



## Воин

Воительница в звящем латном доспехе бежит навстречу толпе гоблинов, держа щит перед собой. Из-за её спины эльф, одетый в клёпанный кожаный доспех, начинает гоблинов стрелами из лука тонкой работы. Неподалёку от них выкрикивает приказы полуорк, помогая двум бойцам скоординировать атаку.

Дварф в кольчуге успевает подставить щит под дубину, которую огр обрушил на его товарища, и отбить смертельный удар. Его напарница, полуэльфийка в чешуйчатом доспехе, со свистом рассекает воздух парой скимитаров, кружа подле огра и пытаясь найти слабину в его защите.

Гладиатор дерётся на арене ради славы. Он мастерски владеет трезубцем и сетью, умело сбивает врагов с ног и забавляется с ними на радость толпе — и для своей тактической выгоды. Меч его противницы вспыхивает синим светом на миг — и вот та уже направляет в него молнию.

Все эти герои — воины, пожалуй самый разнообразный класс в мирах DUNGEONS & DRAGONS. Странствующие рыцари, лорды-завоеватели, королевские гвардейцы, элитные пехотинцы, суровые наёмники и атаманы разбойников — всех их объединяют несравненное мастерство в обращении с оружием и бронёй и развитые навыки боя. Все они давно знакомы со смертью, которую несли другим и которой сами бесстрашно смотрели в лицо.

## Разносторонние специалисты

Воины учатся основам всех боевых стилей. Каждый воин может более-менее умело рубить топором, фехтовать рапирой, сражаться длинным или двуручным мечом, стрелять из лука и даже опутывать противников сетью. Все они знают, как носить доспехи и пользоваться щитом. Но помимо этого базового сходства, каждый воин специализируется на определённом стиле боя. Некоторые предпочитают стрельбу из лука, другие — бой двумя клинками, а некоторые усиливают боевые навыки магией. Это сочетание обширных общих умений и узкой специализации превращает воинов в самых сильных бойцов на поле битвы и в подземельях.

## Готовность к опасностям

Не всякий городской стражник, деревенский ополченец или королевский солдат — настоящий воин. Большинство этих бойцов — сравнительно неподготовленные солдаты с простейшими навыками боя. Только ветераны войн, армейские офицеры, опытные телохранители, верные рыцари и им подобные могут считаться воинами.

Многие воины находят применение своим тренировкам на дороге приключений. Походы в подземелье, охота на чудовищ и прочие опасные подвиги, типичные для искателей приключений, вполне в природе воинов и несильно отличаются от их прошлой жизни. Пожалуй, тут выше риски, но и награды выше — к примеру, едва ли воин, охраняя город, смог бы добыть себе редкий магический меч.



## Воин

Уровень	Бонус умения	Особенности
1-й	+2	Боевой стиль, Второе дыхание
2-й	+2	Порыв к действию (1 раз)
3-й	+2	Воинский архетип
4-й	+2	Повышение характеристик
5-й	+3	Дополнительная атака
6-й	+3	Повышение характеристик
7-й	+3	Особенность воинского архетипа
8-й	+3	Повышение характеристик
9-й	+4	Неукротимость (1 раз)
10-й	+4	Особенность воинского архетипа
11-й	+4	Дополнительная атака (2)
12-й	+4	Повышение характеристик
13-й	+5	Неукротимость (2 раза)
14-й	+5	Повышение характеристик
15-й	+5	Особенность воинского архетипа
16-й	+5	Повышение характеристик
17-й	+6	Порыв к действию (2 раза), Неукротимость (3 раза)
18-й	+6	Особенность воинского архетипа
19-й	+6	Повышение характеристик
20-й	+6	Дополнительная атака (3)

## Создаём воина

Создавая воина, подумайте о двух важных вещах насчёт происхождения вашего персонажа. Где вы прошли воинскую подготовку и что отличает вас от простых бойцов вокруг вас? Может, вы особенно беспощадны? Уделял ли вам наставник особое внимание, например из-за вашего упорства? Почему вы вообще начали тренироваться? Опасность угрожала вашей родине? Вами двигала месть? Вы хотели показать себя? Или всё это вместе?

