

E5E MARTIAL TRADITIONS SCHOOLS, TECHNIQUES MANEUVERS

ВОИНСКИЕ ТРАДИЦИИ, БОЕВЫЕ ШКОЛЫ, ТЕХНИКИ, ПРИЕМЫ

АВТОР: АНТОН ПАЛИХОВ

ВЕРСИЯ: 03

РЕВИЗИЯ: 03

ДАТА: 05.05.2023

<https://cyborgsandmages.com>

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ	3
Черты которые заменяются Боевыми традициями	3
Восстановление костей боевого превосходства	3
Боевые приемы	3
Стойки.....	4
БОЕВЫЕ ТРАДИЦИИ.....	4
Основатель личного боевого стиля	4
Личные боевые техники	4
Мастер личного боевого стиля.....	4
Обучение в школе боевых искусств: Эксперт школы боевых искусств.....	4
Обучение в школе боевых искусств: Мастер школы боевых искусств	5
Обучение в школе боевых искусств: Грандмастер школы боевых искусств	5
ШКОЛЫ БОЕВЫХ ИСКУССТВ	5
Школа двойного меча	6
Школа армейского щита	6
Древковое оружие	6
Двойные клинки	6
Школа тяжелых ударов	6
Школа копья и щита	7
Танец с мечами	7
Тренировка для получения черт	7
БОЕВЫЕ ПРИЕМЫ	8
Калечащая атака [Общее]	8
Точная атака [Общее]	8
На страже	8
Ответный удар [Общий]	8
Опрокидывающая атака [Общие]	8
Хитрый финт.....	8
Давящая Атака [Общее]	8

Толкающая атака.....	8
БОЕВЫЕ ТЕХНИКИ	9
Амбидекстрия	9
Смертельные удары	9
Защитная позиция	9
Отвлекающие удары	9
Навальная сталь.....	9
Парирование.....	9
Экспертиза древкового оружия	9
Мастерство с древковым оружием	9
Удар щитом	9
Защита щитом.....	9
Угрожающая позиция.....	10
Шаг клинка	10
Кровь за сталь	10
Удар с натиска	10
Рассечение	10
Реактивные удары	10
Неограниченная защита	10
ССЫЛКИ	10
БИБЛИОГРАФИЯ	10
ПЕРЕЧЕНЬ ШКОЛ БОЕВЫХ ИСКУССТВ	11

ПРЕДИСЛОВИЕ

Впервые основы этого материала были опубликованы в 2019 году в Palant Guide to Combat.

После чего обновленная версия была опубликована на drivethrurpg.com в составе Palant Notes about Combat.

Сейчас я перевел основную часть на русский язык и надеюсь получить обратную связь от сообщества.

Этот набор правил предназначен для замены многих черт в основных правилах пятой редакции. Стандартные черты пятой редакции были декомпозированы на составляющие, которые стали во многом боевыми техниками, которые изучаются при получении черт школ. А приемы мастера сражений стали основой для боевых приемов, которые относятся к той или иной школе. При этом сделана возможность использовать и другие виды ресурсов для перезарядки костей превосходства.

Что в целом здесь описано?

В первую очередь, это дополнение предназначено для тех, кто хочет более дискретно описывать владение своего персонажа оружием и которого не радуют широкие оружейные группы используемые Wizards of the Coast.

Каждая школа боевых искусств дает как пассивные (техники) так и активные эффекты (приемы).

Я выделил несколько классических боевых стилей, которые используются различными персонажами – от боя двумя кинжалами до боя древковым оружием. Поскольку эти школы боевых традиций связаны как правило с более ограниченным набором оружия, то мы выдали немного больше преимуществ для этих черт.

Как по мне так помимо самих школ еще необходимо описать связь Школ Боевых Искусств с Оружейными техниками, Техниками боевых стилей, обычными воинскими приемами.

Также в рамках плейтеста One D&D необходимо сравнить с Weapon Mastery.

ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ

Сравнение старых черт и новых

Martial Adept черта дает два приема и одну кость.

