

Unearthed Arcana: Класс Мистик

Мистик это полноценный класс для опробования в ваших играх D&D. Эта версия класса появилась в результате ваших отзывов на две предыдущие версии.

Материал для тестирования

Этот материал подготовлен для тестирования и развития вашего воображения. Описание ниже дано в готовом варианте и готово для использования в ваших играх, однако они не проработаны до конца и требуют дальнейшей разработки. Материал не является официальной частью игры и не может быть использован в событиях Лиги Приключенцев D&D.

Как обычно в Unearthed Arcana, представленные здесь опции не предназначены для мультиклассирования.

Если мы решим выпустить этот материал официально, то свое решение вынесем на основе ваших отзывов, и только потом он появится в книжках по D&D.

Мистик

Человек в простых одеяниях идёт по лесной тропинке. Банда гоблинов выскакивает из кустов, нацелив на него свои стрелы, в их широких улыбках читается радость от удачного нахождения новой добычи для рабских загонов легиона. Улыбки сменяются криками ужаса, когда путник вырастает до гигантских размеров и нападает, используя свой посох как смертоносную дубину.

Стража занимает позиции, готовясь к нападению орков. Рычащие твари выкрикивают боевой клич и бросаются в атаку. К их удивлению, человеческий сброд не отступает и яростно сражается. Неожиданно, безумный страх пронзает орков и они, во много раз превосходящие по силе своих врагов, бросаются в бегство. Они так и не заметили невозмутимого полуэльфа, стоящего среди стражников и направляющего их.

Барон фон Людвиг всегда гордился своей библиотекой. Но ему было невдомек, что каждую ночь гном с кучей пустых свитков пробирался мимо стражи и добросовестно переписывал его самые надёжно охраняемые архивы. Когда люди герцога прибыли, чтобы арестовать барона по обвинению в связях с демонами, он и не догадывался, что пришедший с ними гном-писец провёл в его библиотеке больше времени, чем он сам.

Все эти герои - мистики, последователи удивительного и таинственного вида силы. Мистики изолируются от мира, чтобы обратить свой взор внутрь самих себя и раскрыть весь потенциал своего разума и изучить свою психику, прежде чем встретится с внешним миром лицом к лицу. Мистики

встречаются крайне редко, и большинство из них предпочитает скрывать источник своих умений. Используя свои внутренние псионические силы, они могут читать мысли, становиться невидимыми, превращать тело в живую сталь, брать контроль над физическим миром и подчинять его своей воле.

Отшельники и изгои

Мистики - одиночки. Большинство из них вышло из секретов своей силы из расплывчатых описаний в томах знаний или прислуживая мастерам этого искусства.

Для овладения своей силой, сначала мистику нужно познать самого себя. Они проводят долгие месяцы и годы в тишине медитации, исследуя свой разум и не оставляя ничего без внимания. На это время они избегают общества и обычно живут отшельнической жизнью на отшибе. Мистики, которые учатся у мастеров, по сути являются рабами, трудящимися до седьмого пота над повседневными заданиями в обмен на редкие уроки или зашифрованные знания.

Когда мистик наконец осваивает своё искусство, он возвращается в мир чтобы расширить свои горизонты и попрактиковаться в своем искусстве. Некоторые мистики предпочитают оставаться в изоляции, но те, кто становится приключенцами, не желают оставаться на обочине мира.

Эксцентричный разум

Для того, чтобы следовать строгой дисциплине и расширить необходимые знания о своём внутреннем мире, мистик разрабатывает разнообразные техники для поддержания концентрации.

Эти практики отражаются в табу и причудах - небольших особенностях поведения, определяющих действия мистика. Эти причуды и заскоки помогают мистику поддерживать сознание в тех рамках, которые позволяют контролировать его тело и разум.

Хотя эти особенности и безвредны, они определяют отношение людей к мистикам, как к блаженным. Не многие из них чувствуют себя принятыми обществом, ещё меньше пытаются стать его частью. Для мистика домом являются чертоги его собственного разума.

Выбор причуд

Чтобы придать мистику своеобразие, подумайте над выбором причуд персонажа. Они не влияют на игровой процесс, однако персонаж, вынужденный их нарушить, может

разозлиться или расстроиться. Они являются удобным элементом ролевой игры, придающим персонажу характер. Вы можете выбрать (случайно или нет) причуды из приведённой ниже таблицы, или придумать свои. Старайтесь подобрать две особенности, чтобы повысить вероятность их отражения в процессе игры. Наконец, подумайте, почему ваш персонаж имеет эти особенности, что они могут рассказать о его личности и предыстории, основаны ли они на особых событиях или верованиях.

Причуды мистика

к20 Причуда

- 1 Вы никогда не стрижете волосы
- 2 Вы отказываетесь носить вещи определенного цвета
- 3 Вы никогда не говорите своё имя
- 4 Вы никогда не носите обувь
- 5 Вы всегда носите маску
- 6 Вы красите свои волосы в синий или зелёный
- 7 Вы берете себе новое имя каждый день
- 8 Вы никогда не погружаетесь в воду
- 9 Вы спите на голой земле
- 10 Вы никогда не пьете алкоголь
- 11 Вы носите вуаль, скрывающую ваше лицо
- 12 Вы никогда не снимаете определенный предмет одежды
- 13 Вы отказываетесь разжигать огонь
- 14 Вы отказываетесь пользоваться письменностью, вместо этого пользуетесь пиктограммами
- 15 Вы никогда не сидите на стульях, предпочитаете либо стоять, либо сидеть на полу
- 16 Ты никогда не отзываешься ни на что кроме своего имени
- 17 Вы записываете имя каждого убитого вами существа и даёте имена безымянным
- 18 Вы употребляете только воду и сырые овощи
- 19 Вы тратите все получаемые деньги за не более чем 1 неделю
- 20 Вы часто разговариваете с воображаемым компаньоном и действуете только с его благословения

Создание мистика

Создавая мистика, подумайте над предысторией персонажа. Как он стал мистиком? Что его побудило сделать этот шаг? Является ли он самоучкой или у него был наставник? Если наставник был, какие между ними отношения?

Подумайте также о том, почему он вернулся в мир из своего отшельничества. Оставил ли он что-то или кого-то, когда начал обучение? Или им движет жажда мести или какой-то иной мотив?

Быстрое создание

Вы можете быстро создать мистика, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашего Интеллекта должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должны быть значения Ловкости и Телосложения. Во-вторых, выберите предысторию «отшельник».

Классовые умения

Как мистик, вы имеете следующие классовые умения.

Хиты

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень мистика

Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор

Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) +

модификатор Телосложения за каждый уровень мистика после первого

Владение

Доспехи: Лёгкие доспехи

Оружие: Простое оружие

Инструменты: нет

Спасброски: Интеллект, Мудрость

Навыки: Выберите два навыка из следующих: Магия, История, Проницательность, Медицина, Природа, Восприятие и Религия

Снаряжение

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

- а) копьё или б) булава
- а) кожаный доспех или б) проклёпанная кожа
- а) лёгкий арбалет и 20 болтов или б) любое простое оружие
- а) набор учёного или б) набор путешественника

В качестве альтернативы, вы можете игнорировать получаемое снаряжение тут и от предыстории и закупить на 5к4х10 зм себе снаряжение из главы 5 Книги Игрока.

Мистик

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Известные таланты	Известные дисциплины	Пси-очки	Пси-лимит
1	+2	Псионика, Мистический Орден	1	1	4	2
2	+2	Мистическое восстановление, Телепатия	1	1	6	2
3	+2	Умение Мистического ордена	2	2	14	3
4	+2	Увеличение характеристик, Сила разума	2	2	17	3
5	+3	—	2	3	27	5
6	+3	Умение Мистического ордена	2	3	32	5
7	+3	—	2	4	38	6
8	+3	Увеличение характеристик, Псионическое усиление (1к8)	2	4	44	6
9	+4	—	2	5	57	7
10	+4	Истощающая сила	3	5	64	7
11	+4	Псионическое мастерство (1/день)	3	5	64	7
12	+4	Увеличение характеристик	3	6	64	7
13	+5	Псионическое мастерство (2/день)	3	6	64	7
14	+5	Умение Мистического ордена, Псионическое усиление (2к8)	3	6	64	7
15	+5	Псионическое мастерство (3/день)	3	7	64	7
16	+5	Увеличение характеристик	3	7	64	7
17	+6	Псионическое мастерство (4/день)	4	7	64	7
18	+6	—	4	8	71	7
19	+6	Увеличение характеристик	4	8	71	7
20	+6	Псионическое тело	4	8	71	7

Псионика

Изучая псионику, вы получаете возможность осваивать псионические таланты и дисциплины, описания которых представлены в конце статьи. Псионика - это особая форма использования магии, отличающаяся от заклинаний.

Псионические таланты

Псионический талант это освоенный вами малый псионический эффект. На 1 уровне, вы знаете один из псионических талантов на ваш выбор. Вы изучаете дополнительные таланты на более высоких уровнях. В колонке «Известные таланты» в таблице мистика указано количество доступных талантов для каждого уровня, при увеличении этого числа выберите новый талант.

Псионические дисциплины

Псионическая дисциплина представляет собой набор практик, позволяющих мистика проявить псионическую силу. За раз мистик можете освоить лишь несколько дисциплин.

На 1 уровне, вы узнаете одну псионическую дисциплину на ваш выбор. В колонке «Известные дисциплины» в таблице мистика указано количество доступных дисциплин для каждого уровня, при увеличении этого числа выберите новую дисциплину.

Кроме того, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одну из известных вам дисциплин на другую на ваш выбор.

Пси-очки

Вы обладаете резервом внутренней энергии, которую вы можете направлять в известные вам псионические дисциплины. Эта энергия представлена Пси-очками. В описании каждой дисциплины имеются эффекты, которые вы можете вызвать, затратив определённое количество Пси-очков. Псионические таланты не тратят Пси-очки.

Количество доступных вам Пси-очков определяются вашим уровнем мистика, как это показано в колонке «Пси-очки» в таблице Мистик. Указанное в таблице число это максимум ваших Пси-очков. Все затраченные очки восстанавливаются по окончании продолжительного отдыха. Количество ваших Пси-очков не может быть ниже 0 или выше максимума.

Пси-лимит

Не смотря на то, что вам доступно значительное количество псионической энергии, ее использование требует тренировки и практики. Существует ограничение количества Пси-очков, которые можно затратить на активацию псионической дисциплины. Этот предел определяются вашим уровнем мистика, согласно колонке «Пси-лимит» таблицы Мистик. Например, будучи мистиком 3 уровня, вы можете потратить не более трёх Пси-очков на дисциплину за один раз, не зависимо от того, сколько Пси-очков у вас есть.

Психофокус

Вы можете настроить свою псионическую энергию на одну из ваших дисциплин, чтобы получать от неё постоянные преимущества. Бонусным действием, вы можете выбрать одну из ваших псионических дисциплин, и получить полезное свойство от сосредоточения психофокуса на ней. Это свойство действует до тех пор, пока вы не становитесь недееспособны или пока другим бонусным действием не получите другое свойство от сосредоточения психофокуса.

