бонусу спас-броска.

Особое - Зависимые от уровня классовые особенности.

ТРЕБОВАНИЯ: Чтобы стать дуэлянтом, персонаж должен выполнить следующие требования.

Базовый Бонус Атаки: +5

Навыки: Актерство 3 ранга, Падение/Акробатика 5 рангов

Отличительные Черты:

Квалификация в Оружие (рапира), Подвижность, Равнорукость, Уворачивание

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ: Пункты Навыка на Каждом Уровне: 4+мод-тор Интеллекта.

Классовыми навыками дуэлянта (и их ключевой параметр) являются:

Актерство (Обн)
Баланс (Ловк)
Блеф (Обн)
Искусство Побег (Ловк)
Инсинуация (Мудр)
Интуиция Опасности (Мудр, эксклюзивный навык)

Отслеживание (Мудр)
Падение/Акробатика (Ловк)
Прислушивание (Мудр)
Прыжки (Тело)
Чувство Мотива (Мудр)

Смотрите Главу 4 в *Руководстве Игрока* для ознакомления с описанием навыков

ДУЭЛЯНТЫ ВСЕГДА ПОЛУЧАЮТ МАКСИМАЛЬНЫЙ ТОЛК ОТ СВОИХ ТОЧНЫХ АТАК И ПРОВОРНОСТИ В БИТВЕ

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

● **Квалификация в Оружие и Доспехах:** Дуэлянты квалифицированы во владении всех простых и военных видах оружия. Но они не используют доспехов.

● **Хитрая Защита:** Когда без доспехов, дуэлянт прибавляет бонус своего Интеллекта к бонусу своей Ловкости для улучшения КД, пока в его руках оружие. Как и с обычными модификациями КД по ловкости, так и здесь, они теряются, когда дуэлянт пойман оторопевшим.

● **Точный удар:** Со 2-го уровня дуэлянт обретает сверхприродную способность точной атаки, облегченными колющими видами оружия получая бонус +1d6 пунктов повреждения. Проводя точную атаку, дуэлянт не может проводить атаку второй рукой, но может ею защищаться (или, если у него есть квалификация, использовать щит). Как и при критических попаданиях и коварных атаках, точный удар не действует на механизмы, нежить, слизь и укрепленные доспехи. За каждые четыре уровня, дуэлянт получает бонус к атаке +1d6. Также, если Дуэлянт обладает воровской способностью коварной атаки, повреждения от точного удара суммируются с повреждениями от коварной атаки.

● **Улучшенная Подвижность:** Когда без доспехов, дуэлянт получает +4 бонус уворачивания к КД против благоприятных атак, когда он входит или выходит из поражаемой зоны противника.

● **Грация:** На 4-ом уровне дуэлянт получает +2 бонус ко всем сброскам Рефлекса. Эта способность действует только когда он без доспехов.

● **Акробатическая Атака:** С 5-го уровня дуэлянт получает +2 бонус к атаке и повреждениям, если проводит атаку в прыжке, преодолевая за прыжок

не менее 1,5 метров в длину, прыгивая не ниже чем с 1,5 метровой высоты на оппонента, или раскачиваясь на верёвке (или подобному предмету), налетая на оппонента. Это экстраординарная способность.

● **Доскональное Парирование:**

На седьмом уровне, если дуэлянт выбирает защитную тактику сражения или использует действие полной защиты в бою, он получает +1 бонус уворачивания к КД за каждый уровень дуэлянта. Это экстраординарная способность.

● **Улучшенные Рефлексы:**

На восьмом уровне дуэлянт получает +2 бонус компетентности к броскам инициативы. Эта способность суммируется с бонусом от Улучшенной Инициативы.

● **Отклонение Стрел:** Дуэлянт получает эту черту (смотрите Главу 5: Отличительные Черты в Руководстве Игрока), только когда использует свое одноручное колющее оружие.