Набор из двух черт – Эксперт и Мастер дает три кости, два приема и четыре техники (которые являются базовыми элементами черт, которые предполагается не использовать), а также бонус +1 к броскам атаки и +1 к характеристике. Бонус к попаданию и к характеристике оправдан, поскольку весьма сужается использование этих приемов и техник – только с определенной выборкой оружия.

Разница между личным стилем и боевой школой

Черты из линейки Личного Боевого стиля позволяют игроку создать полностью индивидуальный стиль под своего персонажа и поэтому обладает меньшим количеством преимуществ по сравнению с чертами линейки Школа Боевых Искусств

Черты которые заменяются Боевыми традициями

Следующие черты были использованы для построения школ и поэтому не используются в своем первоначальном виде

Sharpshooter, Great Weapon Master, Charger, Savage Attacker, Polearm Master, Shield Master, Sentinel, Crossbow Expert, Mounted Combatant, Slasher, Crusher, Piercer, Defensive Duelist, Dual Wielder, Martial Adept,

Восстановление костей боевого превосходства

Вы можете восстановить кости боевого превосходства следующими образами:

Действие в бою. Если у вас не осталось костей превосходства, то в бою вы можете действием восстановить 1 кость.

Используя кости хитов. Если у вас не осталось костей превосходства, то вы можете свободным действием потратить 2 кости хитов и восстановить 1 кость боевого превосходства 1 раз на своем ходу.

Потратив некоторое время между сражениями. Если у вас не осталось костей превосходства, вы можете потратить 10 минут на медитацию и восстановить 1 кость превосходства.

Потратив ячейки заклинаний. Вы можете бонусным действием потратить ячейку заклинаний чтобы восстановить количество костей превосходства равное кругу ячейки.

Потратив ки. Если у вас есть классовая особенность Ки, то вы можете потратить 2 Ки чтобы восстановить 1 кость превосходства.

Потратив использование ярости. Если у вас есть ограниченное число использований ярости, то вы можете потратить одно из этих использований чтобы восстановить 1 кость превосходства. Если же у вас безграничное число использований ярости, то вы можете таким образом восстановить не более 10 костей превосходства за длинный отдых.

Боевые приемы

Ваши известные боевые приемы выбираются из боевых традиций, в которые вы посвящены.

Использование боевого приема требует использования одной или больше костей превосходства и также бонусного действия, реакции, действия или выполняется как часть действия Атаковать. Некоторые боевые приемы требуют для своего использования нескольких атак (которые можно получить с помощью классовой особенности Дополнительная атака) и если за действие вы можете совершить только 1 атаку, то вы не можете использовать такие боевые приемы.

Иногда прием требует цель совершить спабросок для противостояния эффектам приема. Класс Сложности этого спаброска определяется следующим образом:

КС спаброска боевого приема = 8 + бонус владения + модификатор Ловкости или Силы.

Стойки

Комплексность каждой боевой стойки требует правильного состояния разума, делая упорядочивание тактического взгляда необходимым актом фокусировки. Активация стойки осуществляется бонусным действием и будучи активной стойка остается такой до тех пор пока вы не упадете без сознания, будете оглушены, активируете другую стойку, начнете короткий или длинный отдых, или предпочтете закончить её на своем ходу.

БОЕВЫЕ ТРАДИЦИИ

Основатель личного боевого стиля

Боевая черта, Личный стиль

Требования: У персонажа нет черты основатель личного воинского стиля или Эксперт школы боевых искусств.

Личный воинский стиль дает персонажу возможность создать его собственный боевой стиль.

Первый раз когда вы получаете эту черту вы должны выбрать до пяти оружий (или одну группу оружий) которые ваш персонаж будет использовать с этой чертой.

Вы получаете следующие преимущества:

Техники основателя. Вы изучаете 2 не секретные воинские техники из техник, которые могут быть использованы с выбранными видами оружия.

Приемы основателя. Вы изучаете 1 не секретный воинский прием из приемов, которые могут быть использованы с вашим оружием.

Кости превосходства. Вы получаете 2 кости воинского превосходства – кб. Когда вы получите черту Мастер Личного стиля эти кости станут к8.

Оружейный фокус. Вы получаете бонус +1 к броскам атаки с выбранными оружием.

