# пРЕДИСЛОВИЕ

Этот документ родился в результате попыток сбалансировать возможности воинских классов в пятой редакции Dungeons&Dragons исходя из пятилетнего опыта игр в нашем небольшом онлайн сообществе Киборгов и Чародеев.

В первую очередь, мы хотели добавить разнообразия воинским классам, не изменяя их самих.

Мы изменили некоторые боевые правила, добавили пару вариантов действий, постарались сбалансировать воинские стили, заменили опостылевшие черты Мастер Тяжелого Оружия, Мастер Древкового Оружия и т.п. а также пересмотрели некоторые классовые архетипы.

В первую очередь этот документ составляется и пишется на английском языке, поэтому для получения более актуальной версии наших изменений смотрите англоязычную версию.

С уважением, Антон Палихов и Киборги и Чародеи.

# 1. Вариантные правила

**Бой двумя оружиями (вариант)**

Стандартные правила по бою двумя оружиями делают их достаточно бесполезными для рейнджера (которому приходится тратить бонусное действие для получения преимуществ от заклинания Метка Охотника) и воина начиная с 11-ого уровня. Поэтому эта формулировка правил направлена на высвобождение бонусного действия и создание эффекта синергии для боя двумя оружиями и Всплеска действий. Также эта формулировка правил позволяет реализацию испанской школы фехтования (шпага + кинжал).

Когда вы совершаете действие Атаки и атакуете с использованием оружия ближнего боя, у которого нет свойства Тяжелое, или легким дальнобойным оружием, которое вы держите в одной руке, вы можете использовать бонусное действие чтобы произвести атаку другим легким оружием, которое вы держите в другой руке. Вы добавляете модификатор характеристики к урону, только в случае если он отрицателен. Если любое из оружий обладает свойством Метательное, вы можете его метнуть вместо совершения атаки в ближнем бою.

Если позднее вы получаете классовое свойство Дополнительная Атака, тогда вы можете сделать одну атаку дополнительным оружием как часть действия Атака и еще одну атаку этим оружием за счет бонусного действия.

**Дополнительная атака при мультиклассировании**

Иногда я и мои игроки хотели создавать достаточно странные с точки зрения оптимизации персонажей – комбинируя несколько воинских классов, но в таком случае «пропадало» классовое свойство одного из классов – Дополнительна Атака или откладывалась на достаточно поздние уровни. Это правило направлено на получение компенсации за неиспользуемое классовое свойство или получение его в зависимости от общих уровней в воинских классах

Если у вас два или больше воинских класса (или архетипа), которые предоставляют доступ к классовому свойству Дополнительная атака, то вы получаете это свойство в случае если общий уровень таких классов (или архетипов) больше или равен 7 (к примеру, воин 4 и варвар 3 или воин 4 и бард коллегии доблести 3).

Если несколько из ваших классов или архетипов дают вам классовое свойство Дополнительная атака, то вместо второго такого свойства вы получаете возможность выбрать воинский стиль из списка доступных для любого из ваших классов.

Единственным способом получить классовое свойство Дополнительная атака (2) (которая позволяет делать три атаки при действии Атака) все еще остается 11-ый уровень воина.

**Скрытая атака плута (вариант)**

Плут может совершать скрытые атаки при использовании дальнобойного оружия или оружия ближнего боя со свойствами Фехтовальное или Легкое.

**Падение в 0 хитов (вариант)**

Если ваши хиты опустились до 0 хитов и вы получали лечение в бою, то вы получаете 1 уровень истощения. Эти уровни истощения пропадают при совершении короткого отдыха.

# 2. Дополнительные действия

**Натиск**

Действие и бонусное действие

Это действие позволяет персонажу приблизиться к противнику и все еще произвести атаку.

Действием существо выбирает другое враждебное и видимое ему существо, к которому имеется прямой путь без видимых препятствий и сложной местности (включая других существ). После этого существо использующее натиск получает дополнительно возможность переместиться на расстояние равное половине скорости, но только при условии движения к выбранной цели по прямой. Если существо, использовавшее Натиск завершает свое движение и враждебное существо находится в пределах досягаемости, то оно может совершить атаку оружием ближнего боя с бонусом +5 к попаданию. После совершения Натиска скорость существа равна 0 до начала его следующего хода.

# 3. Воинские стили

**Дополнительные боевые стили**

Расчетливая оборона

Если вы не носите доспехи, то ваш Уровень Защиты равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Интеллекта. Вы можете использовать щиты и получать это преимущество.

Бой вслепую

Вы не получаете помеху на атаки оружием ближнего боя против невидимых существ, которые не скрыты от вас.

Метатель

Вы можете доставать метательное оружие как часть атаки и получаете бонус +1 к урону этим метательным оружием в дальнем бою.

Безоружный бой

Ваши безоружные удары наносят урон в размере 1к6+модификатор Силы. Если у вас есть свободная рука, то при осуществлении действия Атака вы можете совершать атаку безоружным ударом бонусным действием.

Выстрел в упор

Вы не получаете помеху на броски атаки при стрельбе из одноручного дальнобойного оружия, если противник находится на расстоянии 5 ф от вас и также вы игнорируете половинное укрытие и укрытие на три четверти, если цель находится на расстоянии до 30 футов от вас.

Копьеносец

Вы можете использовать копье и пилум так, будто они обладают свойством Фехтовальное и если вы держите копье двумя руками, то досягаемость атак с ним увеличивается на 5 ф.

**Измененные боевые стили**

Бой двумя оружиями

Когда вы наносите удары оружиями в обоих руках вы добавляете модификатор характеристики к урону от вспомогательной руки. Также вы можете достать или спрятать оба оружия если вы обычно могли достать или спрятать одно.

Защита

Если существо которые вы видите и находится на расстоянии 5 ф от вас атакует не вас, вы можете реакцией защитить цель атаки дав помеху на бросок атаки по нему. Также на вашем ходу вы можете бонусным действием дать союзнику в 5 ф от вас бонус +2 к УЗ до тех пор пока он не покинет 5 футовую зону или до начала своего следующего хода.

Перехват (альтернативное использование). Реакцией вы можете уменьшить урон нанесенный вашему союзнику в 5 ф от вас на 1к10+ ваш бонус владения до минимума в 0 урона. Вы должны использовать щит или оружие ближнего боя, чтобы использовать этот стиль.

# 4. черты