

## Рыцарь Времени (переработанный: система Хронометра)

*Рыцарь Времени — воин, чьё тело и душа настроены на пульс хроноса. Вместо того чтобы черпать силу из внешнего резерва, он накапливает внутри себя **временное напряжение** — побочный эффект любого вмешательства в поток времени. Чем сильнее он меняет течение секунд, тем больше растягивается ткань реальности вокруг него. Умелый рыцарь балансирует на грани, используя напряжение, чтобы творить чудеса, но рискуя сорвать ход времени и навлечь на себя и союзников непредсказуемые аномалии.*

---

### Создание Рыцаря Времени

Подумайте, как вы получили дар: вы родились в час астрономической аномалии, нашли древние часы, принадлежавшие богу времени, или стали свидетелем катастрофы, которая «сломала» ваше восприятие реальности? Как вы относитесь к своей силе — как к священному долгу или как к инструменту для достижения целей?

---

### Быстрые характеристики

- **Хит-дайс:** 1к10 за уровень рыцаря времени
  - **Хиты на I уровне:** 10 + модификатор Телосложения
  - **Хиты на следующих уровнях:** 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения
  - **Владение доспехами:** Все доспехи, щиты
  - **Владение оружием:** Простое и воинское оружие
  - **Владение инструментами:** Один вид ремесленных инструментов (часто инструменты ювелира или набор каллиграфа)
  - **Спасброски:** Телосложение, Харизма
  - **Навыки:** Выберите два из следующих: Атлетика, История, Проницательность, Внимательность, Убеждение, Запугивание
- 

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением:

- (а) двуручный меч или (б) длинный меч и щит
  - (а) два ручных топора или (б) лёгкий арбалет и 20 болтов
  - (а) кольчужная рубашка или (б) кожаный доспех и большой щит
  - Поясная сумка, набор путешественника, хронометр (песочные часы или карманные часы)
- 

### Таблица развития класса «Рыцарь Времени»

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Пороги Хронометра
<b>1</b>	+2	Чутьё времени, Хронометр, Ускорение/Замедление	5
<b>2</b>	+2	Рывок времени, Отголоски	7
<b>3</b>	+2	Путь времени (подкласс)	9
<b>4</b>	+2	Увеличение характеристик	10
<b>5</b>	+3	Дополнительная атака, Усиленные эффекты	12
<b>6</b>	+3	Особенность пути	14
<b>7</b>	+3	Защита времени	15
<b>8</b>	+3	Увеличение характеристик	16
<b>9</b>	+4	—	17
<b>10</b>	+4	Особенность пути	18
<b>11</b>	+4	Повелитель времени	19
<b>12</b>	+4	Увеличение характеристик	20
<b>13</b>	+5	—	21
<b>14</b>	+5	Особенность пути	22

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Пороги Хронометра
<b>15</b>	+5	Остановка мгновения	23
<b>16</b>	+5	Увеличение характеристик	24
<b>17</b>	+6	—	25
<b>18</b>	+6	Особенность пути	26
<b>19</b>	+6	Увеличение характеристик	27
<b>20</b>	+6	Хрономастер	30

*Примечание:* Пороги Хронометра — это максимальное значение **временного напряжения**, которое может выдержать рыцарь. При превышении порога возникают временные флуктуации.

## Общие особенности класса

### Уровень I: Чутьё времени

Вы чувствуете малейшие изменения в течении времени. Вы имеете **преимущество** на сброски против эффектов, которые изменяют ваше восприятие времени (например, *замедление*, *ускорение*). Кроме того, вы всегда знаете точное время суток и можете определить, сколько времени прошло с момента последнего длительного отдыха с точностью до минуты.

### Уровень I: Хронометр (система временного напряжения)

Вместо внешнего ресурса вы управляете внутренним **временным напряжением**. У вас есть **Хронометр** — шкала от 0 до максимального порога, указанного в таблице (на I уровне порог = 5). Каждый раз, когда вы используете временную способность (кроме базовых атак), вы **увеличиваете текущее значение Хронометра** на величину, указанную в описании способности. Если после увеличения значение превышает максимальный порог, вы **не можете** использовать эту способность (требуется сначала снизить напряжение).