Вы восстанавливаете все потраченные кости превосходства после окончания короткого или длинного отдыха.

Личные боевые техники

Боевая черта, личный стиль

Требования: У персонажа нет умения Основатель личного боевого стиля или Эксперт школы боевых искусств.

В первый раз, когда вы выбираете это умение, вы должны выбрать до пяти видов оружия (или одну группу оружия), которые ваш персонаж будет использовать с этим умением.

Персональные техники. Вы изучаете 4 не секретные боевые техники из техник, применимых к выбранному оружию (например, если вы выбираете в качестве оружия луки и арбалеты, вы не можете брать техники, рассчитанные на два оружия или щит).

Кроме того, только одна техника может быть сложной.

Мастер личного боевого стиля

Боевая черта, личный стиль

Требования: Персонаж имеет черту Основатель Личного Боевого Стиля или Личные Боевые Техники, 7 уровень

Если вы начали построение личного боевого стиля своего персонажа с черты Основатель личного боевого стиля, то на уровне «Мастер» вы можете выбрать 1 не секретный боевой прием и 2 не секретных боевых техники. Кроме того, вы получите 1 дополнительную кость превосходства, и все ваши кубики превосходства увеличатся (кб->к8 и т. д.).

Если вы начали с черты Личные Боевые Техники, то ваш персонаж на уровне Мастера получает 3 кости превосходства (которые равны к8), 2 боевых приема и бонус +1 к броскам атаки выбранным оружием (или группой оружия).

Вы восстанавливаете все потраченные кости превосходства после окончания короткого или продолжительного отдыха.

Школы боевых искусств, которые представлены в этом материале, являются независимыми от сеттинга, в каком-то смысле – универсальными и могут быть легко адаптированы к любому сеттингу.

Когда вы присоединяетесь к школе боевых искусств – берете черту **Обучение в школе боевых искусств первый раз**, вы получаете преимущества Эксперта школы боевых искусств. Взяв эту черту второй раз вы получаете преимущества Мастера школы боевых искусств. Взяв третий – Грандмастера школы боевых искусств (но большинство школ имеют только две степени развития). Когда вы начинаете свое обучение в одной школе боевых искусств – вы не можете присоединиться к другой до тех пор пока не станете Мастером (получите вторую черту).

Все школы предоставляют смесь боевых приемов, техник, физической подготовки и дополнительного обучения владения оружием. Боевые школы требуют определенных видов оружия или их комбинаций. Вы не можете использовать боевые приемы или техники из боевой школы если только вы не владеете необходимым оружием и не держите его в руках.

Боевые школы используют превосходство для использования приемов и техник.

Боевые приемы могут использоваться только 1 раз за атаку и требуют для использования траты кости боевого превосходства.

Обучение в школе боевых искусств: Эксперт школы боевых искусств

Боевая черта, школа боевых искусств

Требования: Персонаж не имеет черты Основатель Личного Боевого Стиля или черты Личные Боевые Техники.

Оружие и комбинации оружия: вы получаете преимущества этой Боевой школы только тогда, когда используете определенное оружие или комбинацию оружия.

Вы изучили стиль боевых техник в одной из многих школ боевых искусств в мире.

Вы получаете следующие преимущества:

- **Физическая подготовка.** Одно из ваших основных значений характеристик увеличивается на 1, максимум до 20.
- **Экспертные техники.** Вы изучаете 2 боевые техники из техник, доступных в вашей школе на уровне эксперта.
- **Экспертные приемы.** Вы изучаете 1 боевой прием из приемов, доступных вашей школе на уровне «Эксперт».
- **Кости превосходства.** Вы получаете 2 кости боевого превосходства кб. Когда вы получите черту «Мастер школы боевых искусств», эти кости станут равными к8. Вы используете эти кости при выполнении своих боевых приемов.
- **Оружейный фокус.** Вы получаете бонус +1 к броскам атаки при использовании оружия школы.

Обучение в школе боевых искусств: Мастер школы боевых искусств

Обучение в школе боевых искусств: Грандмастер школы боевых искусств

ШКОЛЫ БОЕВЫХ ИСКУССТВ

В списке школ представлены школы из нескольких сеттингов:

Мистара [M], Забытые Королевства [FR].