Вы можете одновременно получать не более одного полезного свойство от сосредоточения психофокуса, сосредоточение психофокуса на одной дисциплине не ограничивает вас в использовании других дисциплин.

Базовая характеристика псионики

Интеллект является вашей базовой характеристикой псионики для применения псионических дисциплин. Вы используете свой модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков для псионической дисциплины или при броске атаки ею.

Сл спасброска дисциплины = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Мистический Орден

На 1 уровне вы выбираете мистический орден: Орден Аватара, Орден Пробужденных, Орден Бессмертных, Орден Странников, Орден духовного лезвия или Орден Ву Дзень. Подробнее об орденах можно прочесть в конце описания класса. Каждый орден специализируется на определенном подходе к псионике.

Ваш орден даёт вам умения на 1, 3, 6 и 14 уровнях.

Мистическое восстановление

Начиная со 2 уровня, вы можете черпать жизненные силы из Пси-энергии, которой вы питаете ваши псионические дисциплины.

Сразу после того, как вы потратили Пси-очки на псионическую дисциплину, бонусным действием вы можете восстановить хиты в количестве, равном потраченным Пси-очкам.

Телепатия

На 2 уровне ваш разум пробуждает в себе возможность телепатического общения. Вы можете телепатически разговаривать с любым существом, которое вы можете видеть, в пределах 120 футов. Вам с существом не обязательно владеть одинаковым языком для понимания телепатических сообщений, но оно

должно понимать хотя бы один язык или тоже владеть телепатией.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 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.

Сила разума

Освоение даже простейшей псионической техники требует глубокого понимания того, как псионическая энергия может влиять на тело и разум. Это позволяет вам менять свою защиту и лучше справляться с опасностями.

Начиная с 4 уровня в конце короткого или продолжительного отдыха вы можете заменить своё владение спасброском Мудрости. Для этого выберите Силу, Ловкость, Телосложение или Харизму. Вы получаете владение выбранным спасброском вместо Мудрости. Это изменение продолжается до окончания следующего короткого или продолжительного отдыха.

Псионическое усиление

На 8 уровне вы получаете возможность заряжать ваши атаки оружием психической энергией. Раз в свой ход, когда вы попадаете по существу оружием, вы можете нанести цели дополнительные 1к8 урона психической энергией. На 14 уровне урон увеличивается до 2к8.

Кроме того, вы добавляете ваш модификатор Интеллекта для любых бросков урона от псионических талантов.

Истощая сила

На 10 уровне вы получаете возможность жертвовать свои жизненные силы в обмен на силы псионические. При использовании псионической дисциплины вы можете потратить свои хиты вместо Пси-очков. При этом, ваши текущие и максимальные хиты снижаются на сумму потраченных очков. Это снижение никак не может быть уменьшено, а снижение максимума хитов восстанавливается в конце продолжительного отдыха.

Используя это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите продолжительный отдых.

Псионическое мастерство

Начиная с 11 уровня ваше псионическое мастерство позволяет вам выходить за привычные рамки сознания. Действием вы получаете 9 особых Пси-очков, которые вы можете потратить только на те дисциплины, которые требуют затраты действия или

бонусного действия. Вы можете потратить все 9 очков на одну дисциплину или разделить их на несколько дисциплин. Вы не можете одновременно использовать на одну дисциплину и ваши обычные, и особые Пси-очки, полученные от этой способности, т.е. либо только обычные, либо только особые. В конце продолжительного отдыха вы теряете все не использованные особые Пси-очки.

Если несколько дисциплин, используемых таким образом, требуют концентрацию, вы можете поддерживать концентрацию на всех них одновременно. Активация одной из них оканчивает любые эффекты от текущей концентрации, также все эти концентрации прекращаются, если вы концентрируетесь на дисциплине, применяя не особые Пси-очки, а обычные.

На 15 уровне количество получаемых от этого умения Пси-очков увеличивается до 11.

Используя это умение, вы сможете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха. Вы получаете по одному дополнительному использованию этого умения на 13, 15 и 17 уровнях.

Псионическое тело

На 20 уровне ваше мастерство владения псионической силой позволяет вашему разуму выходить за пределы тела. Ваша физическая оболочка наполняется псионической энергией и вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему уронам.
- Вы больше не стареете.
- Вы получаете иммунитет к болезням, урону ядом и состоянию отравлен.
- Если вы умираете, бросьте к20. Если результат будет «10» или выше, вы не умираете, а покидаете своё тело с 0 Хитов и в бессознательном состоянии. Вы и ваше тело (со снаряжением) исчезают. Вы появляетесь через 1к3 дней в любом месте в плане бытия, где вы погибли, по вашему выбору, получив преимущества от одного продолжительного отдыха.

Ордены мистиков

Псионика – это таинственная форма силы в большинстве миров D&D. Тайные ордены изучают ее истоки и возможности применения, в то же время расширяя границы того, чего можно добиться псионической силой.

Каждый из этих орденов следует определённой цели, которая определяет как члены ордена понимают псионику.

Орден Аватара

Мистики из Ордена Аватара познают мир эмоций, овладевая своим нутром настолько, что они получают возможность изменять и подстраивать эмоции других, подобно работающему с глиной гончару. Известные как аватары, члены этого ордена могут быть как тиранами, так и вдохновляющими лидерами, которых любят и за которыми следуют.

Аватары могут вызывать эмоции предельной силы у окружающих существ. В союзниках они пробуждают надежду, свирепость или храбрость, превращая группу воинов в скоординированную смертоносную силу. Во врагах же пробуждаются страх, раздражение и беспокойство, провоцируя даже самых опытных ветеранов действовать как зелёные новобранцы.

Дополнительные дисциплины

На 1 уровне вы изучаете две дополнительные псионические дисциплины на ваш выбор. Они должны относиться к дисциплинам Аватара.

Владение доспехами

На 1 уровне вы получаете владение средними доспехами и щитами.

Аватар битвы

Начиная с 3 уровня вы излучаете ауру вдохновения. Пока вы не недееспособны, все союзники в пределах 30 футов, которые могут вас видеть, получают бонус к броскам инициативы +2.

Аватар исцеления

Начиная с 6 уровня вы излучаете ауру стойкости. Пока вы не недееспособны, все союзники в пределах 30 футов, которые могут вас видеть, восстанавливают дополнительные хиты в размере вашего модификатора Интеллекта (минимум 0), когда восстанавливают хиты от псионической дисциплины.

Аватар скорости

Начиная с 14 уровня вы излучаете ауру скорости. Пока вы не недееспособны, все союзники в пределах 30 футов, которые могут вас видеть, могут бонусным действием совершать Рывок.

Орден Бессмертных

Члены ордена Бессмертных используют псионическую энергию для изменения и улучшения физической оболочки. Они применяют энергию для модификации своих тел, делая их стойкими к атакам, и превращают самих себя в оружие.

Владея физической оболочкой, Бессмертные известны своей живучестью, что и дало им такое имя.

Дополнительные дисциплины

На 1 уровне вы изучаете две дополнительные псионические дисциплины на ваш выбор. Они должны относиться к дисциплинам Бессмертных.

Живучесть Бессмертных

Начиная с 1 уровня, максимум ваших хитов увеличивается на 1 за каждый уровень в классе мистик.

Кроме того, если вы не носите ни доспехи, ни щит, ваш КД равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения.

Псионическая стойкость

Начиная с 3 уровня ваша псионическая энергия даёт вам невероятную стойкость. В начале каждого вашего хода, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Интеллекта (минимум 0) если у вас есть хотя бы 1 хит.

Всплеск здоровья

Начиная с 6 уровня вы можете использовать психофокус, чтобы избежать хватку смерти. В качестве реакции, когда вы получаете урон, вы можете уменьшить его для себя в 2 раза. Ваш психофокус сразу же оканчивается, если был активен, и вы не можете повторно активировать его пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Вы не можете использовать это умение, если не можете использовать психофокус.

Бессмертная воля

Начиная с 14 уровня вы можете использовать резервы вашей псионической силы, чтобы пережить смерть. В конце вашего хода, если у вас 0 хитов, вы можете потратить 5 Пси-очков и восстановить количество хитов, равное вашему уровню мистика + модификатор Телосложения.

Орден Ву Дзень

К членам ордена Ву Дзень относятся наиболее убежденные мистики. Они стремятся отгородить себя от реальности, отрицая ограничения материального мира и заменяя его собственным. Известные как Ву Дзень, эти мистики проецируют своё сознание в мир, овладевают контролем над его фундаментальными законами и переделывают их под себя.

С практической точки зрения, Ву Дзень управляют силами материального мира. Они могут раскидывать предметы силой мысли, контролировать все четыре стихии и изменять реальность по своей прихоти.

Дополнительные дисциплины

На 1 уровне вы изучаете две дополнительные псионические дисциплины на ваш выбор. Они должны относиться к дисциплинам Ву Дзень.

Отшельническое обучение

На 1 уровне вы получаете владение двумя из следующих навыков: Уход за животными, Магия, История, Проницательность, Медицина, Природа, Восприятие, Религия или Выживание.

Стихийная настройка

Начиная с 3 уровня, когда сопротивление существа сокращает урон, наносимый вашей псионической дисциплиной, вы можете потратить 1 Пси-очко, чтобы проигнорировать сопротивление существа. Вы не можете сделать это, если при таком использовании Пси-очка превысится Пси-лимит.

Дилетант в тайной магии

На 6 уровне вы изучаете три заклинания волшебника на ваш выбор, для вас они всегда подготовлены. Заклинаний должен быть с 1 по 3 уровни.

Бонусным действием вы можете потратить Пси-очки и создать ячейки заклинаний. Эти ячейки можно тратить на сотворение как этих, так и других заклинаний, которые вам доступны. Правила конвертации Пси-очков в ячейки заклинаний представлены в таблице ниже.

Уровень ячейки заклинаний	Стоимость в Пси-очках
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Каждая ячейка заклинаний существует до момента ее использования или окончания вами продолжительного отдыха. Создавая ячейки, обращайте внимание на ваш Пси-лимит. Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одно из выбранных ранее заклинаний на другое заклинание волшебника с 1 по 3 уровни.

Стихийное мастерство

Начиная с 14 уровня, если у вас есть сопротивление к определенному виду урона и по вам попали атакой с таким уроном, реакцией вы можете потратить 2 Пси-очка и проигнорировать полученный урон. Вы также получаете иммунитет к этому виду урона до конца вашего следующего хода.

Орден духовного лезвия

Члены ордена духовного лезвия жертвуют объёмами знаний, которые познают мистики других орденов, ради концентрации на определённой псионической технике. Они учатся создавать смертоносное оружие из чистой психической энергии и использовать его против своих врагов.

Подход к учениям этого ордена сильно разнятся среди его членов. Одни стремятся достичь совершенства в боевом искусстве. Другие становятся безжалостными убийцами, оттачивая таким образом своё мастерство.

Боевая подготовка

На 1 уровне вы получаете владение средними доспехами и воинским оружием.