### Снижение напряжения:

- После **длительного отдыха** Хронометр сбрасывается до 0.
- Во время **короткого отдыха** вы можете потратить 10 минут на медитацию и уменьшить Хронометр на величину, равную вашему **модификатору Харизмы** (минимум 1).
- Некоторые способности и особенности подклассов также позволяют снижать напряжение.

**Временные флуктуации:** Когда вы впервые в течение **длительного отдыха** превышаете порог Хронометра (т.е. пытаетесь увеличить напряжение выше максимального), вы **не теряете способность**, но вместо неё происходит **временная флуктуация**. Бросьте **к6** и примените эффект:

к6      Эффект флуктуации

1	<b>Разрыв времени:</b> вы получаете <b>1 уровень истощения</b> .
2	<b>Эхо прошлого:</b> из альтернативной временной линии появляется ваша копия (1 хит, действует в вашу инициативу, не может атаковать) и исчезает в конце вашего следующего хода.
3	<b>Замедление пульса:</b> ваша скорость уменьшается на <b>10 футов</b> на 1 минуту.
4	<b>Ускорение рефлексов:</b> вы получаете <b>преимущество</b> на следующий спасбросок Ловкости.
5	<b>Хрональный всплеск:</b> все существа в радиусе <b>10 футов</b> от вас должны совершить спасбросок Харизмы или получить <b>1к8</b> психического урона (половина при успехе).
6	<b>Стабильность:</b> ничего не происходит, напряжение сбрасывается до текущего порога.

После флуктуации вы не можете превысить порог снова до конца **короткого отдыха** (т.е. ваши попытки увеличить напряжение выше порога будут просто проваливаться).

#### Уровень 1: Ускорение/Замедление

Вы можете **бонусным действием** воздействовать на скорость существ. Выберите цель в пределах **30 футов** и одно из действий:

- **Ускорение:** увеличьте скорость цели на **10 футов** на 1 минуту. Напряжение +1.
- **Замедление:** уменьшите скорость цели на **10 футов** на 1 минуту. Цель может совершить **спасбросок Харизмы** (Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма), чтобы отменить эффект. Напряжение +1.

Вы можете одновременно поддерживать эффекты на количестве целей, равном вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Эффекты не требуют концентрации, но если вы теряете сознание или используете эту способность на новую цель, старый эффект заканчивается. На 5 уровне вы можете усилить эффект, увеличив напряжение на +2 (всего +3), чтобы скорость изменялась на **15 футов**.

#### Уровень 2: Рывок времени

Вы можете **действием** увеличить напряжение на **2**, чтобы совершить **дополнительное действие** в этом ходу. Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Харизмы (минимум 1), восстанавливая после **длительного отдыха**.

## Уровень 2: Отголоски

Когда вы совершаете атаку или проверку, вы можете увеличить напряжение на **1**, чтобы добавить к результату **1к4** (после броска, но до объявления результата). На **II** уровне бонус становится **1к6**, а напряжение **+2**.

## Уровень 5: Дополнительная атака

Совершая действие Атака, вы можете атаковать **дважды** вместо одного.

## Уровень 5: Усиленные эффекты

Вы можете увеличить напряжение на дополнительные **1–2** (сверх базового) при использовании любой способности, чтобы усилить её:

- **Ускорение/Замедление:** +10 футов за +1 напряжение (макс. +20).
- **Отголоски:** +1к4 за +1 напряжение (макс. +2к4 или +2к6 на **II** уровне).
- **Рывок времени:** +1 дополнительное действие за +2 напряжения (не более двух дополнительных действий).

## Уровень 7: Защита времени

Ваше тело привыкает к временным искажениям. Вы получаете **сопротивление** к некротическому и психическому урону. Кроме того, один раз в день, когда вы проваливаете спасбросок, вы можете **реакцией** увеличить напряжение на **2** и перебросить его.

