

# БОЕВОЙ СТРАЖ ТЕМПУСА

## СВЯТЫЕ СОЛДАТЫ ЛОРДА БИТВ

Автор: Томас. М. Коста. Иллюстр.: Джэйсон Энгл

Боевые стражи опасные воины-жрецы Темпуса, которые специализируются практически в каждом аспекте военного дела. Как стратеги и тактики, их знания и хитрость может переломить исход битвы ещё до того, как они вступят в неё. Кузнецы военного дела и знающие логику военного дела, она преданно занята тем, что куют оружие для верных последователей, или повышают боевой дух самых слабых боевых сил. Суровые муштровики и требовательные командиры, они осознают понятие силы духа и вознаграждают героизм, тем самым быстро завоевывая несомрагаемую преданность своих подчиненных. Боевые вдохновители и священные чемпионы, они вдохновляют своих последователей на эпические проявления храбрости и отваги, и все во имя славы Темпуса.

Где бы то ни было, боевые стражи всегда предпринимают шаги для подготовки своих товарищей к грядущим битвам, и использует лечащую магию для помощи тем, кто пострадал в доблестных боях. Очень часто эти священные воины организованы в военные иерархии. Наиболее распространенные ранги ордена включают в себя: Боевой Жрец, Рубящий Меч, Ужасный Меч, Лорд Пики, Щит Бога, Госпожа/Господин Меча, Леди/Лорд Битв и Леди/Лорд Поля Битвы – но они очень часто заменяются титулами связанными с положением, такими как Боевой Капеллан алтаря или Доверенный Меч (сенешаль) храма. Церковные власти распределяют ранги в соответствии с услугами, деяниями персонажа, и ситуацией. Внеочередные (или временные) звания присваивают в достаточно чрезвычайных ситуациях.

Большинство боевых стражей являются жрецами Темпуса, хотя довольно часто встречаются мультиклассовые варвары, божественные чемпионы или воины. Они состоят на регулярной службе в военных подразделениях по всем Королевствам, в особенности в Пламенных Кулаках города Врата Балдура.

### Классовые Особенности

Все ниже следующее является классовыми особенностями боевого стража Темпуса.

**Квалификация в Оружие и Доспехах:** Боевой страж квалифицирован со всеми видами простого и военного оружия, а также со всеми типами доспехов и щитов. Они предпочитают сражаться топорами и мечами, и носить самые лучшие из возможных доспехов. Очень часто боевые стражи высших рангов носят шипастые рукавицы как знак полномочий, особенно когда ведут за собой армию в бой, хотя это редко бывает их избранным оружием.

**Заклинаний в День:** На каждом указанном уровне бое-

вой страж получает дополнительные заклинания, как будто он поднялся по жреческому уровню, к которому он принадлежал до приобретения этого престиж класса. Однако он больше не получает никаких преимуществ, которые бы он получил продвигаясь по жреческому классу (улучшенная возможность изгнания или уничтожения нежити, дополнительные избранные враги и т.д.). Если у персонажа было более одного жреческого класса до того как он приобрел престиж класс, то персонаж должен сам решить к какому из классов он добавит уровень по боевому стражу, чтобы определить новое количество заклинаний в день.

**Сфера Армии:** На 1-м уровне боевой страж получает доступ к сфере Армии. Боевой страж получает даруемые силы от этой сферы, а если он и жрец, то может в качестве бонусных выбирать себе заклинания из списка сферы.

**Знание Армии (Экс):** На 1-м уровне боевой страж получает достаточное количество знаний о оружии и доспехах (включая щиты, шлемы и латные рукавицы). Эта способность действует точно также как и знание бардов, но только относительно информации по оружию и доспехам. Бонус к проверки этих знаний рассчитывается из уровня персонажа по боевому стражу+его модификатор Интеллекта. Если у боевого стража есть уровни барда (или уровни в другом классе с подобной способностью, как у повелителя знаний), его уровни по боевому стражу и уровни из соответствующего класса с применением знаний барда относительно доспехов и оружия суммируются.

**Оружие Выбора (Экс):** На 1-м уровне боевой страж должен выбрать для себя оружие, в котором у него есть черта Фокусировка в Оружие. Затем боевой страж должен посвятить его во имя Темпуса в длительной церемонии из медитаций и поста, которая продолжается в течение декады. Если боевой страж потеряет свое выбранное оружие, или его украдут, уничтожат, боевой страж должен вновь освятить новое оружие. Стрелковое оружие нельзя выбирать для освящения в качестве оружия выбора.