Духовное лезвие

Начиная с 1 уровня вы можете создавать клинок из психической энергии. Бонусным действием вы формируете сверкающие энергетические лезвия, исходящие из обеих ваших рук. Пока лезвия активны, вы ничего не можете держать в руках. Бонусным действием вы можете развеять лезвия.

Для вас духовное лезвие считается воинским оружием со свойствами Легкое и Фехтовальное. При попадании оно наносит 1к8 урона психической энергией.

Бонусным действием вы можете подготовить клинки для парирования. Вы получаете бонус +2 к КД до начала вашего следующего хода или пока не станете недееспособны.

Отточенный клинок

Начиная с 3 уровня вы можете потратить Пси-очки, чтобы улучшить броски атаки и урона своего духовного лезвия. Вы получаете бонусы к броскам атаки и урона духовного лезвия в соответствии с количеством потраченных Пси-

очков, как показано в таблице ниже. Улучшение длится в течение 10 минут.

Пси-очки	Бонус к атаке и урону
2	+1
5	+2
7	+4

Истощающее лезвие

Начиная с 6 уровня, когда вы убиваете существо атакой духовного лезвия, вы восстанавливаете 2 Пси-очка.

Призрачное лезвие

Начиная с 14 уровня вы можете совершить атаку, проходящую через большую часть защиты противника. Действием вы можете совершить одну атаку духовным лезвием. Для этой атаки КД считается равным 10, независимо от реального КД существа.

Орден Пробужденных

Мистики ордена Пробуждённых стремятся раскрыть весь потенциал сознания. Выходя за рамки материального, Пробуждённые стремятся достичь состояния сосредоточения на чистом разуме и ментальной энергии.

Члены ордена Пробужденных обучены изменению сознания и проведению разрушительных псионических атак, также они могут считывать секреты мира посредством псионической энергии. Мистики-Пробуждённые занимаются раскрытием тайн, решением головоломок и устранением монстров путём превращения их в безвольных пешек.

Дополнительные дисциплины

На 1 уровне вы изучаете две дополнительные псионические дисциплины на ваш выбор. Они должны относиться к дисциплинам Пробуждённых.

Талант Пробуждённых

На 1 уровне вы получаете владение двумя из следующих навыков: Анализ, Внимательность, Запугивание, Обман, Проницательность, Убеждение, Уход за животными.

Псионическое расследование

Начиная с 3 уровня вы можете сфокусировать свой разум на прочтении псионических отпечатков на предмете. Если вы держите предмет и концентрируетесь на нем в течение 10 минут (подобно концентрации на псионической дисциплине), вы узнаете о нем некоторую базовую информацию. В вашем сознании от лица предмета возникает образ последнего существа, державшего этот предмет за последние сутки.

Вы также узнаете о всех событиях, произошедших в пределах 20 футов от предмета за последний час. Все события вы воспринимаете от лица предмета. Вы можете видеть и слышать происходившие события, словно присутствуете при них, но не можете использовать иные чувства.

Кроме того, вы можете наложить на предмет неосязаемый псионический датчик. В течении следующих суток, действием вы можете узнать местоположение предмета относительно вас (расстояние и направление), а также воспринимать окружение предмета от его лица, словно ставя себя на его место. Восприятие оканчивается в начале вашего следующего хода.

После того как вы использовали это умение, вы не можете его использовать повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

Псионический всплеск

Начиная с 6 уровня вы можете, перенапрягая свой психофокус, разрушить оборону противника. Вы можете дать цели помеху на спасбросок от вашей псионической дисциплины или таланта. При этом ваш психофокус сразу оканчивается и не может быть использована до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Вы не можете использовать это умение, если не можете использовать психофокус.

Спектральная форма

На 14 уровне вы получаете возможность становится призрачным очертанием из псионической энергии. Действием вы можете стать прозрачной, призрачной версией себя. Будучи в этой форме вы получаете сопротивление ко всему урону, передвигаетесь в два раза медленнее и можете при движении проходить сквозь предметы и существ, но не можете добровольно окончить свой ход в их пространстве. Это состояние длится в течении 10 минут или пока вы действием не окончите его.

Использував это умение, вы сможете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха.

Орден Странников

Мистики ордена Странников поддерживают свой разум в странном, разреженном состоянии. Они стремятся собрать как можно больше знаний, а также ищут разгадки тайн мультивселенной и пытаются обнаружить основополагающую структуру всего сущего. В то же время, у них есть доступ к удивительному бурлящему потоку знаний, который они именуют ноосферой.

Странники, как следует из их названия, наслаждаются путешествиями, исследованиями и открытиями. Странники жаждут собрать как

можно больше информации, а их тяга к секретам и сокрытым знаниям может превратиться в навязчивую идею.

Дополнительные дисциплины

На 1 уровне вы изучаете две дополнительные псионические дисциплины на ваш выбор. Они должны относиться к дисциплинам Странников.

Широта познаний

На 1 уровне вы получаете возможность расширять свой кругозор. В конце продолжительного отдыха вы получаете по выбору владение двумя инструментами, двумя навыками или одним навыком и одним инструментом. Вы также можете заменить одно или оба владения знаниями языков. Эффект действует до окончания вами продолжительного отдыха.

Память тысячи шагов

На 3 уровне вы можете использовать псионику для отмены вашего перемещения. Реакцией, если по вам попали атакой, вы можете совершить телепортацию в свободное место, в котором вы находились в момент начала вашего предыдущего хода, при этом эта атака по вам промахивается. Использував это умение, вы сможете использовать его повторно только после окончания короткого или продолжительного отдыха.

Улучшенная телепортация.

На 6 уровне вы улучшаете свою способность телепортироваться. Когда вы используете псионическую дисциплину для телепортации, вы можете увеличить указанное расстояние на 10 футов.

Безмятежное странствие.

Начиная с 14 уровня ваше сознание способно мистическим образом перемещать ваше тело. Один раз в каждый ваш ход, вы можете сократить своё доступное перемещение на не более чем 30 футов и телепортироваться на такое же расстояние. Конечная точка телепорта должна быть в видимом вам незанятом пространстве.

Псионические дисциплины и таланты

Псионические дисциплины и таланты – основа искусства мистиков. Это состояния сознания и псионические формулы, используемые для превращения силы воли в реальные магические эффекты.

Псионические дисциплины открывались в различных орденах и отражают специфику их создателей. Тем не менее, каждый мистик может постигать любые дисциплины независимо от принадлежности к ордену.

Использование дисциплины

Каждая псионическая дисциплина может быть использована несколькими разными способами, перечисленными в ее описании. В дисциплине указываются типы действий, количество затрачиваемых на них Пси-очков, необходимость поддержания концентрации, число целей, спасброски и так далее.

В представленном ниже разделе более детально описано использование дисциплин. Псионические дисциплины являются магическими и функционируют подобно заклинаниям.

Психофокус

Раздел Психофокус в каждой из дисциплин описывает полезные свойства, получаемые вами при настройке психофокуса на эту дисциплину.

Варианты эффектов и Пси-очки

Каждая дисциплина может использоваться по-разному с помощью Пси-очков. Каждый вариант эффектов имеет название, а также необходимо для его использования количество Пси-очков (в круглых скобках). При использовании дисциплины вы тратите указанное число Пси-очков, при этом вы ограничены Пси-лимитом. Если у вас недостаточно Пси-очков или необходимо число превышает ваш Пси-лимит, вы не можете использовать этот вариант.

В некоторых вариантах указывается не конкретное число Пси-очков, а их промежуток. Для того, чтобы использовать такой вариант, вы должны потратить любое число Пси-очков из этого промежутка, и вы все ещё ограничены Пси-лимитом. Ограничение активно и в тех случаях, когда вариант позволяет вам затрачивать дополнительные Пси-очки для усиления эффектов дисциплины. В этом случае Пси-очки должны быть затрачены сразу, при использовании дисциплины: вы не можете решить потратить дополнительные Пси-очки после начала воздействия дисциплины.

В каждом варианте описываются особенности эффектов, включая их дистанцию и тип действия, необходимый для их использования.

Компоненты

В отличие от заклинаний, использование дисциплин не требует компонентов: ни вербальных, ни соматических, ни материальных. Псионическая сила исходит напрямую от разума.

Длительность

В вариантах эффектов указывается их длительность.

Мгновенная. Если длительность не указана, эффекты происходят мгновенно.

Концентрация. Некоторые варианты дисциплин требуют концентрацию для поддержания. Это требование обозначается припиской “конц.” после необходимого числа Пси-очков. За припиской указывается максимальная длительность концентрации. Например, “конц., 1 мин.” означает, что вы можете поддерживать концентрацию на этом эффекте в течении 1 минуты.

Концентрация на дисциплинах действует по тем же правилам, что и концентрация на заклинаниях. Это означает, что вы не можете поддерживать концентрацию и на заклинании, и на дисциплине или на двух дисциплинах одновременно. Как работает концентрация смотрите в главе 10 "Использование заклинаний" *Книги Игрока*

Цели и области воздействия

В вопросе определения целей и областей воздействия для псионических дисциплин действуют те же правила, что и для заклинаний. Подробности в главе 10 "Использование заклинаний" *Книги Игрока*.

Спасброски и броски атаки

Если дисциплина требует спасброска, то в описании указывается тип броска и результаты при успехе или провале. Сл определяется вашей базовой характеристикой псионики.

Некоторые дисциплины требуют совершить бросок атаки для определения попадания эффектов дисциплины в цель. Бросок атаки определяется вашей базовой характеристикой псионики.

Объединение псионических эффектов

Эффекты разных псионических дисциплин складываются, тогда как по длительностям они функционируют параллельно. Точно так же, разные варианты из одной дисциплины складываются, если используются одновременно. Однако, один и тот же вариант дисциплины, использованный несколько раз, не складывается. Вместо этого применяется наиболее сильный из эффектов (обычно тот, использование которого требует наибольшее число Пси-очков), в то время как по

длительности эти эффекты функционируют параллельно.

Псионика и заклинания создают отдельные положительные и отрицательные эффекты, поэтому они функционируют параллельно. Исключением из этого правила является псионический эффект, воспроизводящий заклинание.

Псионические дисциплины по Орденам

Каждая псионическая дисциплина относится к определенному мистическому ордену. Приведённый ниже список разделяет дисциплины по орденам.

Дисциплины Аватара

Пик отвращения
Пик отчаяния
Пик ярости
Покров командования
Покров отваги
Покров страха
Покров умиротворения
Покров ярости

Дисциплины Бессмертных

Адаптивное тело
Гигантское увеличение
Грубая сила
Едкий метаболизм
Железная стойкость
Звериная форма
Проворство
Псионическое восстановление
Псионическое оружие
Уменьшение

Дисциплины Ву Дзень

Мастерство воды
Мастерство воздуха
Мастерство леса и земли
Мастерство льда
Мастерство огня
Мастерство погоды
Мастерство света и тьмы
Мастерство Силы

Дисциплины Пробуждённых

Видение ауры
Крепость интеллекта
Покров благоговения
Предвидение
Психическая атака
Психическая Инквизиция
Психические иллюзии
Психический сбой

Телепатическая связь

Дисциплины Странников

Странствование
Странствующая стрела
Странствующий разум
Странствующий хамелеон
Третий глаз

Описания дисциплин

Ниже приведены псионические дисциплины в алфавитном порядке.