Пометка [+] означает, что у школы сформированы основные маневры

Также в списке есть школы подходящие для наиболее часто встречающихся воинов в широкой массе D&D

Great Weapon Master – Heavy Striker

Polearm Master - Polearms

Crossbow Expert – Master Crossbowman

Sharpshooter – Arrow Storm

Dual Wielder – Two Swords or Dual Swords

Sentinel -

Mounted Combatant – Ride and Strike

Shield Master – Militant's Shield, North Shield

Defensive Duelist – Single Blade

Описание Формат школы боевых искусств

Все школы боевых искусств предоставляют своим членам доступ к сочетанию приемов, техник и некоторой физической подготовки. Боевые школы требуют определенного оружия или комбинации оружия или даже определенной брони или другого снаряжения. Вы не можете использовать техники или приемы из школы боевых искусств, если вы не владеете определенным оружием школы и не владеете им.

Название школы

Требования: предыстория, владение оружием, владение доспехами, количество способностей или специальные. - какой персонаж должен иметь возможность тренироваться в этой школе.

Оружие, доспехи и их использование в Школе боевых искусств – в каждой Школе боевых искусств используется определенное количество оружия и другого снаряжения. Вы не можете использовать маневры или приемы, которые вы получили в Школе боевых искусств, если вы используете другое оружие.

Родительская школа: Вы можете получить уровень Мастера в родительской школе, если у вас есть уровень эксперта в этой школе.

Детская школа: если вы являетесь экспертом в детской школе, вы можете получить уровень Мастера в этой школе.

Связанная школа: оба – родитель и ребенок

Первичная характеристика: определите, какая способность будет использоваться для Класса сложности Боевых Приемов и Боевых техник.

КС = 8 + модификатор основной характеристики + бонус владения.

Первичные характеристики являются необходимым условием для обучения в этой школе. Значение первичной характеристики должно быть не менее 14.

Физическая подготовка: когда вы берете черту Эксперт, увеличьте соответствующий показатель характеристики на 1, максимум до 20.

Боевые приемы сложны в исполнении, поэтому вы должны тратить свой кубик превосходства каждый раз, когда используете их.

Боевые техники описывают свойства каждой школы боевых искусств. Это пассивные навыки, для активации которых не требуется никаких действий.

Приемы эксперта — это приемы, которые персонаж изучает, когда впервые берёт черту для выбранной Школы.

Экспертные техники — это техники, которые персонаж изучает, когда впервые берёт черту для выбранной Школы (выберите 2 из списка доступных техник).

Мастерские приемы — это приемы, которые получает персонаж, когда получает черту во второй раз для выбранной Школы.

Мастерские техники — это техники, которые получает персонаж, когда берет черту во второй раз для выбранной Школы.

Техники и приемы грандмастера приобретаются персонажем, когда персонаж получает черту грандмастера. Знаковое движение — это особая техника или прием, который уникален для этой школы. Персонаж изучает его когда уже знает все приемы и приемы из выбранной школы.

Школа двойного меча

Вы овладели защитным стилем, основанным на владении клинком в каждой руке.

Требования: владение воинским оружием

Оружие: любые два клинка (кинжал, короткий меч, скимитар, длинный меч, рапира)

Первичная характеристика: ловкость

Физическая подготовка: ловкость или сила

Экспертные приемы: Ответный удар

Экспертные техники: Амбидекстрия, Сталь для левой руки

Мастерские приемы: на страже

Мастерские техники: Защитная стойка, Парирование.

Примечание автора: эта боевая школа имеет много преимуществ, сходных с умениями «Парное оружие» и «Защитный дуэлянт».

Школа армейского щита

Вы профессиональный солдат, который знает, что его щит не менее силен, чем его оружие.

Требования: Владение гладиусом или коротким мечом.

Оружие: Военный щит использует щит и гладиус или короткий меч, используя превосходное покрытие щита и скорость гладиуса.

