**[Воин [Fighter]](https://dnd.su/class/91-fighter/)**

## **I уровень**

### Боевой стиль

1-й уровень, умение воина

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 еще один стиль.

В социальном бою вы можете использовать основное действие, как реакцию.

#### Дуэлянт

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Вы можете реакцией сделать выразительный жест вашим оружием, добавив 4Е- к урону попавшей атаки вашего союзника, если атака уже наносила Е- урон (даже если этот урон был сведён к 0)

#### 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. Для этого вы должны использовать щит.

Если существо в 10 футах от вас атакует другое существо, вы можете уронить щит, создав громкий звук и помеху на соц. атаку этого существа.

#### Оборона

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

Также вы можете встать около союзника, добавив ему 1 социальный КД.

#### Сражение большим оружием

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона 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».

Держа в двух руках двуручное или универсальное оружие, вы также можете реакцией перебросить «1» или «2» на кубах урона социальной атаки союзника, сделав урон этой атаки Е-, если на кубе снова выпадет «1» или «2», поверните куб на «3», считайте, что выпало это значение.

#### Сражение двумя оружиями

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

Благодаря вашему опыта в работе с двумя объектами, в социальном бою вы можете распространить любой свой эффект на дополнительную цель.

#### Стрельба

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

Вы можете реакцией подкрепить угрозу вашего союзника выстрелом, дав бонус +2 атаке запугиванием.

### ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

1-й уровень, умение воина

Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + ваш уровень воина.

Использовав это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

### НИКАКИХ КОМПРОМИСОВ

1-й уровень, умение воина

Вы не позволите союзникам уйти просто так. В свой ход бонусным действием вы можете позволить союзнику с 0 социальных хитов восстановить хиты, как будто сейчас короткий отдых. Использовав это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

## **II уровень**

### ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ

2-й уровень, умение воина

Вы получаете возможность на мгновение преодолеть обычные возможности. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие помимо обычного и бонусного действий. Использовав это умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова. Начиная с 17-го 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.

### НИЗКОЧАСТОТНЫЙ ГУЛ

2-й уровень, умение воина

Вы научились извлекать из своей экипировки низкочастотный гул, вы можете делать это основным действием, если ещё не атаковали, вы не можете атаковать в этот ход, если совершили это действие. Урон от этой способности увеличивается каждый ход, стартуя с «уровня война» E- и увеличиваясь на «уровень война»/2 E-, пока не достигнет «уровня война» \*5 E-. Вы можете распределить этот урон между целями, которые вас слышат.

## **III уровень**

### ВОИНСКИЙ АРХЕТИП

3-й уровень, умение воина

Вы выбираете архетип, отражающий стиль и технику, к которым вы стремитесь. Подробности всех архетипов приведены [ниже](https://dnd.su/class/91-fighter/#martial-archetypes). Выбранный вами архетип предоставляет вам умения на 3-м, 7-м, 10-м, 15-м и 18-м уровнях.

## **IV уровень**

### УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

4-й уровень, умение воина

При достижении 4-го, потом 6-го, 8-го, 12-го, 14-го, 16-го и 19-го 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.

Если ваш Мастер разрешает использование черт, вы можете отказаться от преимуществ этого умения при повышении значений характеристик и вместо этого взять [черту](https://dnd.su/feats/).

## **V уровень**

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

5-й уровень, умение воина

Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной. В социальном бою вы получаете дополнительную реакцию.

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

# Воинские архетипы

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

## Мастер боевых искусств

Тот, кто выбрал архетип мастера боевых искусств, полагается на техники, выработанные поколениями бойцов. Для такого воина сражение сродни академической задаче, и часто включает вещи, далёкие от боя, вроде кузнечного мастерства или каллиграфии. Не все воины способны впитать уроки истории, теорию и артистизм, отражённые в архетипе мастера боевых искусств, но те, кто смог сделать это, являются отлично подготовленными воинами, обладающими прекрасными навыками и знаниями.

### БОЕВОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

3-й уровень, умение мастера боевых искусств

Если вы выбираете этот архетип, вы изучаете приёмы, использующие специальные кости, называемые костями превосходства.

**Приёмы.** Вы изучаете три [приёма](https://dnd.su/class/91-fighter/#maneuvers) на ваш выбор. Большинство приёмов тем или иным образом усиливают атаку. Во время одной атаки вы можете использовать только один приём. Вы изучаете два дополнительных приёма при достижении 7-го, 10-го и 15-го уровней. Каждый раз, при изучении новых приёмов, вы можете также заменить один из известных вам приёмов на другой.

**Кости превосходства.** У вас есть четыре кости превосходства. Это кости к8. Кости превосходства тратятся при использовании. Вы восполняете все потраченные кости в конце короткого или продолжительного отдыха.

Вы получаете ещё по одной кости превосходства на 7-м и 15-м уровнях.

**Спасброски.** Некоторые из ваших приёмов требуют от цели спасброска, чтобы избежать эффекта приёма. Сложность такого спасброска рассчитывается следующим образом:

**Сложность спасброска приёма** = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор)

### ЭКСТРЕМАЛЬНЫЕ ПЕРЕГОВОРЫ

3-й уровень, умение мастера боевых искусств

Каждое из следующих действий вы можете сделать не более чем «уровень война» раз, восстанавливая использования на коротком или длинном отдыхе.

* Основным действием вы можете задать противнику выверенный развернутый вопрос, заставив противника провести атаку убеждением по самому себе.
* Бонусным действием вы можете использовать «голос полуночного барда», получив преимущество на атаку
* Основным действием вы можете предпринять попытку вербовки, проведите атаку, на которую распространяется ваш бонус мастерства, если атака попала, киньте к6, если число на кубе превосходит здоровье основной мотивации существа, замените её на желаемую (новая мотивация не может конфликтовать с другими основными мотивациями существа), пересмотрите зависимые малые мотивации. Иначе эта атака не наносит урон, при этом существо знает о попытке вербовки.