Адаптивное тело

Дисциплина Бессмертных

Вы можете изменять своё тело подстать окружению, что позволяет вам выживать в суровых условиях. С ростом вашей псионической силы, вы можете распространять этот эффект на других.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы не нуждаетесь в еде, воздухе и сне. Для получения преимуществ от продолжительного отдыха вместо сна вы можете потратить 8 часов на совершение легкой деятельности.

Адаптация к окружению (2 Пси). Действием, вы или существо, которого вы касаетесь, игнорируете эффекты чрезвычайных жары или холода (но не урон от огня или холода) в течении следующего часа.

Адаптивная защита (3 пси). Получая урон от кислоты, холода, огня, электричества или звука, реакцией вы получаете сопротивление к урону этого вида, включая урон, вызвавший реакцию, до конца вашего следующего хода.

Энергетическая адаптация (5 пси; конц., 1ч). Действием вы можете коснуться существа и дать ему сопротивление к урону от кислоты, холода, огня, электричества или звука (на ваш выбор) до окончания вашей концентрации.

Энергетический иммунитет (7 пси; конц., 1ч). Действием вы можете коснуться существа и дать ему иммунитет к урону от кислоты, холода, огня, электричества или звука (на ваш выбор) до окончания вашей концентрации.

Видение ауры

Дисциплина Пробуждённых

Вы фокусируете своё зрение таким образом, чтобы видеть энергию, окружающую всех существ. Вы видите ауры – энергетические потоки, объединяющие ключевые элементы природы существа.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Проницательность).

Оценка врага (2 пси). Бонусным действием вы анализируете ауру видимого вам существа. Вы

узнаете текущее количество его хитов и все имеющиеся у него иммунитеты, сопротивления и уязвимости.

Считывание настроения (2 пси). Бонусным действием вы узнаете односложные описания эмоциональных состояний не более шести видимых вами существ, например: «счастлив», «в замешательстве», «боится» или «в ярости».

Сканирование ауры (3 пси; конц. 1 ч.). Действием вы изучаете ауру одного существа. До окончания вашей концентрации, пока существо находится в поле вашего зрения, вы узнаете, находится ли оно под действием магического или псионического эффекта, текущее количество его общих хитов и его эмоциональное состояние. Пока этот вариант эффекта активен, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Проницательность) и Харизмы относительно этого существа.

Видение невидимого (5 пси; конц. 1 мин.). Бонусным действием вы получаете возможность видеть ауры невидимых и скрытых существ. До окончания вашей концентрации вы видите всех существ, включая невидимых и скрытых, в независимости от условий освещения.

Гигантское увеличение

Дисциплина Бессмертных

Вы наполняете себя псионической энергией и вырастаете до невероятных размеров, увеличивая свою силу и выносливость.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы увеличиваете свою досягаемость на 5 футов.

Форма огра (2 пси; конц. 1 мин.). Бонусным действием вы получаете 10 временных хитов. Помимо этого, до окончания вашей концентрации, ваши рукопашные атаки оружием наносят дополнительно 1к4 дробящего урона при попадании, ваша досягаемость увеличивается на 5 футов, и, если ваш размер меньше Большого, вы становитесь Большого размера.

Форма гиганта (7 пси; конц. 1 мин.). Бонусным действием вы получаете 30 временных хитов. Помимо этого, до окончания вашей концентрации, ваши рукопашные атаки оружием наносят дополнительно 2к6 дробящего урона при попадании, ваша досягаемость увеличивается на 10 футов, и, если ваш размер меньше Огромного, вы становитесь Огромного размера.

Грубая сила

Дисциплина Бессмертных

Вы увеличиваете свою природную силу при помощи псионической энергии, что позволяет вам проявлять невероятные физические силы.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы совершаете с преимуществом проверки Силы (Атлетика).

Грубый удар (1-7 пси). Бонусным действием вы усиливаете следующий урон от вашей рукопашной атаки по одной цели в этот ход. Усиление составляет 1к6 урона за каждое потраченное Пси-очко, при этом тип урона совпадает с тем, который наносит базовая атака. Если атака объединяет в себе более одного типа урона, вы выбираете, какой из них использовать.

Отбрасывание (1-7 пси). Когда вы попадаете по цели рукопашной атакой, реакцией вы можете активировать этот эффект. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, отлетая от вас на 10 футов за каждое потраченное Пси-очко при провале. Цель перемещается по прямой линии. Если в процессе движения она встречается с предметом, это перемещение мгновенно оканчивается, а цель получает дробящий урон в размере 1к6 за каждое потраченное Пси-очко.

Мощный скачок (1-7 пси). В процессе движения вы прыгаете в любом направлении на расстояние до 20 футов за каждое потраченное Пси-очко.

Проявление силы (2 пси). Бонусным действием вы получаете бонус +5 к проверкам Силы до конца вашего следующего хода.

Едкий метаболизм

Дисциплина Бессмертных

Контроль над телом позволяет вам совершать атаки кислотой или ядом.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы получаете сопротивление к уронам кислотой и ядом.

Разъедающее касание (1-7 пси). Действием вы касаетесь одного существа в пределах вашей досягаемости (обычно 5 фт.), выпуская кислоту. Цель должна совершить спасбросок Ловкости, получая 1к10 урона кислотой за каждое потраченное Пси-очко при провале, или половину этого урона при успехе.

Ядовитый удар (1-7 пси). Действием вы выпускаете ядовитые брызги на одно существо в пределах 30 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Телосложения, получая при провале 1к6 урона ядом за каждое потраченное Пси-очко и становясь отравленной до конца вашего следующего хода. При успехе цель получает половину урона и не становится отравленной.

Брызги кислоты (2 пси). Реакцией вы можете выпустить кислоту из раны, полученной от колющего или рубящего урона. Все существа в пределах 5 футов получают 2к6 урона кислотой.

Дыхание чёрного дракона (5 пси). Вы выпускаете струю кислоты линией длиной 60 футов и шириной 5 футов. Все существа, попавшие в линию, должны совершить

спасбросок Телосложения, получая 6кб урона кислотой при провале, или половину этого урона при успехе. Вы можете увеличить урон на 1кб за каждое дополнительно потраченное Пси-очко.

Дыхание зеленого дракона (7 пси). Вы выпускаете облако яда конусом длиной 90 футов. Все существа, попавшие в конус, должны совершить спасбросок Телосложения, получая 10кб урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе.

Железная стойкость

Дисциплина Бессмертных

Вы изменяете своё тело, становясь ходячим куском металла. Это позволяет вам игнорировать атаки, которые бы покалечили других существ.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы получаете бонус +1 к КД.

Железная кожа (1-7 пси). Реакцией, когда по вам попадают атаккой, вы получаете бонус +1 к КД за каждое потраченное Пси-очко. Этот бонус распространяется только на вызвавшую его атаку.

Стальная кожа (2 пси). Бонусным действием вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему уронам до конца вашего следующего хода.

Железная сопротивляемость (7 пси; конц. 1ч.). Действием вы получаете сопротивление к дробящему, колющему или рубящему урону (на ваш выбор) до окончания вашей концентрации.

Звериная форма

Дисциплина Бессмертных

Вы изменяете своё тело, получая особенности разных зверей.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Уход за животными).

Когти зверя (1-7 пси). Вы выпускаете длинные когти и сразу совершаете рукопашную атаку оружием по одному существу в пределах 5 футов. При попадании урон составляет 1к10 рубящего урона за каждое потраченное Пси-очко.

Звериная трансформация. Бонусным действием вы изменяете свою физическую форму, получая различные особенности. Когда вы используете это умение, вы можете получить один или несколько из представленных ниже эффектов. Для использования каждого из них требуется определенное количество Пси-очков. Каждая трансформация длится 1 час, пока вы не умрете или пока вы не окончите эффект бонусным действием.

Амфибия (2 пси). У вас отрастают жабры. Вы можете дышать и в воздухе и в воде.

Лазание (2 пси). У вас отрастают небольшие крючковатые коготки. Вы получаете скорость лазания равную вашей скорости ходьбы.

Полет (5 пси). Из вашей спины вырастают крылья. Вы получаете скорость полёта равную вашей скорости ходьбы.

Обостренные чувства (2 пси). Ваши глаза и уши становятся более чуткими. Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие).

Совершенные чувства (3 пси). У вас обостряются нюх и инстинкт охоты на добычу. Вы можете видеть невидимых существ и объекты в пределах 10 футов, даже если вы ослеплены.

Плавание (2 пси). У вас отрастают лапы и перепонки между пальцами рук и ног. Вы получаете скорость плавания равную вашей скорости ходьбы.

Толстая кожа (2 пси). Ваша кожа огрубевает. Вы получаете бонус +2 к КД.

Крепость интеллекта

Дисциплина Пробуждённых

Вы создаёте вокруг своего разума неприступный барьер из псионической энергии, который позволяет вам совершать контратаки по вашим врагам.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы получаете сопротивление к урону психической энергией.

Психическое противодействие (2 пси). Реакцией вы можете создать помеху для одной атаки по вам, если вы можете видеть атакующего. Если эта атака попадает по вам, атакующий получает 2к10 урона психической энергией.

Психическое парирование (1-7 пси). Реакцией когда вы совершаете спасбросок Интеллекта, Мудрости или Харизмы, вы можете получить бонус +1 за каждое потраченное Пси-очко. Вы можете использовать это умение после броска кости, но до определения результата.

Психический редут (5 пси; конц. 10 мин.). Действием вы создаёте поле защитной психической энергии. Выберите любое количество существ в пределах 30 футов. До окончания вашей концентрации выбранные существа получают сопротивление к урону психической энергией и преимущество к спасброскам Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

Мастерство воды

Дисциплина Ву Дзень

Ваш разум становится единым целым со стихией воды, вы настраиваете свои мысли на её отливы и течения.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы получаете скорость плавания

равную вашей скорости ходьбы, и вы можете дышать под водой.

Обезвоживание (1-7 пси). Действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Телосложения, получая 1к10 урона некротической энергией за каждое потраченное Пси-очко при провале или половину этого урона при успехе.

Водный обхват (2 пси). Действием вы создаёте волну, накатывающую на врагов и приносящую их обратно с приливом. Вы создаёте волну в квадратной области с длинной стороны 20 футов. Одна из ее частей должна находиться в 5 футах от вас. Все существа в области должны совершить спасбросок Силы. При провале цель получает 2к6 дробящего урона, падает ничком и притягивается к вам на расстояние до 10 футов. При успехе цель получает половину урона. Вы можете увеличить урон от этого эффекта на 1к6 за каждое дополнительно потраченное Пси-очко.