Первичная характеристика: Сила

Физическая подготовка: сила

Экспертные приемы: Калечащая атака

Экспертные техники: Защита щитом, Удар щитом

Мастерские приемы: точная атака

Мастерские техники: отвлекающие удары, угрожающая стойка.

Примечание автора: преимущества этой боевой школы аналогичны преимуществам умений Мастер Щита (O5E) и Страж (O5E). Gladius будет описан в следующих выпусках

Древковое оружие

Вы освоили боевые действия древковым оружием.

Требования: владение глефой, гизармой или алебардой.

Оружие: глефа, гвизарма, алебарда, копье, длинное копье, боевое копье, икльва.

Основная способность: Сила

Первичная характеристика: сила

Экспертные приемы: Trip Attack

Экспертные техники: Мастерство древковым оружием, Смертельные удары

Мастерские приемы: Точная атака

Мастерские техники: Угрожающая стойка, Владение древковым оружием.

Примечание автора: эта боевая школа является прямой заменой мастера древкового оружия (O5E). Длинное копье, боевое копье будет описано в следующих выпусках.

Двойные клинки

Боевая черта, школа боевых искусств

Школы двойных клинков, как правило, существуют в очень опасных городах, где главной силой являются преступники, а не официальные представители.

Бойцы этой школы используют легкие клинки, чтобы полностью реализовать потенциал своей высокой ловкости.

Оружие: в стиле двойных клинков используются двойные кинжалы, короткие мечи, скимитары или любая комбинация двух легких и фехтовальных видов оружия (например, рапира и кинжал).

Первичная характеристика: ловкость

Физическая подготовка: ловкость

Экспертные приемы: Ответный удар

Экспертные техники: Неограниченная защита, Причудливая работа ног. Unfettered Defense, Fancy Footwork

Мастерские приемы: Хитрый финт

Мастерские техники: Кровь за сталь, Смертельные удары

Школа тяжелых ударов

Боевая черта, школа боевых искусств

Бойцы этой школы максимально эффективно используют двуручное тяжелое оружие.

Оружие: тяжелое или универсальное оружие ближнего боя, управляемое двумя руками.

Первичная характеристика: Сила

Физическая подготовка: сила

Экспертные приемы: Точная атака, Опрокидывающая атака

Экспертные техники: Удар с натиском, Смертельные удары

Мастерские приемы: атака прессингом, атака толканием. Pressing Attack, Pushing Attack

Мастерские техники: Рассечение, Угрожающая стойка

Школа копья и щита

Боевая черта, школа боевых искусств

Широко распространенная в известном мире, эта школа предлагает сочетание защиты щитом и универсальности копья.

Требования: владение щитом

Оружие: копье, дротик, икльва, короткое копье с крючком, боевое копье и любой щит.

Первичная характеристика: Сила или Ловкость.

Физическая подготовка: сила или ловкость

Экспертные приемы: Толкающая атака

Экспертные техники: Защита щитом, Отвлекающие удары.

Мастерские приемы: точная атака

Мастерские техники: Экспертиза с древковым оружием, Мастерство с древковым оружием, Удар щитом

Танец с мечами

Боевая черта, школа боевых искусств

Школа, посвященная боям на мечах.

Требования: владение мечами

Оружие: Танец Мечей специализируется на использовании короткого меча, скимитара, длинного меча и двуручного меча.

Первичная характеристика: Сила, Ловкость.

Физическая подготовка: сила или ловкость

Экспертные приемы: Ответный удар

Экспертные техники: Шаг клинка, Рассечение

Мастерские приемы: точная атака

Мастерские техники: Смертельные удары, Реактивные удары.

Тренировка для получения черт

Получение черты Мастер школы боевых искусств с помощью тренировки

Вы можете получить черту «Мастер школы боевых искусств» после обучения в течение 500 дней простоя. Если вы обучаетесь у Мастера этой школы, необходимое время уменьшается на 150 дней. Кроме того, для каждого уровня после 10-го необходимого время уменьшается на 25 дней вплоть до минимума в 250.