### УЧЕНИК ВОЙНЫ

3-й уровень, умение мастера боевых искусств

Вы осваиваете владение одним из [ремесленных инструментов](https://dnd.su/articles/inventory/100-tools/#artistian) на ваш выбор.

## Мистический рыцарь

Архетип мистического рыцаря совмещает в себе воинское искусство и тщательное изучение волшебства. Мистические рыцари используют приёмы, схожие с практиками волшебников. Но они сосредоточились на изучении двух из восьми школ магии: Воплощения и Ограждения. Заклинания Ограждения обеспечивают мистическим рыцарям дополнительную защиту в бою, а Воплощения причиняют урон сразу нескольким противникам за раз, увеличивая возможности рыцаря в бою. Эти рыцари владеют относительно небольшим количеством заклинаний, что позволяет постоянно держать их в памяти и не использовать книгу заклинаний.

#### ЗАКЛИНАНИЯ МИСТИЧЕСКОГО РЫЦАРЯ

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Уровень** | **Известные заговоры** | **Известные заклинания** | **Ячейки заклинаний на уровень заклинаний** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1 | - | - | - | - | - | - |
| 2 | - | - | - | - | - | - |
| 3 | 2 | 3 | 2 | - | - | - |
| 4 | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 5 | 2 | 4 | 3 | - | - | - |

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

3-й уровень, умение мистического рыцаря

К своим воинским талантам вы добавляете возможность накладывать заклинания. Смотрите [общие правила о заклинаниях](https://dnd.su/articles/157-ispolzovanie_zaklinanij/) и [*список заклинаний волшебника*](https://dnd.su/spells/?search=&level=0%7C1%7C2%7C3%7C4&school=&class=21%7C40&concentration=&source=).

**Заговоры.** Вы изучаете 2 [***заговора***](https://dnd.su/spells/?search=&level=0&school=&class=21&source=) на свой выбор из списка заклинаний волшебника. Дополнительный заговор волшебника вы изучите на 10-м уровне.

**Ячейки заклинаний.** Таблица заклинаний мистического рыцаря содержит информацию о количестве доступных вам ячеек заклинаний для накладывания заклинаний волшебника. Чтобы накладывать заклинание волшебника определённого уровня, вы должны потратить ячейку того же уровня или выше. Все потраченные ячейки заклинаний вы восстанавливаете после окончания продолжительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1-го уровня [*щит [shield]*](https://dnd.su/spells/70-shield/) и имеете ячейки 1-го и 2-го уровней, вы можете наложить это заклинание, использовав любую из этих ячеек.

**Известные заклинания первого и более высоких уровней.** Вы знаете три [***заклинания***](https://dnd.su/spells/?search=&level=1&school=&class=21&source=) 1-го уровня из списка волшебника на свой выбор, два из которых должны принадлежать к школам Воплощения и Ограждения.

Колонка «известные заклинания» в таблице показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания волшебника. Все эти заклинания должны принадлежать школам Воплощения или Ограждения, и не должны превышать уровень доступных вам ячеек заклинаний. Например, при достижении 7 уровня в этом классе вы можете выучить новое заклинание 1-го или 2-го уровня.

Заклинания, которые вы выучите на 8-м, 14-м и 20-м уровнях, могут принадлежать любой школе магии.

Каждый раз, получая уровень в этом классе, вы можете заменить одно из заклинаний волшебника, известное вам, другим по вашему выбору. Новое заклинание должно быть из списка доступных волшебнику, у вас должны быть ячейки соответствующего уровня, и заклинание должно принадлежать школам Воплощения или Ограждения, кроме случаев, когда вы заменяете заклинания, полученные из любой школы на 3-м, 8-м, 14-м или 20-м уровнях.

**Базовая характеристика заклинаний.** Интеллект является базовой характеристикой для ваших заклинаний, поскольку вы узнаёте заклинания посредством изучения и запоминания. Когда заклинание требует использовать базовую характеристику, вы используете Интеллект. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника и при броске атаки заклинаниями.

**Сл спасброска** = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Интеллекта

**Модификатор броска атаки** = ваш бонус мастерства + ваш модификатор Интеллекта

### СВЯЗЬ С ОРУЖИЕМ

3-й уровень, умение мистического рыцаря

Вы узнаёте ритуал, позволяющий создать магическую связь между вами и одним оружием. Вы выполняете ритуал в течение 1 часа, и он может быть совершён в течение короткого отдыха. Оружие во время проведения ритуала должно находиться на доступном расстоянии от вас, и в конце вы должны прикоснуться к нему и создать связь.

Как только вы привязали к себе оружие, вы не можете быть обезоруженным, пока не станете недееспособным. Если оружие находится на одном плане существования с вами, вы можете в свой ход бонусным действием призвать его, телепортируя себе в руку.

У вас может быть не более двух привязанных оружий одновременно, и бонусным действием вы призываете их по одному. Если вы попытаетесь создать связь с третьим оружием, вам придётся разорвать связь с одним из первых двух.

Реакцией вы можете кинуть связанное с вами оружие, призвав его к себе за секунду до попадания, добавив 1к8 Е- урона к атаке союзника, наносящей Е- урон.

## Чемпион

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

### УЛУЧШЕННЫЕ КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

3-й уровень, умение чемпиона

Ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на кости атаки.

### ВЗРЫВАЮЩИЙ СЕРДЦЕ УДАР

3-й уровень, умение чемпиона

Один раз за бой, основным действием вы можете имитировать известную легендарную технику взрыва сердца, это сделает следующее попадание запугиванием критическим.