Вы могли пройти профессиональную подготовку в армии аристократа или в местном ополчении. Возможно, вас обучали в военной академии, где вы научились стратегии, тактике и военной истории. А может, вы самоучка — неотёсанный, зато проверенный в деле. Может, вы взяли за меч, чтобы не пахать до конца жизни на ферме? А может, такова была семейная традиция? Где вы получили своё оружие и броню? Это могла быть собственность армии, вы могли получить их по наследству, а может, вы годами копили монеты, чтобы купить их. Так или иначе, ваша боевая экипировка теперь самое ценное, что у вас есть, — то, что стоит между вами и объёмами смерти.

### Быстрое создание

Вы можете создать воина быстро, следуя этим подсказкам. Сделайте Силу или Ловкость самой высокой из ваших характеристик в зависимости от того, хотите ли вы сосредоточиться на ближнем бое или стрельбе из лука и фехтовальном оружии. Второй по величине вашей характеристикой должна быть Выносливость — или Интеллект, если вы хотите выбрать архетип потусторонний рыцарь. Происхождение персонажа — солдат.

## Классовые особенности

Если вы воин, у вас есть следующие классовые особенности.

### Здоровье

**Кости здоровья:** 1d10 за каждый уровень воина.

**ПЗ на 1-м уровне:** 10 + ваш модификатор Выносливости.

**ПЗ на следующих уровнях:** 1d10 (или 6) + ваш модификатор Выносливости за каждый уровень воина выше 1-го.

### Умения

**Броня:** все виды брони, щиты.

**Оружие:** простое оружие, военное оружие.

**Инструменты:** нет.

**Испытания:** Сила, Выносливость.

**Навыки:** выберите два из следующих: Акробатика, Атлетика, Внимание, Выживание, Дрессировка, Запугивание, История, Проницательность.

### Снаряжение

Вы начинаете с таким снаряжением в придачу к тому снаряжению, что вам даёт происхождение:

- (а) кольчуга или (б) кожаный доспех, длинный лук и 20 стрел;
- (а) военное оружие и щит или (б) два военных оружия;
- (а) лёгкий арбалет и 20 болтов или (б) два топорика;
- (а) комплект исследователя подземелий или (б) комплект первопроходца.



## БОЕВОЙ СТИЛЬ

Вы выбираете стиль боя, в котором специализируетесь. Выберите один из этих вариантов. Нельзя выбрать один боевой стиль больше одного раза, даже когда вы снова выбираете стиль.

### ДВА ОРУЖИЯ

Сражаясь двумя оружиями, вы можете добавить свой модификатор характеристики к урону от второй атаки.

### ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ

Выбросив 1 или 2 на кости урона для атаки оружием ближнего боя, которое вы используете двумя руками, вы можете перебросить кость. Результат нового броска вы должны использовать, даже если это опять 1 или 2. У оружия должно быть свойство «двуручное» или «полуторное», чтобы эта особенность действовала.

### ДУЭЛЬ

Пока вы используете оружие ближнего боя в одной руке и никакого другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

### ЗАЩИТА

Пока вы носите броню, вы получаете бонус +1 к КБ.

### ОХРАНА

Когда существо, которое вы видите, атакует цель в пределах 5 футов от вас, но не вас, можете использовать ответное действие, чтобы дать помеху броску атаки. Вы должны при этом использовать щит.

### СТРЕЛЬБА

Вы получаете бонус +2 ко броскам атаки дистанционным оружием.

## ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

Ваша стойкость позволяет защищаться от ран. В свой ход вы можете использовать бонусное действие, чтобы восстановить пункты здоровья, равные  $1d10$  + ваш уровень воина.

Прежде чем вы сможете использовать эту особенность снова, вы должны завершить долгий или короткий отдых.

## ПОРЫВ К ДЕЙСТВИЮ

Со 2-го уровня вы можете поднапрячься и ненадолго выйти за предел своих возможностей. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие помимо вашего обычного действия и возможного бонусного действия.