**Заколдовать Оружие (Спр):** На 2-м уровне боевой страж может временно заколдовывать свое выбранное оружие (смотрите выше), чтобы оно получило специфический эффект. Эффект длится в течение 1 мин./уровень. Боевой страж может создавать этот эффект лишь раз в день. Боевой страж может выбирать любую специальную способность (включая бонус заколдованности) с +1 модификатором рыночной стоимости. Эффект прекращает свое действие если оружие покидает захват боевого стража.

Эта способность повышается на 6-м и 10-м уровнях, позволяя боевому стражу выбирать специальные



способности оружия из эквивалентов рыночной стоимости +2 и +3 соответственно.

**Куящий Битвы (Экс):** Боевые стражи становятся с третьего уровня мастерами в кузнечном деле, получая +2 бонус компетентности ко всем проверкам Ремесло (изготовление доспехов) и Ремесло (изготовление оружия).

**Идентифицировать Военный Предмет (Мчк):** На 5-м уровне боевой страж может определить одну базовую функцию любого оружия или комплекта доспехов, как заклинанием идентификация. Количество применений в день равны бонусу Обаяния боевого стража (минимум 1/день).

**Крепкий Орешек (Экс):** Очень часто боевые стражи последние, кто стоят на ногах в сражении. С 7-го уровня боевые стражи в качестве бонуса получают черту Крепкий Орешек, вне зависимости от того, отвечают они или нет необходимым условиям.

**Анализ Военного Двеомера (Мчк):** С 9-го уровня боевой страж может определять магические ауры и способности доспехов (включая щиты, шлемы и латные рукавицы) или оружия, как заклинанием анализ двеомера. Количество применений в день равны бонусу Обаяния боевого стража (минимум 1/день).

### Боевой Страж Темпуса

Чтобы стать боевым стражем Темпуса, персонаж должен выполнить следующие требования.

#### Требования:

**Покровитель:** Темпус

**Мировоззрение:** Любое не законное

**Базовый Бонус Атаки:** +4

**Навыки:** Езда Верховом 3 ранга, Приручение Животных 3 ранга, Ремесло (изготовление доспехов) 5 рангов, Ремесло (изготовление оружия) 5 рангов

**Отличительные Черты:** Боевая Активация, Лидерство, Фокусировка в Оружие (любое)

**Заклинания:** Быть способным применять жреческие заклинания 2-го уровня. У жрецов должен быть доступ к сфере Война.

**Особое:** Должен принять участие как минимум в пяти сражениях, на стороне победителей как минимум в трех, где участвовало пятьдесят и более сражающихся.

**Классовыми Навыками** Боевого Стража Темпуса (и его ключевой параметр) являются:

Концентрация (Тело), Ремесло (Интел), Приручение Животных (Обн), Лечение (Мудр), Запугивание (Обн), Знание (религия) (Интел), Знание (история) (Интел), Езда верхом (Ловк), Искусство Магии (Интел), Искусство Выживания (Мудр).

**Пункты Навыков на Каждом Уровне:** 2+мод-тор Интеллекта.





## ПРОДВИЖЕНИЕ БОЕВОГО СТРАЖА ТЕМПУСА

Уровень	Базовый Бонус	Сп-бр.	Сп-бр.	Сп-бр.	Особое	Заклинаний в День
	Атаки	Стойк	Рефл	Воли		
1	+1	+2	+0	+0	Сфера Армия, знание армии, оружие выбора	
2	+2	+3	+0	+0	Заколдовать оружие +1	+1 к текущему классу
3	+3	+3	+1	+1	Куяющий битвы	
4	+4	+4	+1	+1		+1 к текущему классу
5	+5	+4	+1	+1	Идентифицировать военный предмет	
6	+6	+5	+2	+2	Заколдовать оружие +2	+1 к текущему классу
7	+7	+5	+2	+2	Крепкий орешек	
8	+8	+6	+2	+2		+1 к текущему классу
9	+9	+6	+3	+3	Анализ военного двуамера	
10	+10	+7	+3	+3	Заколдовать оружие +3	+1 к текущему классу

## Уход в Отставку: Более не Боевой Страж

Как и жрецы, боевые стражи которые сильно нарушили догму Темпуса, утрачивают свои заклинания и особенности класса, а также теряют возможность дальнейшего продвижения по боевому стражу Темпуса до тех пор, пока не пройдут искупление (смотрите описание заклинания искупление в Руководстве Игрока).