## Уровень 11: Повелитель времени

Вы можете **действием** создать в радиусе 30 футов **зону искажённого времени** радиусом 15 футов. Зона длится **1 минуту** и требует **концентрации**. Напряжение **+4**. В зоне:

- Союзники имеют **преимущество** на инициативу и +10 футов к скорости.
- Враги имеют **помеху** на спасброски Ловкости и их скорость уменьшена на 10 футов.
- Снаряды, входящие в зону, летят с **помехой** на броски атаки; огонь горит медленнее, уменьшая урон на 1к6.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Харизмы (минимум 1), восстанавливая после **длительного отдыха**.

## Уровень 15: Остановка мгновения

Вы можете **действием** увеличить напряжение на **6**, чтобы на **1 раунд** остановить время для всех существ, кроме себя. В течение этого раунда вы можете совершить действие, бонусное действие и переместиться, но не можете атаковать существ или наносить им урон напрямую (можно перемещаться, взаимодействовать с предметами, готовить ловушки). После окончания эффекта вы получаете **1 уровень истощения**. Вы можете использовать это умение один раз между **длительными отдыхами**.

## Уровень 20: Хрономастер

Вы становитесь мастером времени:

- Ваш максимальный порог Хронометра увеличивается до **30**.
- Вы можете использовать **Рывок времени** без увеличения напряжения, но не чаще раза в ход.

- **Зона искажённого времени** теперь не требует концентрации, и вы можете иметь активными одновременно две такие зоны.
- Один раз в день вы можете **реакцией** отменить эффект, который должен был вас убить или обратить в бессознательное состояние, «перемотав» время на **6 секунд** назад. Вы восстанавливаете хиты, равные половине максимума, и сбрасываете все негативные эффекты (кроме истощения). После этого вы получаете **2 уровня истощения**, и ваш Хронометр увеличивается на **10** (если превышает порог, происходит флуктуация).

### Пути времени (подклассы)

Выбирается на 3 уровне.

#### I. Послушник времени (Acolyte of Time)

Послушник стремится к гармонии, используя временное напряжение для поддержки союзников и контроля поля боя.

Уровень	Особенность	Описание
3	Гармония хроник	Вы можете <b>бонусным действием</b> увеличить напряжение на <b>1</b> , чтобы один союзник в пределах <b>30 футов</b> получил <b>преимущество</b> на следующий бросок атаки, спасбросок или проверку в течение <b>1 минуты</b> . Кроме того, вы можете <b>реакцией</b> , когда союзник в пределах <b>30 футов</b> совершает спасбросок, увеличить напряжение на <b>1</b> , чтобы добавить <b>1к6</b> к результату.
6	Поток предвидения	Когда вы или союзник в пределах <b>30 футов</b> совершаете бросок инициативы, вы можете <b>реакцией</b> увеличить напряжение на <b>2</b> , чтобы добавить <b>1к8</b> к результату. Вы всегда знаете порядок инициативы существ в пределах <b>60 футов</b> .
10	Временной щит	Вы можете <b>реакцией</b> , когда союзник в пределах <b>30 футов</b> получает урон, увеличить напряжение на <b>3</b> , чтобы уменьшить урон на <b>2к10 + ваш уровень</b> . Если урон снижается до <b>0</b> , атака считается промахнувшейся.
14	Эхо поддержки	Когда вы используете <b>Ускорение</b> на союзника, он также получает <b>дополнительное действие</b> (только для атаки, засады или отхода) в свой следующий ход. Когда вы используете <b>Замедление</b> на врага, вы можете заставить его совершить спасбросок Мудрости (Сл = <b>8 + бонус мастерства + Харизма</b> ) или потерять реакцию до конца следующего хода.