Прежде чем вы сможете использовать эту особенность снова, вы должны завершить долгий или короткий отдых. С 17-го уровня вы можете использовать её дважды до отдыха, но только один раз за ход.

## ВОИНСКИЙ АРХЕТИП

На 3-м уровне вы выбираете архетип, которому хотите подражать в своей технике боя. Выберите мастера битвы, потустороннего рыцаря или чемпиона, все три архетипа описаны в конце раздела. От выбранного архетипа зависят ваши особенности на 3-м, 7-м, 10-м, 15-м и 18-м уровнях.

## ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Достигнув 4-го, а затем 6-го, 8-го, 12-го, 14-го, 16-го и 19-го уровня, вы по своему выбору повышаете значение одной из характеристик на 2 или двух характеристик на 1 каждое. Как правило, нельзя увеличить таким образом значение характеристики выше 20.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

С 5-го уровня вы можете атаковать дважды, когда совершаете действие Атака в свой ход.

Количество атак повышается до трёх, начиная с 11-го уровня в этом классе, и до четырёх — с 20-го.

## НЕУКРОТИМОСТЬ

С 9-го уровня вы можете перебросить проваленный бросок испытания. В таком случае вы должны применить результат нового броска. Прежде чем вы сможете использовать эту особенность снова, вы должны завершить долгий отдых.

Вы можете использовать особенность дважды между долгими отдыхами с 13-го уровня и трижды между долгими отдыхами с 17-го.

## ВОИНСКИЕ АРХЕТИПЫ

Разные воины выбирают разные подходы к совершенствованию своих навыков. Воинский архетип, которому вы подражаете, отражает ваш подход.

## МАСТЕР БИТВЫ

Те, кто следует архетипу мастера битвы, передают техники боя из поколения в поколение. Для вас битва — объект для изучения. Иногда вы изучаете и предметы, не связанные непосредственно с боем, — например, ковку оружия или каллиграфию. Не всякий готов к урокам по истории, теории и искусству, подобающим этому архетипу, но те, кто готовы, становятся всесторонне развитыми воинами с блестящими навыками и знаниями.

## БОЕВОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Когда вы выбираете этот архетип на 3-м уровне, вы узнаете манёвры, для которых требуются особые кости превосходства.

**Манёвры.** Вы выбираете три манёвра из описанных далее в разделе «Манёвры». Многие манёвры усиливают атаки. Вы можете применить при каждой атаке только один манёвр.

Ещё по два дополнительных манёвра по выбору вы получаете на 7-м, 10-м и 15-м уровнях. Каждый раз, получая новые манёвры, вы можете также заменить один известный вам манёвр на другой.

**Кость превосходства.** У вас четыре кости превосходства, все они d8. Вы тратите их при использовании. Вы восстанавливаете все потраченные кости после завершения короткого или долгого отдыха.

Ещё одну кость превосходства вы получаете на 7-м уровне и ещё одну на 15-м.

**Испытания.** Некоторые из ваших манёвров требуют от цели пройти испытание, сопротивляясь эффекту манёвра. СЛ испытания рассчитывается так:

**СЛ испытания против манёвра** = 8 + ваш бонус умения + ваш модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор)



## УЧЕНИК ВОЙНЫ

С 3-го уровня вы получаете умение в обращении с одним видом инструментов ремесленника на ваш выбор.

## ЗНАЙ СВОЕГО ВРАГА

С 7-го уровня, если вы потратите не менее 1 минуты на наблюдение или взаимодействие с другим существом вне боя, вы можете узнать определённые сведения о его способностях в сравнении с вашими. Мастер расскажет вам, превосходит ли вас существо, уступает или равно вам в двух следующих параметрах на ваш выбор:

- Значение Силы
- Значение Ловкости
- Значение Выносливости
- Класс брони
- Текущие ПЗ
- Общий уровень во всех классах (если есть)
- Уровень в классе воина (если есть)

## УЛУЧШЕННОЕ БОЕВОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

С 10-го уровня ваши кости превосходства превращаются в d10, а с 18-го уровня — в d12.