## Сфера Армия

**Даруемая Сила:** Вы получаете магическую способность вдохновлять своих товарищей в пределах 9 метров от себя, давая им +2 бонус морали к спас-броскам, броскам атаки, проверкам параметров и навыков, а также броскам повреждения оружия. Союзники должны слышать вашу речь в течение одного полного раунда. Применение этой способности является полнораундовым действием. Она длится в течение 10+ваш бонус Обаяния раундов, и может применяться один раз в день.

## Заклинания Сферы Армия

1. Благословение
2. Облегчить Нагрузку\*
3. Молитва
4. Ворожба
5. Легкий Марш\*
6. Пир Героев
7. Неограниченное Магическое Слежение
8. Массовое Излечение
9. Круг Телепортации

Звездочка (\*) обозначает новые заклинания, которые описаны ниже.

## Легкий Марш

### Превращение

**Уровень:** Армия 5, Жр 5

**Компоненты:** В, С, БФ

**Время Активации:** 10 минут

**Диапазон:** Ближний (7,5 м.+1,5 м./уровень)

**Эффект:** Расширением с радиусом 9 м.

**Длительность:** 1 день/уровень (П)

**Спас-бросок:** Стойкость нейтрализует (безвредно)

**Устойчивость к Магии:** Да (безвредно)

Вы позволяете все существам совершающим обычное или длительное передвижение (как в Таблице 9–3 в 9 Главе Руководства Игрока), включая скакунов, передвигаться более быстрее по суше, без перенесения эффектов усталости из длительного путешествия. Существа энергично передвигающиеся под этим эффектом

принимаются так, будто они неспешно передвигаются, игнорируя возможность перенесения временных повреждений и усталости от напряжения. В дополнение, поддерживать передвижение в легком марше проще, что требует проведение проверки Телосложения против КС 5 (+1 за каждый дополнительный час) каждый час, после первичного 8 часового передвижения.

К примеру, группа (у всех скорость 9 метров) маршируя под эффектами этого заклинания, могла энергично передвигаться в течение всего дня пути (8 часов), передвинувшись на 76,8 км., не проводя при этом проверок на усталость. Если они хотят применить форсированный марш, двигаясь дольше 8 часов, они должны пройти проверку Телосложения против КС 5 (+1 за каждый последующий час передвижения), передвинувшись ещё на 9,6 км. за час.

Заклинание не имеет эффекта в по раундовом передвижении (тактическом), или на модификаторы передвижения из-за поверхности суши, усталости, погоды или иные факторы.

## Облегчить Нагрузку

### Превращение

**Уровень:** Армия 2, Жр 2

**Компоненты:** В, С, М/БФ

**Время Активации:** 1 стандартное действие

**Диапазон:** Касание

**Цель:** Касаемое существо

**Длительность:** 1 час/уровень

**Спас-бросок:** Воля нейтрализует (безвредно)

**Устойчивость к Магии:** Да (безвредно)

Вы способны переносить более тяжелую нагрузку чем это допустимо по вашей Силе. Пока вы находитесь под эффектом этого заклинания, ваша переносимая емкость повышена так, будто у вас Сила поднята на 1 пункт за уровень заклинателя, до максимум +10 (смотрите Таблицу 9–1 стр. 162 в Руководстве Игрока). Эта виртуальная Сила применима только при расчетах допустимой нагрузки и переносимого веса (как по Таблице 9–2 на стр. 162 в Руководстве Игрока). Сила наделяемая этим заклинанием не дает преимуществ ни к броскам атаки, ни к проверкам навыков, или к другим действиям типа передвижения схваченного в захват существа, он используем только по отношению к нагрузке. То есть, жрец 6-го уровня применивший это заклинание на персонажа с Силой 12, сохранит его целевую Силу исходной, но по отношению к его максимальной нагрузке, то она увеличится до 135 кг., будто у персонажа Сила 18.