Уровень	Особенность	Описание
18	Хроники вечности	Один раз в день вы можете <b>действием</b> увеличить напряжение на <b>8</b> и войти в состояние <b>Гармонии времени</b> на 1 минуту. В этом состоянии все союзники в радиусе <b>60 футов</b> получают <b>преимущество</b> на все броски атаки, спасброски и проверки, их скорость увеличивается на <b>20 футов</b> , и они могут один раз за ход использовать <b>реакцию</b> , чтобы добавить <b>+5</b> к КД против одной атаки. Вы не можете использовать это состояние, если ваш Хронометр уже превышает половину порога. После окончания вы получаете <b>1 уровень истощения</b> .

## 2. Богохульник времени (Blasphemer of Time)

Богохульник рвёт ткань времени, намеренно разгоняя напряжение, чтобы получать хаотическую силу ценой риска.

Уровень	Особенность	Описание
3	Искривление	Вы можете <b>реакцией</b> , когда существо в пределах <b>30 футов</b> совершает бросок атаки, спасбросок или проверку, увеличить напряжение на <b>1</b> , чтобы добавить <b>1к6</b> к результату <b>или</b> вычсть <b>1к6</b> (решаете после броска, но до объявления результата). Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Харизмы (минимум <b>1</b> ), восстанавливая после <b>короткого отдыха</b> .
6	Временной разлом	Когда вы получаете урон, вы можете <b>реакцией</b> увеличить напряжение на <b>3</b> , чтобы создать копию себя из альтернативной временной линии. Копия появляется в пределах <b>5 футов</b> от вас, имеет <b>1 хит</b> и действует в вашу инициативу, подчиняясь вашим командам бонусным действием. Копия может атаковать (использует ваши характеристики, но не имеет доспехов) и существует <b>1 минуту</b> . Если вас атакуют, вы можете <b>реакцией</b> поменяться местами с копией, заставив атаку попасть по ней. Можно иметь одновременно только одну копию.
10	Ускоренный распад	Вы можете <b>действием</b> увеличить напряжение на <b>4</b> , чтобы выбрать существо в пределах <b>30 футов</b> . Оно должно совершить <b>спасбросок Телосложения</b> (Сл = <b>8</b> + бонус мастерства + Харизма). При провале оно получает <b>3к10 некротического урона</b> и стареет на <b>1к10 лет</b> (только косметический эффект). При успехе — половина урона. Вы можете использовать это умение один раз между <b>короткими отдыхами</b> .

Уровень	Особенность	Описание
14	<b>Парадоксальный удар</b>	<p>Когда вы совершаете атаку оружием, вы можете увеличить напряжение на <b>3</b>, чтобы атаковать цель одновременно из двух точек времени: бросьте две атаки с <b>преимуществом</b> (или одну, но с двумя бросками на попадание). Если обе атаки попадают, цель получает дополнительный <b>2к10</b> урона того же типа и должна совершить спасбросок Мудрости или быть <b>оглушена</b> до конца следующего хода.</p>
18	<b>Разрыв хронологии</b>	<p>Один раз в день вы можете <b>действием</b> увеличить напряжение на <b>8</b> (даже если это превысит порог — тогда немедленно происходит флуктуация, но эффект всё равно применяется) и на 1 минуту создать <b>зону разорванного времени</b> радиусом 30 футов. В этой зоне: все существа (включая вас) в начале каждого хода должны совершить <b>спасбросок Харизмы</b> (Сл = 8 + бонус мастерства + Харизма). При провале они получают 2к8 психического урона и теряют реакцию. При успехе — ничего. Кроме того, в зоне каждый раунд случайным образом происходит временная аномалия: бросьте к6 на эффект (как в таблице флуктуаций). Вы не можете выйти из зоны, пока она активна. После окончания вы получаете <b>2 уровня истощения</b>.</p>

### Заключение

Система Хронометра заменяет традиционные очки ресурса на шкалу напряжения, которую игрок наращивает и рискует превысить. Это создаёт динамику постоянного выбора: использовать ли мощную способность, рискуя флуктуацией, или сбросить напряжение через медитацию. Подклассы дают разные подходы к управлению этим риском. Все особенности прописаны с конкретными цифрами.