Изучение дополнительных боевых техник

Если у вас есть черта «Эксперт школы боевых искусств» или «Основатель личного стиля» или «Личные боевые техники», вы можете изучить дополнительные боевые приемы для использования с выбранным оружием. Для этого вы должны потратить 100 дней на базовые техники или 200 дней на сложные техники. Кроме того, если персонаж практикуется с Мастером школы, то время, необходимое для изучения базовой техники, уменьшается на 50 дней, а время, необходимое для изучения сложных техник, уменьшается на 100 дней.

Тренировка для изучения дополнительного боевого приема

Практики конкретной боевой школы могут изучить дополнительные боевые приемы. Для этого персонаж должен потратить 50 дней простоя на прием Эксперта или 100 дней простоя на прием Мастера.

Черта Мастер школы боевых искусств 500

Черта Мастер с мастером 350

За каждый уровень персонажа свыше 10 -25

Техника базовая 100

Техника базовая с мастером 50

Техника сложная 200

Техника сложная с мастером 100

Прием эксперт	50
Прием мастер	100

КАК ВЗЯТЬ СЕКРЕТНЫЕ ТЕХНИКИ.

Если персонаж в бою сталкивается с другим носителем воинских традиций, то у него есть шанс просто изучив манеру сражения противника выучить эти маневры или приемы.

Для этого в первую очередь персонаж должен владеть сравнимым оружием – не получится узнать приемы боя двумя мечами, если сам тренируешься владеть глефой или двуручным топором.

Если в сражении противник использовал прием, то персонаж может совершить проверку Интеллекта с помехой против КС, который зависит от вида примененного маневра (см. таблицу ниже Table 2).

В случае успеха – у персонажа появляется возможность изучить прием. После затрат времени на изучение приема персонаж должен еще раз совершить проверку Интеллекта против КС изучения маневра (в этот раз уже без помехи). В случае успеха при повышении уровня персонаж добавляет себе маневр или технику в свой перечень приемов.

БОЕВЫЕ ПРИЕМЫ

В целом маневры можно эффективно использовать против врагов, размер которых не более чем на одну категорию больше персонажа.

Особенности приемов

Секретный – не может быть взят для личного боевого стиля

Уникальный – этот боевой прием может быть изучен только в одной школе

Реакция – используется реакцией

Бонусное действие – используется бонусным действием.

Калечащая атака [Общее]

Когда вы успешно поражаете существо атакой оружием, вы можете потратить 1 кость превосходства. Бросьте его и добавьте результат к урону вашего оружия. Ваша цель также должна совершить спасбросок Ловкости. При провале скорость этого существа уменьшается наполовину (максимум 20 футов), пока они не закончат короткий отдых или не получат магическое исцеление.

Точная атака [Общее]

Совершая бросок атаки оружием по существу, вы можете израсходовать одну кость превосходства, чтобы добавить её к броску. Вы можете использовать этот приём до или после совершения броска атаки, но до применения эффектов атаки

На страже

реакция

Когда вы совершаете атаку по возможности, используя свою реакцию, вы можете потратить один кубик превосходства, чтобы немедленно восстановить использование своей реакции в течение раунда. Вы не можете использовать эту реакцию, чтобы ответить на то же действие, которое вызвало вашу первоначальную атаку возможности.

Ответный удар [Общий]

Реакция, Триггер

Если существо промахивается по вам атакой ближнего боя, вы можете реакцией израсходовать одну кость превосходства, чтобы совершить атаку оружием ближнего боя по этому существу. Попав, добавьте результат на кость превосходства к броску урона этой атаки.

Опрокидывающая атака [Общие]

Попав по существу атакой оружием, вы можете израсходовать одну кость превосходства, чтобы попытаться сбить цель с ног. Вы добавляете кость превосходства к броску урона атаки, и, если размер цели Большой или меньше, она должна совершить спасбросок Силы. В случае провала цель падает и становится Распластанной.

Хитрый финт

Когда вы успешно поражаете существо атакой оружием ближнего боя, вы можете потратить 1 кость превосходства, чтобы заставить цель совершить спасбросок Мудрости. Если они проваливают свой спасбросок, вы получаете преимущество во всех последующих атаках ближнего боя против этого существа до конца вашего хода.