Водяной хлыст (3 пси). Действием вы запускаете линейную струю воды, 60 футов в длину и 5 футов в ширину. Все существа, попадающие в линию, должны совершить спасбросок Силы получая 3к6 дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе. Помимо этого, вы можете переместить все провалившие спасбросок цели на незанятое пространство, касающееся этой линии. Вы можете увеличить урон от этого эффекта на 1к6 за каждое дополнительно потраченное Пси-очко.

Дыхание под водой (5 пси). Действием вы даёте себе и до 10 согласным существам в пределах 60 футов, которых вы можете видеть, возможность дышать под водой на следующие 24 часа.

Водяная сфера (6 пси; конц. 1 мин.). Действием вы создаёте вокруг существа сферу воды. Выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Ловкости. При провале она оказывается запертой в сфере до окончания вашей концентрации: ее скорость снижается в 2 раза, она совершает с помехой броски атаки и она не может видеть дальше 10 футов. Броски атаки по цели, однако, тоже совершаются с помехой. Цель может повторно совершать спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая воздействие эффекта для себя при успехе.

Ожившая вода (7 пси; конц. 1 ч.). Действием вы призываете элементаль воды на не занятое пространство в пределах 120 футов до окончания вашей концентрации. Элементаль подчиняется вашим командам. В бою вы совершаете за него броски инициативы и определяете его действия. По окончании действия эффекта элементаль исчезает.

Параметры элементаля представлены в Бестиарии.

Мастерство воздуха

Дисциплина Ву Дзень

Вы объединяетесь с силой воздушной стихии.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы не получаете урон от падения и игнорируете труднопроходимую местность при ходьбе.

Шаг по ветру (1-7 пси). В процессе движения в ваш ход вы можете использовать полет на 20 футов за каждое потраченное Пси-очко. Если после полёта вы оказываетесь в воздухе и вас ничего не удерживает, вы падаете.

Поток ветра (1-7 пси). Действием вы создаёте линейный поток сфокусированного воздуха 30 футов в длину 5 фута в ширину. Каждое существо в области воздействия должно совершить спасбросок Силы, получая 1к8 дробящего урона за каждое потраченное Пси-очко и падая ничком при провале или половину этого урона при успехе.

Плащ воздуха (3 пси; конц. 10 мин.). Бонусным действием вы берёте под контроль окружающий вас воздух и создаёте защитный барьер. До окончания вашей концентрации броски атаки по вам совершаются с помехой, и, когда существо, которое вы можете видеть, промахивается по вам рукопашной атакой, реакцией вы можете заставить его повторить эту атаку по самому себе.

Создание ветра (5 пси; конц. 10 мин.). Бонусным действием вы получаете 60 футов скорости полёта до окончания вашей концентрации.

Туманная форма (6 пси; конц. 1 мин.). Действием ваше тело окутывает туманная дымка до окончания вашей концентрации. Будучи в этой форме вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему уронам и действием вы можете совершить только рывок. Вы можете перемещаться сквозь пространства шириной до 1 дюйма без протискивания.

Оживший воздух (7 пси; конц. 1 ч.). Действием вы призываете воздушного элементаля на незанятое пространство в пределах 120 футов до окончания вашей концентрации. Элементаль подчиняется вашим командам. В бою вы совершаете за него броски инициативы и определяете его действия. По окончании действия эффекта элементаль исчезает. Параметры элементаля представлены в Бестиарии.

Мастерство леса и земли

Дисциплина Ву Дзень

Вы настраиваете свой разум на контроль земли и деревьев.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы получаете бонус +1 к КД.

Ожившее оружие (1-7 пси). Действием вы контролируете одноручное рукопашное оружие в ваших руках при помощи силы разума. Вы запускаете его в сторону одного существа в пределах 30 футов, которое вы можете видеть, и совершаете атаку одноручным рукопашным оружием, используя ваш модификатор броска атаки психикой для определения атаки и урона. При попадании вы наносите базовый урон этим оружием и дополнительно по 1к10 урона силовым полем за каждое потраченное Пси-очко. После атаки оружие возвращается к вам в руку.

Деформация оружия (2 пси). Действием выберите одно немагическое оружие в руках одного существа в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Существо должно совершить спасбросок Силы, теряя возможность атаковать выбранным оружием до конца вашего следующего хода при провале.

Деформация доспеха (3 пси). Действием выберите немагический доспех на одном существе в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Существо должно совершить спасбросок Телосложения. При провале его КД становится 10 + модификатор Ловкости до конца вашего следующего хода.

Стена деревьев (3 пси; конц. 1 ч.). Действием вы создаёте стену из деревьев, хотя бы одна из его частей должна находиться в пределах 60 футов от вас. У стены 60 футов длины, 15 футов высоты и 1 фут толщины. Она существует до окончания вашей концентрации. Каждый отрезок барьера в 5 футов обладает КД 12 и 100 хитами. Уничтожение одного отрезка создаёт брешь 5 на 5 футов, не затрагивая остальную часть барьера.

Бронированная форма (6 пси; конц. 1 ч.). Бонусным действием вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему уронам до окончания вашей концентрации.

Ожившая земля (7 пси; конц. 1 ч.). Действием вы призываете элементаль земли на не занятое пространство в пределах 120 футов до окончания вашей концентрации. Элементаль подчиняется вашим командам. В бою вы совершаете за него броски инициативы и определяете его действия. По окончании действия эффекта элементаль исчезает. Параметры элементаля представлены в Бестиарии.

Мастерство льда

Дисциплина Ву Дзень

Вы мастер силы льда, придающий ему нужную вам форму.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы получаете сопротивление к урону холодом.

Выброс льда (1-7 пси). Действием вы бросаете льдинки в одно существо в пределах 120 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Ловкости. При провале она получает 1к8 урона холодом за каждое потраченное Пси-очко и ее скорость снижается в 2 раза до начала вашего следующего хода. При успехе цель получает половину урона.

Гололедица (2 пси). Действием выберите точку на поверхности в пределах 60 футов, которую вы можете видеть. Поверхность в радиусе 20 футов от точки покрывается льдом на 10 минут. Область считается труднопроходимой местностью, и все существа, перемещающиеся по ней на расстояние более 10 футов, должны совершить спасбросок Ловкости, падая ничком при провале. Если поверхность находится под наклоном, существо, провалившее спасбросок, мгновенно скатывается к нижней части наклона.

Замороженное убежище (3 пси). Бонусным действием вы покрываете себя гибким ледяным панцирем. Вы получаете 20 временных хитов.

Ледяной дождь (5 пси; конц. 1 мин.). Действием выберите точку в пределах 120 футов, которую вы можете видеть. Пространство в сфере радиусом 20 футов от точки насыщается влагой и приобретает предельно низкую температуру. Каждое существо в области действия должно совершить спасбросок Телосложения. При провале цель получает 6к6 урона холодом и её скорость снижается до 0 до конца вашей концентрации. При успехе цель получает половину урона.

Действием цель со сниженной скоростью может окончить этот эффект заранее, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) против Сложности этого эффекта.

Вы можете увеличить урон от этого эффекта на 1к6 за каждое дополнительно потраченное Пси-очко.

Ледяной барьер (6 пси; конц. 10 мин.). Действием вы создаёте стену льда, одна из частей которой должна находиться в пределах 60 футов. Стена имеет длину 60 футов, высоту 15 футов и толщину 1 фут. Она существует до окончания вашей концентрации. Каждая 10-футовая секция стены имеет КД 12 и 30 хитов. Существо, наносящее урон стене рукопашной атакой, получает урон холодом, равный нанесённому урону.

Мастерство огня

Дисциплина Ву Дзень

Вы настраиваете ваше сознание на восприятие энергии огненной стихии.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы получаете сопротивление к урону огнём, а также бонус +2 к броскам урона огнем.

Сожжение (1-7 пси; конц. 1 мин.). Действием выберите одно существо или предмет в пределах 120 футов, которых вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. При провале цель получает 1д10 урона огнём за каждое потраченное Пси-очко и начинает гореть, получая 1д6 урона огнём в конце каждого ее хода до окончания вашей концентрации или до того, как дружественное ему существо действием потушит огонь. При успехе цель получает половину урона и не начинает гореть.

Пламенный смерч (3 пси; конц. 1 мин.). Действием вы разжигаете огонь в кубе с длиной ребра 20 футов в пределах 5 футов. Огонь горит до окончания вашей концентрации. Все существа, находящиеся в области куба во время использования этого умения и те, кто оканчивает в нем свой ход получают 5 урона огнём.

Взрыв (5 пси). Действием вы создаёте огненный взрыв в точке в пределах 120 футов, которое вы можете видеть. Все существа в сфере радиусом 20 футов от точки взрыва должны совершить спасбросок Телосложения, получая 7к6 урона огнём и падая ничком при провале, или половину этого урона при успехе.

Огненная форма (5 пси; конц. 1 мин.). Бонусным действием вы окружаете себя пламенем до окончания вашей концентрации. Все существа, оканчивающие свой ход в пределах 5 футов от вас, получают 3к6 урона огнём.

Оживший огонь (7 пси; конц. 1 ч.). Действием вы призываете элементаль огня на незанятое пространство в пределах 120 футов до окончания вашей концентрации. Элементаль подчиняется вашим командам. В бою вы совершаете за него броски инициативы и определяете его действия. По окончании действия эффекта элементаль исчезает. Параметры элементаля представлены в Бестиарии.

Мастерство погоды

Дисциплина Ву Дзень

Ваш разум устремляется в небеса, манипулируя природой штормов по вашей воле.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы получаете сопротивление к урону электричеством.

Облачные шаги (1-7 пси; конц. 10 мин.).

Действием вы выстраиваете плотные облака таким образом, что они образуют полупрозрачную лестницу до окончания вашей концентрации. Лестница имеет вид спирали в области радиусом 10 футов и тянется вверх на 20 футов за каждое потраченное Пси-очко.

Жажущая молния (1-7 пси). Действием вы выпускаете молнии в одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Ловкости, если она носит тяжелые доспехи, то с помехой. При провале цель получает 1к8 урона электричеством за каждое потраченное Пси-очко. При успехе она получает половину урона.

Стена облаков (2 пси; конц. 10 мин.). Действием вы создаёте облачный барьер, одна из частей которого должна находиться в пределах 60 футов. Барьер имеет длину 60 футов, высоту 15 футов и толщину 1 фут. Он существует до окончания вашей концентрации. Существа могут проходить сквозь барьер без ограничений, но он блокирует видимость.

Смерч (2 пси). Действием выберите точку в пределах 60 футов, которую вы можете видеть. Пространство в сфере радиусом 20 футов от точки наполняют воюющие ветры. Все существа в области действия эффекта должны совершить спасбросок Силы, получая 1к6 дробящего урона и перемещаясь на незанятые пространства по вашему выбору в пределах сферы при провале. Все незакрепленные предметы внутри сферы перемещаются на незанятые пространства по вашему выбору в ее пределах, если они весят не более 100 фунтов.