## НЕСГИБАЕМОСТЬ

С 15-го уровня, если при вашем броске инициативы у вас уже не осталось костей превосходства, вы восстанавливаете 1 кость превосходства.

## МАНЁВРЫ

Манёвры представлены в алфавитном порядке.

**Атака-подсечка.** Попав по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться сбить существо с ног. Добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки. Если цель крупная или меньше, она должна пройти испытание Силы. При провале она расплывается.

**Атака с выпадом.** Совершая атаку оружием в ближнем бою в свой ход, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы увеличить зону досягаемости этой атаки на 5 футов. Если вы попали, добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки.

**Атака с манёвром.** Попав по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы переместить одного из своих товарищей в более выгодную позицию. Добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки и выберите дружественное существо, которое видит или слышит вас. Оно может использовать ответное действие, чтобы переместиться вплоть до половины своей скорости, не провоцируя внеочередных атак со стороны цели, которую вы атаковали.

**Атака с финтом.** Вы можете потратить одну кость превосходства и использовать бонусное действие в свой ход, чтобы сделать финт. Выберите одно существо в пределах 5 футов целью. У вас преимущество к следующему броску атаки по этому существу в этот ход. Если атака попадает, добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки.

**Контратака.** Когда существо промахивается по вам атакой ближнего боя, вы можете использовать ответное действие и потратить одну кость превосходства, чтобы совершить по этому существу атаку оружием в ближнем бою. Если вы попали, добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки.





**Круговая атака.** Попад по существу атакой оружием в ближнем бою, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться нанести урон ещё одному существу той же атакой. Выберите другое существо в пределах 5 футов от изначальной цели и в пределах вашей зоны досягаемости. Если изначальный бросок атаки попал бы по второму существу, оно получает урон, равный броску вашей кости превосходства и того же типа, что и у изначальной атаки.

**Обезоруживающая атака.** Попад по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться обезоружить цель и заставить её уронить один предмет на ваш выбор, который она держит. Добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки. Цель должна пройти испытание Силы. При провале она роняет выбранный предмет, который падает к её ногам.

**Отвлекающий удар.** Попад по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы отвлечь это существо, дав союзникам шанс его поразить. Добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки. Следующий бросок атаки по этой цели, совершённый другим атакующим, получает преимущество, если атака происходит до начала вашего следующего хода.

**Парирование.** Когда другое существо наносит вам урон атакой ближнего боя, вы можете использовать ответное действие и потратить одну кость превосходства, чтобы уменьшить урон на результат броска кости превосходства + ваш модификатор Ловкости.

**Перебежка.** При перемещении вы можете потратить одну кость превосходства, бросив её и добавив результат броска к своему КБ до конца перемещения.

**Поддержка.** В ваш ход вы можете использовать бонусное действие и потратить одну кость превосходства, чтобы подкрепить решимость вашего спутника. При этом выберите дружественное существо, которое видит или слышит вас. Это существо получает временные ПЗ в количестве, равном броску кости превосходства + ваш модификатор Харизмы.

**Провоцирующая атака.** Попад по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться спровоцировать цель атаковать вас. Добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки, а цель должна пройти испытание Мудрости. При провале цель получает помеху к броскам атаки по любым целям, кроме вас, до конца вашего следующего хода.

**Толкающая атака.** Попад по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться оттолкнуть цель. Добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки. Если цель крупная или меньше, она должна пройти испытание Силы. При провале вы отталкиваете цель на 15 или менее футов от вас.

**Точная атака.** Совершая бросок атаки оружием по существу, вы можете потратить одну кость превосходства и добавить её к этому броску. Вы можете использовать манёвр до или после броска атаки, но до того, как применяются эффекты атаки.

**Угрожающая атака.** Попад по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться испугать цель. Добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки. Цель должна пройти испытание Мудрости. При провале она испугана вами до конца вашего следующего хода.