Давящая Атака [Общее]

Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить 1 кость превосходства, чтобы попытаться отбросить цель назад. Вы добавляете кубик превосходства к броску урона от атаки, и если цель имеет размер Большой или меньше, она должна совершить спасбросок Силы или Ловкости (выбор цели). При провале вы отталкиваете цель на расстояние до 10 футов от себя. Кроме того, вы можете потратить свою реакцию, чтобы двигаться вместе со своей целью.

Толкающая атака

Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить 1 кость превосходства, чтобы попытаться отбросить цель назад. Добавьте свой кубик превосходства к броску урона от атаки, и цель должна совершить спасбросок Силы. При провале вы отталкиваете цель от себя на расстояние, равное нанесенному урону.

БОЕВЫЕ ТЕХНИКИ

Особенности техники

- Стойка – преимущество этой техники активно до тех пор, пока не будет активирована другая стойка.
- Триггер – после указанного действия вы получаете новую реакцию.
- Бонус – эта техника активируется как бонусное действие.
- Реакция – эта техника активируется или используется как реакция.
- Уникальный – эта техника есть только в одной школе, и ее нельзя выбрать для Уникального боевого стиля.
- Дальний бой – можно использовать только с оружием дальнего боя.
- Верховой бой – можно использовать, только когда персонаж верзом
- Щит – можно использовать только со щитом
- Базовый – можно изучить на любом уровне опыта.
- Сложная - нужно глубокое понимание техники.
- Секретная – эта техника есть только в нескольких школах и ее нельзя выбрать для Личного Боевого Стиля.

Амбидекстрия

Бои с двумя оружиями

Вы можете использовать два оружия, даже если ваше второе одноручное оружие не является легким.

Смертельные удары

Стойка, Сложная

Прежде чем совершить атаку оружием ближнего боя, которым вы владеете, вы можете не применять бонус владения к броску атаки. Если атака попадает, вы добавляете двойной бонус владения к урону от атаки.

Защитная позиция

Стойка

Бонусным действием вы можете занять защитную стойку, которая продлится до начала вашего следующего хода. Находясь в защитной стойке, вы получаете две дополнительные реакции, которые можно использовать только для атак по возможности. Кроме того, вы можете реакцией совершить спровоцированную атаку против существа, которое перемещается более чем на 5 футов, находясь в пределах вашей досягаемости.

Отвлекающие удары

Стойка

Когда вы успешно поражаете противника атакой по возможности, он не может совершать реакцию до начала своего следующего хода.

Навальная сталь

Два оружия ближнего боя

Вы получаете бонус +1 к КЗ, пока держите в каждой руке отдельное оружие ближнего боя.

Парирование

Фехтовальное оружие, триггер

Когда вас поражают атакой в ближнем бою и вы при этом держите в руках фехтовальное оружие, вы можете реакцией добавить половину своего модификатора Ловкости (с округлением в большую сторону) к вашему КЗ против этой атаки, потенциально заставляя атаку промахнуться.

Экспертиза древкового оружия

Копье, древковое оружие

Когда вы держите в руках копье или другое древковое оружие, оно получает свойство досягаемости. Кроме того, когда существо входит в вашу досягаемость, вы можете совершить спровоцированную атаку против этого существа.

Мастерство с древковым оружием

Древковое оружие

Когда вы выполняете действие Атака и атакуете только глефой, алебардой, боевым посохом или копьем, вы можете бонусным действием совершить рукопашную атаку противоположным концом оружия; эта атака использует тот же модификатор характеристики, что и основная атака. Кубик урона оружия для этой атаки равен к4, и атака наносит дробящий урон.

Удар щитом

Щит, бонус

вы можете использовать бонусное действие, чтобы попытаться толкнуть существо в пределах 5 футов от вас своим щитом. Если вы используете эту техник перед атакующим действием, вы должны совершить атакующее действие в этот свой ход или потеряете действие.

Защита щитом

Щит, реакция, Сложный

Если вы не выведены из строя, вы можете добавить бонус КЗ вашего щита к любому спасброску Ловкости, который вы совершаете против заклинания или другого вредоносного эффекта, нацеленного только на вас.