Скачёрк молнии (5 пси). Действием вы выпускаете молнию линией 60 футов в длину и 5 футов в ширину. Все существа, попадающие в линию, должны совершить спасбросок Ловкости, получая 6к6 урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе. После этого, вы можете телепортироваться на незанятое пространство, которого касается линия. Вы можете увеличить урон от этого эффекта на 1к6 за каждое дополнительно потраченное Пси-очко.

Стена грома (6 пси; конц. 10 мин.). Действием вы создаёте стену грома длиной 60 футов, высотой 15 футов и толщиной 1 фут до окончания вашей концентрации. Одна из его частей должна находиться в 60 футах от вас. Все существа, проходящие через барьер, должны потратить 1 дополнительный фут на каждый фут движения. Когда существо впервые в ход входит в поле действия барьера или начинает здесь свой ход, оно должно пройти спасбросок Силы, или при провале получит 6к6 урона звуком, отбрасывается на 30 футов по прямой от стены и падает ничком.

Раскат грома (7 пси). Действием выберете точку в пределах 60 футов, которую вы можете видеть. Громовая энергия высвобождается в

сфере радиусом 20 футов от неё. Все существа в области действия должны совершить спасбросок Телосложения. При провале цель получает 8кб урона звуком и ошеломлена до конца вашего следующего хода. При успехе цель получает половину этого урона.

Мастерство света и тьмы

Дисциплина Ву Дзень

Вы научились управлять светом и тьмой с помощью своего разума.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы не получаете помех обзору в естественной и магической темноте в пределах 30 футов.

Тьма (1-7 пси). Действием вы создаёте область магической темноты, блокирующей темное зрение. Выберите точку в пределах 60 футов, которую вы можете видеть.

Пространство в сфере радиусом 10 футов за каждое потраченное Пси-очко от точки заполняется магической темнотой. Свет, созданный заклинанием 2 уровня и ниже, подавляется в этой области.

Свет (2 пси; конц. 1 мин.). Действием вы дотрагиваетесь до предмета, который начинает излучать яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в радиусе ещё 20 футов. Свет активен до окончания вашей концентрации. В качестве альтернативы, вы можете дотронуться до существа, которое начнёт излучать свет при провале спасброска Ловкости. Излучая свет, оно не может быть скрыто (действие засада), а атаки по нему совершаются с преимуществом.

Сумеречные твари (3 пси; конц. 1 мин.). Действием вы формируете 2 тени на незанятом пространстве в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Тени существуют до окончания вашей концентрации и подчиняются вашим устным командам. В бою вы совершаете за них броски инициативы и определяете их действия. По окончании действия эффекта тени исчезают. Их стат-блоки представлены в Бестиарии.

Ослепительный луч (5 пси; конц. 1 мин.). Действием вы направляете луч света в одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Ловкости. При провале она получает 6кб урона излучением и слепнет до окончания вашей концентрации. При успехе цель получает половину урона. Ослеплённая цель может повторно совершать спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая воздействие эффекта для себя при успехе.

Вы можете увеличить урон от этого эффекта на 1кб за каждое дополнительно потраченное Пси-очко.

Мастерство Силы

Дисциплина Ву Дзень

В процессе познания псионической силы, вы учитесь видеть скрытую энергию, пронизывающую все вокруг. Используя свой разум, вы преобразуете воображаемое в реальное. Предметы и существа перемещаются по вашей воле.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы совершаете с преимуществом проверки Силы.

Толчок (1-7 пси). Действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Силы. При провале она получает 1к8 урона силовым полем за каждое потраченное Пси-очко и отбрасывается на расстояние до 5 футов по прямой от вас за каждое потраченное очко. При успехе цель получает половину урона.

Перемещение (2-7 пси). Выберите один предмет не носимый и не несомый другим существом и не закреплённый на месте в пределах 60 футов, который вы можете видеть. Его размер не может быть больше 20 футов в любом направлении, а его максимальный вес определяется количеством потраченных на эту способность Пси-очков, как указано ниже.

Действием вы передвигаете этот предмет на расстояние до 60 футов, держа его в поле зрения не протяжении процесса. Если предмет оканчивает передвижение в воздухе, он падает. Если предмет падает на существо, оно должно совершить спасбросок Ловкости (Сл 10), получая урон в соответствии с приведённой ниже таблицей при провале.

Пси-очки	Макс. вес	Дробящий урон
2	25 фнт. (11,3кг)	2кб
3	50 фнт. (22,7кг)	4кб
5	250 фнт. (113,4кг)	6кб
6	500 фнт. (226,8кг)	7кб
7	1,000 фнт (453,6кг)	8кб

Инерциальная броня (2 пси). Действием вы создаёте вокруг себя неосязаемую силовую оболочку. В течении 8 часов ваш КД равняется 14 + ваш модификатор Ловкости, и вы получаете сопротивление к урону силовым полем. Эффект оканчивается если вы надеваете или носите доспехи.

Телекинетический барьер (3 пси; конц. 10мин.). Действием вы создаёте прозрачную стену телекинетической энергии, хотя бы одна из частей которой должна быть в пределах 60 футов от вас. Стена имеет длину 40 футов, высоту 10 футов и толщину 1 фут. Она существует до окончания вашей концентрации. Каждая 10-футовая секция стены имеет КД 10 и 10 хитов.

Захват (3 пси; конц. 1 мин.). Вы пытаетесь схватить существо телекинетической энергией и удержать его. Действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Силы, становясь схваченной вами при провале до окончания вашей концентрации или до тех пор, пока не окажется в более чем 60 футах от вас.

Схваченная цель может попытаться вырваться, совершив проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со сложностью, равной вашей базовой характеристике псионики плюс ваш бонус мастерства. При совершении подобной попытки вы можете потратить Пси-очки, ограничиваясь Пси-лимитом, для увеличения сложности ее прохождения. Вы получаете бонус +1 к за каждое потраченное Пси-очко.

Пока цель схвачена таким образом, действием вы можете создать один из следующих эффектов:

Сдавить (1-7 пси). Цель получает 1кб дробящего урона за каждое потраченное Пси-очко.

Перемещение (1-7 пси). Вы перемещаете цель на расстояние до 5 футов за каждое потраченное Пси-очко. Вы можете поднять цель в воздух и удерживать её там. Если она перестаёт быть схвачена, то падает.

Пик отвращения

Дисциплина Аватара

Вы переполняете существо чувством отвращения.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы создаёте труднопроходимую местность в радиусе 5 футов для всех ваших врагов, если у них нет иммунитета к испугу.

Око ужаса (1-7 пси). Действием вы можете заставить совершить спасбросок Харизмы одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. При провале оно получает 1кб урона психической энергией за каждое потраченное Пси-очко и не может приблизиться к вам до начала его следующего хода. При успехе существо получает половину урона.

Стена отвращения (3 пси; конц. 10 мин.). Действием в пределах 60 футов вы создаёте невидимый, нематериальный энергетический барьер до 30 футов в длину, 10 футов в высоту и 1 фута в ширину. Барьер активен до окончания вашей концентрации. Все существа, пытающиеся пройти через барьер, должны совершить спасбросок Мудрости. При провале существо не может пройти сквозь барьер до начала его следующего хода. При успехе существо может пройти сквозь барьер. Существа должны совершать спасбросок каждый раз,

когда пытаются пройти через барьер, как по своей воле, так и против неё.

Омерзительные видения (5 пси; конц. 1 мин.). Вы заставляете существо видеть во всех ужасных чуждых созданий. Действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале она получает 5кб урона психической энергией и дополнительно 1кб урона психической энергией в конце каждого ее хода за каждое существо, находящееся в пределах 5 футов от неё, до окончания вашей концентрации. При успехе цель получает только половину от изначального урона и не получает дополнительный урон.

Мир ужаса (7 пси; конц. 1 мин.). Действием выберите не более шести существ в пределах 60 футов. Каждая цель должна совершить спасбросок Харизмы. При провале цель получает 8кб урона психической энергией и испугана до окончания вашей концентрации. При успехе цель получает половину урона.

Будучи испуганными этим вариантом дисциплины цели снижают свою скорость до 0 и могут действием и доступным бонусным действием совершать только рукопашные атаки. Испуганная цель может повторно совершить спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая действие эффекта на себе при успехе.

Пик отчаяния

Дисциплина Аватара

Вы учитесь взращивать семена отчаяния в душе существа, порождая в нем апатию и неуверенность в себе.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Запугивание).

Всеобъемлющее горе (1-7 пси). Действием вы можете заставить совершить спасбросок Харизмы одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. При провале оно получает 1к8 урона психической энергией за каждое потраченное Пси-очко и не может совершать реакции до начала его следующего хода. При успехе существо получает половину урона.

Призыв к бездействию (2 пси; конц. 10 мин.). Если вы потратите 1 минуту на общение с существом, вы можете попытаться зародить в нем чувство апатии. В конце этой минуты действием вы можете заставить существо совершить спасбросок Мудрости. Существо автоматически преуспевает, если оно обладает иммунитетом к очарованию. При провале оно садится и становится недееспособным до окончания вашей концентрации. Эффект также оканчивается, если существо или его союзник, которого оно может видеть, атакованы или

получают урон. При успехе эффект на существо не накладывается, и оно не догадывается о вашей попытке воздействия на его волю.

Образы отчаяния (3 пси). Действием вы заставляете одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть, совершить спасбросок Харизмы. При провале оно получает 3к6 урона психической энергией и его скорость снижается до 0 до конца его следующего хода. При успехе существо получает половину урона. Вы можете увеличить урон на 1к6 за каждое дополнительно потраченное Пси-очко.

Скорбящий разум (5 пси; конц. 1 мин.). Действием вы выбираете одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Оно должно совершить спасбросок Харизмы, становясь недееспособным и снижая свою скорость до 0 до окончания вашей концентрации при провале. Существо может повторно совершать спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая наложенные на него эффекты при успехе.

Пик ярости

Дисциплина Аватара

Вы помещаете в разум существа крупную животную ярость, вызывая в нем жажду крови, притупляющую его чувства и заставляющую его действовать так, как вы желаете.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы провоцируете существо в пределах 5 футов совершать с помехой рукопашные атаки по всем существам кроме вас.

Первобытная ярость (1-7 пси). Действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Харизмы, получая 1к6 урона психической энергией за каждое потраченное Пси-очко и моментально используя её реакцию для того, чтобы направиться в пределах её скорости в сторону её ближайшего врага, при провале. Цель преуспевает в спасброске автоматически, если обладает иммунитетом к очарованию.

Призыв к сражению (2 пси; конц. 10 мин.). Если вы потратите 1 минуту на общение с существом, вы можете попытаться зародить в нем кипящую ненависть. В конце этой минуты действием вы можете заставить существо совершить спасбросок Мудрости, чтобы противостоять чувству ненависти к одному существу, которое вы описываете или называете. Цель автоматически преуспевает, если она обладает иммунитетом к очарованию. При провале она атакует выбранное существо, если увидит его до окончания вашей концентрации. Цель использует оружие или заклинания, если существо было ей враждебно до вашего вмешательства, и безоружные удары, если оно было её союзником или целью относилось к нему нейтрально. После начала

боя цель продолжает атаковать существо в течение 5 раундов, после чего эффект оканчивается. Эффект оканчивается автоматически, если цель или любой её союзник, которого она может видеть, атакованы или получают урон от кого-либо, кроме существа, к которому цель испытывает ненависть. При успехе эффект на цель не накладвается, и она не догадывается о вашей попытке воздействия на её волю.