**Удар командира.** Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, вы можете пропустить одну из своих атак и использовать бонусное действие, чтобы приказать ударить одному из своих спутников. Выберите дружественное существо, которое видит или слышит вас, и потратьте одну кость превосходства. Это существо немедленно может использовать ответное действие, чтобы совершить одну атаку оружием, добавляя кость превосходства к броску урона этой атаки.

## ПОТУСТОРОННИЙ РЫЦАРЬ

Архетипичный потусторонний рыцарь сочетает боевую подготовку, обычную для всех воинов, с тщательным изучением магии. Потусторонние рыцари используют магические приёмы, подобные тем, какими владеют волшебники. Они изучают две из восьми школ магии: магию преграждения и эвокации. Заклинания преграждения дают им дополнительную защиту в бою, а заклинания эвокации наносят урон множеству врагов одновременно и издалека. Такие рыцари знают сравнительно небольшое число заклинаний и зазубривают их наизусть, а не записывают в книги.

### ЗАКЛИНАНИЯ

С 3-го уровня вы усиливаете своё боевое искусство способностью творить заклинания. Общие правила магии см. в главе 10, а список заклинаний волшебника — в главе 11.

**Фокусы.** Вы знаете два фокуса на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Вы узнаете дополнительный фокус волшебника на ваш выбор на 10-м уровне.

**Ячейки заклинаний.** В таблице «Заклинания потустороннего рыцаря» указано, сколько у вас ячеек для сотворения заклинаний волшебника 1-го круга и выше. Чтобы сотворить одно из этих заклинаний, вам надо потратить ячейку того же круга, что и заклинание, или выше. Завершив долгий отдых, вы восстанавливаете все использованные ячейки.

К примеру, если вы знаете заклинание 1-го круга *щит* и у вас есть ячейки 1-го и 2-го круга, можете сотворить *щит*, используя любую из них.

**Известные заклинания 1-го круга и выше.** Вам известны три заклинания волшебника 1-го круга на ваш выбор, два из них должны быть из школ преграждения или эвокации.

В колонке «Заклинания» таблицы «Заклинания потустороннего рыцаря» указано, когда вы можете выучить дополнительные заклинания волшебника 1-го круга или выше на ваш выбор. Каждое из этих заклинаний должно быть из школы преграждения или эвокации, и того круга, для которого у вас есть ячейки заклинаний. К примеру, достигнув 7-го уровня в этом классе, можете выучить одно новое заклинание 1-го или 2-го круга.

Заклинания, которые вы учитесь на 8-м, 14-м и 20-м уровнях, могут быть из любой школы магии.



Кроме того, когда вы получаете уровень в этом классе, можете заменить одно из известных вам заклинаний волшебника другим заклинанием волшебника по выбору. Новое заклинание должно быть такого круга, для которого у вас есть ячейки заклинаний, и относиться к школе преграждения или эвокации, если только вы не заменяете заклинание, полученное на 3-м, 8-м, 14-м или 20-м уровне, которое могло быть из любой школы магии.

**Заклинательная характеристика.** Ваша заклинательная характеристика для заклинаний волшебника — Интеллект. Вы узнаете заклинания, выучивая и запоминая их. Используйте Интеллект всякий раз, когда в заклинании упоминается ваша заклинательная характеристика. Кроме того, используйте модификатор Интеллекта, рассчитывая СЛ испытаний против ваших заклинаний волшебника или совершая бросок атаки таким заклинанием.

**СЛ испытаний против заклинаний** = 8 + ваш бонус умения + ваш модификатор Интеллекта

**Модификатор атаки заклинанием** = ваш бонус умения + ваш модификатор Интеллекта

### СВЯЗЬ С ОРУЖИЕМ

На 3-м уровне вы узнаете ритуал, дающий вам магическую связь с одним оружием. Выполнение ритуала занимает 1 час, его можно совместить с коротким отдыхом. Оружие должно быть в пределах вашей досягаемости во время ритуала, в конце которого вы должны коснуться оружия, чтобы сформировать связь.