Если вы подвергаетесь эффекту, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вы можете использовать свою реакцию, чтобы не получить урона, если вы преуспеете в спасброске, поместив свой щит между собой и источником эффекта. .

Угрожающая позиция

Стойка

Существа провоцируют атаки от вас, даже если они совершают действие «Отход», прежде чем покинуть вашу досягаемость.

Шаг клинка

Триггер

Когда вы совершаете атаку по возможности, вы можете переместиться на 10 футов как часть этой атаки. Это движение не провоцирует атаку существа, вызвавшего эту атаку.

Кровь за сталь

Стойка

Когда вы выполняете действие «Атака», вы можете понизить свой КЗ на 2, чтобы получить бонус +2 ко всем вашим броскам атаки и урона до начала вашего следующего хода.

Удар с натиска

Бонусное действие, триггер

Когда вы используете действие Рывок, вы можете бонусным действием совершить одну рукопашную атаку оружием или оттолкнуть существо, если оно больше для одной категории размера.

Если вы переместитесь как минимум на 10 футов по прямой линии непосредственно перед выполнением этого бонусного действия, вы либо получите бонус к броску урона от атаки, равный удвоенному вашему бонусу владения (если вы решили совершить рукопашную атаку и поразить), либо толкнете цель. до 10 футов от вас (если вы решили толкнуть и вам это удалось).

Рассечение

Бонусное действие, триггер

В свой ход, когда вы наносите критический удар оружием ближнего боя или уменьшаете хиты существа одним из них до 0, вы можете бонусным действием совершить одну атаку оружием ближнего боя и переместиться на 10 футов.

Реактивные удары

Триггер, реакция

Когда существо в пределах 5 футов от вас атакует цель, отличную от вас (и эта цель не знает этой техники), вы можете реакцией совершить атаку оружием ближнего боя против атакующего существа.

Неограниченная защита

Пассивная, легкий доспех или без доспеха

Если вы носите легкие доспехи или не имеете доспехов и не держите щит, вы получаете бонус +1 к КЗ.

Полный список боевых техник на английском языке уже использованных в статьях Киборгов и Чародеев [E5E Complete List of Martial Techniques.docx](#)

ССЫЛКИ

1. [E5E Complete List of Martial Maneuvers.docx](#)
2. [E5E Complete List of Martial Techniques.docx](#)
3. [E5E - Palant Guide to Combat - Martial Traditions Maneuvers Techniques - rev7- 24052022.docx](#)
4. <https://1drv.ms/w/s!Atcrhww01BA19dUYsYXyK2GwLYByQ?e=QSgoQL>

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Iron Heroes [OGL]
2. Martial Prowess [Homebrew]
3. Warrior Codex [Homebrew]
4. Complete Martialist Handbook [Homebrew]
5. Arcanis 5e by Paradigm Concepts [OGL]
6. Level Up – Advanced 5e [OGL]
7. Beyond Damage Dice by Kobold Press [OGL]
8. Lost citadel by Green Ronin [OGL]

ПЕРЕЧЕНЬ ШКОЛ БОЕВЫХ ИСКУССТВ

1. Arrow storm
2. Bludgeoning [+]
3. Dual Blades [+]
4. Elven swordplay [+]
5. Faithful Blade
6. Hand, Thought and Blade [+]
7. Heavy striker [+]
8. Highland Broadsword [+]
9. Master Axeman
10. Master Crossbowman [+]
11. Masters of defence weapon training
12. Militant's Shield [+]
13. North Shield [+]
14. Polearms [+]
15. Raptor School
16. Regimental broadsword
17. Ride and Strike [+]
18. Single Blade [+]
19. Spear&Shield [+]
20. Sword Dance [+]
21. Sword-and-buckler play
22. Three Mountains [+]
23. Twin Sword Style [+]
24. Two Swords [+]
25. Waterdhavian Fencing [+]
26. Mounted archer[-]
27. Школа Цепя [-]
28. Школа шипованной цепи [-]
29. Школа танцующей глефы [-]
30. Школа пистоля и сабли [-]
31. Школа короткого лука [-]