Бездумная храбрость (2 пси). Вы порождаете в существе жажду крови, затуманивающую его чувство самосохранения. Бонусным действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Мудрости, теряя при провале до конца вашего следующего хода возможность перемещаться куда-либо, кроме как к ближайшему к ней врагу, которого она может видеть. Цель преуспевает в спасброске автоматически, если обладает иммунитетом к очарованию.

Самоистязающая ярость (5 пси; конц. 1 мин.). Вы заставляете существо чувствовать такую ярость, что оно атакует без заботы о собственной безопасности. Бонусным действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале до окончания вашей концентрации все существа в пределах 5 футов от цели реакцией могут нанести по ней рукопашную атаку, каждый раз, когда она совершает рукопашную атаку. Цель преуспевает в спасброске автоматически, если обладает иммунитетом к очарованию.

Покров благоговения

Дисциплина Пробуждённых

Вы учитесь использовать псионическую энергию для манипуляции другими при помощи сочетания псионики и вашего природного обаяния.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы получаете бонус к проверкам Харизмы в размере половины от вашего модификатора Интеллекта (минимум +1).

Обаятельная наружность (1-7 пси). Действием вы излучаете гипнотическую ауру. Совершите бросок 2к8 за каждое потраченное Пси-очко, полученный результат – это количество хитов у существ, на которых этот эффект может подействовать. Существа в порядке возрастания их максимумов Хитов. К ним не относятся недееспособные существа, существа, обладающие иммунитетом к очарованию, и существа, находящиеся в сражении.

Каждое попавшее под эффект существо, начиная с обладателя наименьшего максимума

хитов, очаровано вами на 10 минут, считая вас своим хорошим знакомым. Вычитайте хиты каждого существа из общей суммы, после чего переходите к следующему существу. Для того, чтобы существо попало под действие эффекта, его максимум хитов не должен превышать оставшейся суммы.

Центр внимания (2 пси; конц. 1 мин.).

Действием вы излучаете ауру, притягивающую внимание. Выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Оно должно совершить спасбросок Харизмы. При провале существо настолько привлечено вами, что все остальные существа для него становятся невидимыми до окончания вашей концентрации. Эффект оканчивается, если существо перестаёт вас видеть или слышать или если оно получает урон.

Пробуждение благоговения (7 пси; конц. 10 мин.). Действием вы излучаете ауру, зарождающую в других благоговение. Выберите до 5 существ в пределах 60 футов, которых вы можете видеть. Каждая цель должна совершить спасбросок Интеллекта, становясь очарованной вами до окончания вашей концентрации при провале. Очарованная цель следует всем вашим устным указаниям как только может, если указание не предполагает очевидное нанесение вреда себе. Очарованная цель будет атаковать только тех существ, которые атаковали вас на её глазах после очарования, или тех, к которым она уже была враждебна. В конце каждого её хода цель может повторно совершить спасбросок, оканчивая воздействие эффекта на себя при успехе.

Покров командования

Дисциплина Аватара

Вы создаёте ауру, внушающую союзникам доверие и преданность, повышая их сплочённость.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, реакцией в конце вашего хода, если вы не перемещались, вы можете позволить одному союзнику в пределах 30 футов, которого вы можете видеть, переместиться на половину его скорости по выбранному вами пути. Для совершения перемещения, союзник должен быть дееспособен.

Скоординированное перемещение (2 пси).

Бонусным действием выберите до 5 союзников в пределах 60 футов от вас, которых вы можете видеть. Каждый из них реакцией может переместиться на половину своей скорости по заданному вами направлению.

Командирский взгляд (2 пси; конц. 1 раунд).

Действием выберите одно существо в пределах 60 футов от вас, которое вы можете видеть. До начала вашего следующего хода ваши союзники совершают с преимуществом атаки по этому существу.

Приказ атаковать (3 пси). Действием выберите одного союзника в пределах 60 футов от вас, которого вы можете видеть. Реакцией он может моментально совершить Атаку по выбранной вами цели.

Стратегическое мышление (5 пси; конц. 1 мин.). Действием вы излучаете ауру доверия и преданности, объединяющую ваших союзников в сплочённый отряд. До окончания вашей концентрации каждый союзник в пределах 60 футов от вас бонусным действием в свой ход может совершить Рывок или Отход или совершить бросок 1к4 и добавить полученный результат к каждому броску атаки, совершенному в этот ход.

Сокрушительная атака (7 пси). Действием выберите до 5 союзников в пределах 60 футов от вас, которых вы можете видеть. Каждый из них реакцией может совершить Атаку по выбранным вами целям.

Покров отваги

Дисциплина Аватара

Вы фокусируете сознание на отваге, излучая ауру уверенности и воинственности.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы и ваши союзники в пределах 10 футов от вас, которые могут вас видеть, совершаете с преимуществом спасброски от испуга.

Пробуждение отваги (2 пси). Бонусным действием выберите до 6 существ в пределах 60 футов от вас, которых вы можете видеть. Если любое из этих существ испугано, оно перестаёт быть таковым.

Аура Победы (1-7 пси; конц. 10 мин.).

Бонусным действием вы излучаете псионическую энергию до окончания вашей концентрации. Энергия укрепляет вашу стойкость и стойкость ваших союзников, когда враги терпят поражение. Каждый раз, когда хиты врага, которого вы можете видеть, снижаются до 0, вы и ваши союзники в пределах 30 футов от вас получают временные хиты в размере удвоенного количества потраченных Пси-очков.

Оплот уверенности (6 пси; конц. 1 раунд).

Действием вы и до 5 существ в пределах 60 футов от вас, которых вы можете видеть, получаете одно дополнительное действие, которое можно совершить в свой ход. Действие пропадает, если оно не было использовано до окончания вашей концентрации. Действие может быть использовано только для того, чтобы совершить одну атаку оружием, для Рывка или для Отхода.

Покров страха

Дисциплина Аватара

Вы проникаете в глубины первобытного страха и становитесь источником ужаса для ваших врагов.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Запугивание).

Внушение страха (2 пси; конц. 1 мин.).

Действием выберите одно существо в пределах 60 футов от вас, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Мудрости, становясь испуганной вами до окончания вашей концентрации при провале. Каждый раз, когда испуганная цель оканчивает свой ход в месте, где она не может вас видеть, она может повторно совершить спасбросок, оканчивая воздействие эффекта для себя при успехе.

Аура беспокойства (3 пси; конц. 1 ч.).

Бонусным действием вы окружаете себя псионической энергией, вызывающей беспокойство. До окончания вашей концентрации все враги в пределах 60 футов от вас, которые могут вас видеть, должны потратить 1 дополнительный фут на каждый фут движения для того, чтобы приблизиться к вам. Этот эффект не действует на существ, имеющих иммунитет к испугу.

Внушение паники (5 пси; конц. 1 мин.).

Действием выберите до 8 существ в пределах 90 футов от вас, которых вы можете видеть и которые могут видеть вас. В начале каждого из ходов целей до окончания вашей концентрации каждая из них должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель напугана до начала её следующего хода, а вы совершаете бросок любой кости. Если результат – нечетное число, испуганная цель перемещается на половину своей скорости в случайном направлении и не совершает действия в этот ход, вопя от ужаса. Если результат – четное число, испуганная цель совершает одну рукопашную атаку по случайному существу в пределах досягаемости. Если такого существа нет, она перемещается на половину своей скорости в случайном направлении и не совершает действия в этот ход. Если цель трижды преуспеев в спасброске, она оканчивает воздействие эффекта для себя.

Покров умиротворения

Дисциплина Аватара

Вы прибегаете к вашему внутреннему умиротворению, излучая его в виде успокаивающей псионической энергии, внушающей надежду и ободряющей окружающих вас существ.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Убеждение).

Умиротворяющее присутствие (1-7 пси).

Бонусным действием выберите до 3 существ в пределах 60 футов, которых вы можете видеть. Каждая цель получает 3 временных хита за каждое потраченное Пси-очко.

Аура утешения (2 пси; конц. 1 мин.).

Бонусным действием выберите до 3 союзников, которых вы можете видеть (вы можете выбрать себя вместо одного из союзников). До окончания вашей концентрации каждая цель может совершить бросок 1к4 и добавить полученный результат к спасброскам.

Аура ликования (3 пси; конц. 1 мин.).

Бонусным действием вы излучаете сбивающую с толку ауру веселья до окончания вашей концентрации. Все существа в пределах 60 футов, которые могут вас видеть, совершают с помехой все проверки Анализа и Внимательности.

Маяк восстановления (5 пси). Бонусным действием вы и до 5 союзников в пределах 60 футов, которых вы можете видеть, мгновенно можете совершить спасброски от всех наложенных на каждого из вас эффектов, которые предполагают совершение спасбросков в начале или в конце ходов.

Покров ярости

Дисциплина Аватара

Вы позволяете глубоко сокрытой в вашем сознании первобытной ярости вырваться наружу, вызывая у вас и ваших союзников неумную жажду крови.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, в бою вы и каждый ваш союзник, начинающий свой ход в пределах 10 футов от вас, увеличиваете свою скорость хождения на 5 футов на протяжении этого хода.

Внушение ярости (2 пси; конц. 1 мин.).

Бонусным действием выберите до 3 союзников в пределах 60 футов от вас, которых вы можете видеть (вы можете выбрать себя вместо одного из союзников). До окончания вашей концентрации каждая цель может совершить бросок 1к4 и добавить полученный результат к броскам урона от рукопашных атак оружием.

Безумный рывок (2 пси). Бонусным действием выберите до 3 существ в пределах 60 футов, которых вы можете видеть. Реакцией каждая цель моментально может переместиться на расстояние в пределах своей скорости в направлении ее ближайшего врага.

Аура кровопролития (3 пси; конц. 1 мин.).

Бонусным действием вы излучаете ауру ярости. До окончания вашей концентрации вы и все существа в пределах 60 футов совершают с преимуществом броски рукопашных атак.

Всепоглощающая ярость (5 пси; конц. 1 мин.). Действием вы наполняете существо яростью в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить

спасбросок Харизмы. При провале действиями она может совершать только рукопашные атаки до окончания вашей концентрации. Цель может повторно совершать спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая воздействие эффекта для себя при успехе.

Предвидение

Дисциплина Пробуждённых

Анализируя обстановку на предмет неявных зацепок и не связанных на первый взгляд явлений, вы учитесь мгновенно выстраивать цепочки вероятных событий, становясь невероятно проницательным.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы совершаете с преимуществом броски Инициативы.

Веще предчувствие (2 пси; конц. 1 мин.).

Бонусным действием вы настраиваете сознание на восприятие скрытой информации, повышая свои шансы на успех: до окончания вашей концентрации, при каждом броске атаки, спасброске и проверке характеристик совершите дополнительный бросок 1к4 и добавьте его к общему результату.

