### Воин

#### Классовые Свойства

Воины обладают следующими классовыми свойствами.

##### Хиты

**Кость хитов** 1к10 за каждый уровень воина

**Хиты на 1 уровне:** 10 + ваш модификатор Телосложения

**Хиты на следующих уровнях:** 1к10 (или 6) + ваш модификатор Телосложения за каждый уровень воина после первого

##### Владение инструментами и навыками

**Владение доспехами:** Все доспехи, щиты

**Владение оружием:** Простое оружие, воинское оружие

**Владение инструментами:** нет

**Спасброски:** Сила, Телосложение

**Навыки:** Выберите два навыка из Акробатика, Обращение с Животными, Атлетика, История, Проницательность, Запугивание, Восприятие и Выживание.

##### СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

* *а*) кольчуга или *б*) кожаный доспех, длинный лук и 20 стрел
* (*а*) воинское оружие и щит, или (*б*) два воинских оружия
* *а*) легкий арбалет и 20 болтов или *б*) два ручных топора
* (*a*) набор исследователя подземелий или (*б*) набор исследователя

**Воин (таблица)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень | Бонус владения | Особенности |
| 1 | +2 | Боевой стиль, Второе дыхание |
| 2 | +2 | Всплеск действий (одно использование) |
| 3 | +2 | Воинский архетип |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик |
| 5 | +3 | Дополнительная Атака |
| 6 | +3 | Увеличение характеристик |
| 7 | +3 | Особенность воинского архетипа |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик |
| 9 | +4 | Неукротимый (одно использование) |
| 10 | +4 | Особенность воинского архетипа |
| 11 | +4 | Дополнительная атака (2) |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик |
| 13 | +5 | Неукротимый (два использования) |
| 14 | +5 | Увеличение характеристик |
| 15 | +5 | Особенность воинского архетипа |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик |
| 17 | +6 | Всплеск действий (два использования), Неукротимый (три использования) |
| 18 | +6 | Особенность воинского архетипа |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик |
| 20 | +6 | Дополнительная атака (3) |

#### Боевой стиль

Вы выбираете боевой стиль, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

##### Стрельба из лука

Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием.

##### Оборона

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к УЗ.

##### Дуэлянт

Пока вы держите оружие ближнего боя в одной руке и не используете другое оружие, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

##### Сражение большим оружием

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат, даже если снова выпало «1» или «2». Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

##### Защита

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. При этом вы должны использовать щит.

##### Сражение двумя оружиями

Если вы сражаетесь двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

#### Второе дыхание

У вас есть ограниченный запас выносливости, который вы можете использовать, чтобы защитить себя от вреда. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + ваш уровень воина. Использовав это умение, вы должны завершить короткий либо длинный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

#### Всплеск действий

Начиная со 2 уровня вы получаете возможность на мгновение преодолеть обычные возможности. На своем ходу вы можете дополнительно совершить еще одно действие - помимо стандартного действия и возможного бонусного действия.

Использовав это умение, вы должны завершить короткий либо длинный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова. Начиная с 17 уровня вы можете использовать это умение дважды, прежде чем вам понадобится отдых, но в течение одного хода его всё равно можно использовать лишь один раз.

#### Воинский архетип

На 3 уровне вы выбираете архетип, отражающий предпочитаемые вами стиль и технику. Выберите Воителя, Мастера Сражений или Рыцаря Заклинателя, чьи особенности подробно описаны в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 3, 7, 10, 15 и 18 уровнях.

#### Увеличение характеристик

При достижении 4, потом 6, 8,12,14, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

#### Дополнительная Атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Количество атак увеличивается до трёх на 11 уровне этого класса, и до четырёх на 20 уровне.

#### Неукротимый

Начиная с 9-го уровня, вы можете перебросить проваленный спасбросок. Если вы сделаете это, Вы должны использовать новый результат броска и не можете использовать эту способность пока не завершите длинный отдых.

Вы можете использовать это умение дважды до завершения длинного отдіха по достижению 13 уровня, и трижды после достижения 17 уровня

#### Воинские архетипы

Разные воины используют разные подходы для совершенствования своих воинских способностей. Воинский архетип отражает выбранный вами подход.

##### Воитель

Архетипичный воитель фокусируются на использовании чистой физической силы, отточенной до смертельного совершенства. Выбравший для себя архетип Воителя сочетает суровые тренировки с физическим совершенством, позволяющим наносить смертоносные удары.

###### Улучшенные критические попадания

Если вы выбрали этот архетип на 19 уровне, ваши атаки оружием совершают критическое попадание если на кости атаки выпало «19» или «20».

###### Выдающийся атлет

Начиная с 7 уровня, вы можете добавлять половину бонуса владения, округлённую в большую сторону, к тем проверкам Силы, Ловкости или Телосложения, в расчете бонуса к которым не использовался еще этот бонус..

Кроме того, если вы совершаете прыжок в длину с разбега, дальность прыжка увеличивается на количество футов, равное модификатору Силы.

###### Дополнительный боевой стиль

На 10 уровне вы можете выбрать второй боевой стиль.

###### Превосходные критические попадания

Начиная с 15 уровня, ваши атаки оружием совершают критическое попадание если на кости атаки выпало «18–20».

###### Выживший

К 18 уровню вы достигаете вершин стойкости в бою. В начале каждого своего хода вы восстанавливаете количество хитов, равное 5 + ваш модификатор Телосложения, если количество ваших хитов не превышает половины от максимума. Эта способность не работает, если у вас 0 хитов.