Когда вы связаны с оружием, его нельзя выбить из ваших рук, если только вы не выведены из строя. Пока оно на одном плане бытия с вами, вы можете призвать это оружие в качестве бонусного действия в свой ход, и оно мгновенно телепортируется прямо вам в руку.

Можно создать связь не более чем с двумя оружиями, но призвать в качестве бонусного действия одновременно можно только одно. Если вы попытаетесь сформировать связь с третьим оружием, надо разорвать связь с одним из предыдущих.

### МАГИЯ ВОЙНЫ

С 7-го уровня, когда вы используете действие, чтобы сотворить фокус, можете совершить одну атаку оружием в качестве бонусного действия.

### ПОТУСТОРОННИЙ УДАР

С 10-го уровня вы можете ударами оружия ослабить устойчивость существа к вашим заклинаниям. Попав по существу атакой оружием, вы даёте цели помеху к следующему испытанию против вашего заклинания, сотворённого до конца вашего следующего хода.

### ВОЛШЕБНЫЙ РЫВОК

С 15-го уровня вы можете телепортироваться в пределах 30 футов в незанятое пространство, которое видите, когда вы используете Порыв к действию. Можете телепортироваться до или после дополнительного действия.

### УЛУЧШЕННАЯ МАГИЯ ВОЙНЫ

С 18-го уровня, когда вы используете действие, чтобы сотворить заклинание, можете совершить одну атаку оружием в качестве бонусного действия.

## ЗАКЛИНАНИЯ ПОТУСТОРОННЕГО РЫЦАРЯ

Уровень воина	Фокусы	Заклинания	Ячеек на круг заклинания			
			1-й	2-й	3-й	4-й
3-й	2	3	2	—	—	—
4-й	2	4	3	—	—	—
5-й	2	4	3	—	—	—
6-й	2	4	3	—	—	—
7-й	2	5	4	2	—	—
8-й	2	6	4	2	—	—
9-й	2	6	4	2	—	—
10-й	3	7	4	3	—	—
11-й	3	8	4	3	—	—
12-й	3	8	4	3	—	—
13-й	3	9	4	3	2	—
14-й	3	10	4	3	2	—
15-й	3	10	4	3	2	—
16-й	3	11	4	3	3	—
17-й	3	11	4	3	3	—
18-й	3	11	4	3	3	—
19-й	3	12	4	3	3	1
20-й	3	13	4	3	3	1

## ЧЕМПИОН

Архетипичный чемпион сосредоточен на развитии грубой физической силы, отточенной до смертоносного идеала. Те, кто следует этому архетипу, сочетают упорные тренировки с физическим совершенствованием, чтобы наносить сокрушительные удары.

### УЛУЧШЕННЫЙ КРИТИЧЕСКИЙ УДАР

После того как вы выберете этот архетип на 3-м уровне, ваши атаки оружием наносят критический удар при выпадении 19 или 20.

### ВЫДАЮЩИЙСЯ АТЛЕТ

С 7-го уровня вы можете добавить половину своего бонуса умения (округлённую в большую сторону) к любой проверке Силы, Ловкости или Выносливости, для которой ещё не используется ваш бонус умения.

Кроме того, когда вы совершаете прыжок в длину с разбега, длина прыжка увеличивается на количество футов, равное вашему модификатору Силы.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ БОЕВОЙ СТИЛЬ

На 10-м уровне вы можете выбрать ещё один вариант из классовой особенности Боевой стиль.

### ВЫСШИЙ КРИТИЧЕСКИЙ УДАР

С 15-го уровня ваши атаки оружием наносят критический удар при выпадении 18–20.

### ВЫЖИВШИЙ

На 18-м уровне вы достигаете пика вашей стойкости в битве. В начале каждого своего хода вы восстанавливаете ПЗ в количестве, равном 5 + ваш модификатор Выносливости, если у вас осталось не более половины ПЗ. Особенность не действует, если у вас 0 ПЗ.