Видение всего вокруг (3 пси). В ответ на успешно совершенную по вам атаку, реакцией вы можете заставить совершить эту атаку с помехой, повышая вероятность ее провала.

Чувство опасности (5 пси; конц. 8 ч.).

Действием вы создаёте ментальную модель реальности в вашем сознании, позволяющую вам заглядывать на несколько секунд в будущее. До окончания вашей концентрации вы не можете быть застигнуты врасплох, атаки по вам не могут совершаться с преимуществом, и вы получаете бонус +10 к броскам инициативы.

Предрешённая победа (7 пси). Когда вы совершаете бросок инициативы, вы и до 5 выбранных вами существ в пределах 60 футов можете получить бонус +10 к этому броску.

Проворство

Дисциплина Бессмертных

Вы пропускаете через своё тело псионическую силу, обостряя рефлексы и повышая подвижность до невероятной степени. Для вас мир как будто замедляется, в то время как вы продолжаете передвигаться в нормальном темпе.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы увеличиваете свою скорость на 10 футов.

Быстрые шаги (1-7 пси). Бонусным действием вы увеличиваете свою скорость на 10 футов за каждое потраченное Пси-очко до окончания текущего хода. Если у вас есть скорости лазания или полёта, это увеличение действует на каждую из них.

Подвижная оборона (2 пси). Бонусным действием вы совершаете действие уклонение.

Размытое движение (2 пси). Действием вы можете становиться невидимым во время ваших перемещений в течение текущего хода.

Всплеск скорости (2 пси). Бонусным действием вы получаете два эффекта до окончания текущего хода: вы не провоцируете атаки перемещением и вы получаете скорость лазания равную вашей скорости ходьбы.

Всплеск движений (5 пси). Бонусным действием вы можете совершить рывок или одну атаку оружием.

Псионическое восстановление

Дисциплина Бессмертных

Вы используете псионическую энергию, излечивая раны и восстанавливая здоровье себе и окружающим.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, бонусным действием вы можете коснуться существа с 0 хитами и стабилизировать его.

Лечение ран (1-7 пси). Действием вы можете потратить Пси-очки и восстановить Хиты одного существа, которого вы касаетесь. Существо восстанавливает 1к8 Хитов за каждое потраченное Пси-очко.

Восстановление здоровья (3 пси). Действием вы касаетесь одного существа и оканчиваете действие одного из следующих состояний существа: оглохший, ослеплённый, отравленный или парализованный. В качестве альтернативы вы можете окончить действие одной болезни существа.

Возрождение (5 пси). Действием вы касаетесь одного существа погибшего в течение 1 минуты. Существо воскресает с 1 Хитом. Этой способностью невозможно воскресить существо, погибшее от старости или потерявшее жизненно важные органы.

Восстановление бодрости (7 пси).

Действием вы можете коснуться одного существа и выбрать одно из следующих действий: окончить снижение значения одной из его характеристик; окончить эффект, снижающий максимальное значение его Хитов; снизить степень его истощения на 1 пункт.

Псионическое оружие

Дисциплина Бессмертных

Вы учитесь направлять псионическую энергию в ваши атаки, придавая им разрушительную силу.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, выберите одно оружие в ваших руках или ваш безоружный удар. Когда вы атакуете им, имея настойку на эту дисциплину, он наносит магический урон психической энергией вместо своего обычного вида урона.

Пока вы не достигли 6 уровня в классе мистика, вы не добавляете модификаторы Силы или Ловкости к урону психической энергией этим оружием.

Эфирное оружие (1 пси). Бонусным действием вы временно превращаете одно оружие в ваших руках или ваш безоружный удар в чистую псионическую энергию. Следующая ваша атака, совершенная им до конца вашего хода, проходит сквозь защиту цель и не требует совершения броска атаки. Вместо этого цель совершает спасбросок Ловкости. При провале цель получает обычный урон и на неё накладываются эффекты от атаки этим оружием. При успехе цель получает половину урона и на неё не накладываются эффекты, возникающие при попадании.

Смертельный удар (1-7 пси). Бонусным действием вы заряжаете одно оружие в ваших руках или ваш безоружный удар псионической энергией. Следующая ваша успешная атака, совершенная им до конца вашего хода, наносит дополнительные 1к10 урона психической энергией за каждое потраченное Пси-очко.

Усиленное оружие (5 пси; конц. 10 мин.). Бонусным действием вы касаетесь одного простого или воинского оружия. До окончания вашей концентрации оружие считается магическим и получает бонус +3 к броскам атаки и урона.

Психическая атака

Дисциплина Пробуждённых

Вы используете свой разум как оружие, выпуская залпы псионической энергии.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы получаете бонус +2 к броскам урона от использования Псионических Талантов, которые наносят урон психической энергией.

Псионический взрыв (1-7 пси). Действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель получает 1к8 урона психической энергией за каждое потраченное Пси-очко.

Удар по самолюбию (3 пси). Действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале существо получает 3к8 урона психической энергией и испытывает чувство неуверенности: в следующий свой ход оно может использовать своё действие, только чтобы совершить Засаду, Отход или Уклонение. При успехе существо получает половину этого урона.

Инсинуации подсознания (5 пси). Действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале существо получает 5к8 урона психической энергией и впадает в ярость, теряя контроль

над собой. В свой следующий ход оно может использовать своё действие, только чтобы совершить Атаку или Уклонение. При успехе существо получает половину этого урона.

Психический залп (6 пси). Действием вы выпускаете разрушительный залп психической энергией в конусе длиной 60 футов. Все существа в области действия эффекта должны совершить спасбросок Интеллекта, получая 8к8 урона психической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Вы можете увеличить урон на 2к8, если потратите 1 дополнительное Пси-очко.

Психическое уничтожение (7 пси). Действием вы создаёте куб психической энергии с длинной стороны 20 футов в пределах 120 футов. Все существа в области действия эффекта должны совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 8к8 урона психической энергией и ошеломлена до конца вашего следующего хода. При успехе цель получает половину этого урона.

Психическая Инквизиция

Дисциплина Пробуждённых

Вы проникаете в сознание существа, читая его мысли и внушая новые.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы понимаете, если существо лжёт, общаясь с вами телепатически.

Молот Инквизиции (1-7 пси). Действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале она получает 1к10 урона психической энергией за каждое потраченное Пси-очко и совершает с помехой свой следующий спасбросок Мудрости, совершенный до окончания вашего следующего хода. При успехе цель получает половину этого урона.

Допрос с пристрастием (2 пси). Действием вы задаёте вопрос одному существу в пределах 30 футов, которое может вас видеть и слышать. Вопрос должен быть сформулирован так, чтобы ответы на него могли быть только «Да» или «Нет», иначе эффект не срабатывает. Цель должна совершить спасбросок Мудрости, отвечая на вопрос правдиво при провале. Этот эффект не действует на существо, имеющее иммунитет к очарованию.

Досмотр разума (5 пси; конц. 1 ч.). Вы можете проникнуть в мысли одного существа, поддерживая концентрацию. Существо должно находиться в пределах 30 футов, и его должно быть видно. Если вы сумеете поддерживать концентрацию на протяжении всей её длительности, цель должна совершить 3 спасброска Интеллекта. Вы узнаете количество информации в соответствии с количеством проваленных целью спасбросков.

Один провал позволяет вам отследить основные воспоминания за последние 12 часов, два провала - за 24 часа, три провала - за 48 часов.

Внушение мысли (6 пси; конц. 1 ч.). Вы можете проникнуть в мысли одного существа, поддерживая концентрацию. Существо должно находиться в пределах 30 футов, и его должно быть видно. Если вы сумеете поддерживать концентрацию на протяжении всей ее длительности, цель должна совершить 3 спасброска Интеллекта. Вы помещаете воспоминание или мысль в ее сознание. Вы выбираете, будет ли воспоминание или мысль обыденными (например, "Я ел кашу на завтрак" или "Нет ничего хуже зля") или личными (например, "Я трус, поскольку не смог спасти свою деревню от нашествия орков" или "Магия - бич этого мира, я ненавижу ее"). Длительность эффекта составляет количество часов в соответствии с количеством проваленных целью спасбросков: один провал соответствует 4 часам, два провала - 24 часа, три провала - 48 часов.

Психические иллюзии

Дисциплина Пробуждённых

Вы проникаете в разум существа, создавая в нем ложные образы.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Обман).

Игра воображения (1-7 пси). Действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале она получает 1к10 урона психической энергией за каждое потраченное Пси-очко и начинает видеть опасное существо боковым зрением: до конца вашего следующего хода цель не может совершать реакции, а рукопашные атаки по ней совершаются с преимуществом. При успехе цель получает половину этого урона.

Воображаемый враг (3 пси; конц. 1 мин.). Действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале она начинает видеть рядом с собой ужасное существо до окончания вашей концентрации. В этот промежуток времени цель не может совершать реакции и получает 1к8 урона психической энергией в начале каждого своего хода. Цель может повторно совершать спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая действие эффекта для себя при успехе. Вы можете увеличить урон на 1к8 за каждое дополнительно потраченное Пси-очко.

Образ предательства (5 пси; конц. 1 мин.). Действием вы внушаете в сознание существа навязчивую манию преследования. Выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы

можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале она должна совершать атаки и другие наносящие урон действия против своих союзников до окончания вашей концентрации. Цель может повторно совершать спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая действие эффекта для себя при успехе. Этот эффект не действует на существо, имеющее иммунитет к очарованию.

Призрачные богатства (7 пси; конц. 1 мин.).

Действием вы внушаете в сознание существа образ заветного предмета. Выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале вы получаете частичный контроль над ее поведением до окончания вашей концентрации: цель перемещается по вашему желанию в каждый свой ход, считая, что преследует желаемый предмет. Если она не получала урон с момента своего предыдущего хода, она может совершать действия только чтобы восхищаться созданным вами иллюзорным предметом. Цель может повторно совершать спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая действие эффекта для себя при успехе.

Психический сбой

Дисциплина Пробуждённых

Вы создаёте психические помехи, мешающие другим существам ясно мыслить.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Обман).

Пелена помех (1-7 пси; конц. 1 мин.). Действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Существо должно совершить спасбросок Интеллекта. При провале оно получает 1к10 урона психической энергией за каждое потраченное Пси-очко и ничего не видит за пределами области, радиусом 10 футов от него, до окончания вашей концентрации. При успехе существо получает половину этого урона.

Оцепенение (3 пси). Действием выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Оно должно совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель недееспособна до конца вашего следующего хода или пока она не получит урон.

Когнитивный шторм (5 пси). Действием выберите точку в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Все существа в сфере, радиусом 20 футов с центром в выбранной точке, должны совершить спасбросок Мудрости. При провале цель получает 6к8 урона психической энергией и совершает с помехой все спасброски до конца вашего следующего хода. При успехе цель получает половину этого

урона. Вы можете увеличить урон на 1кб за каждое дополнительно потраченное Пси-очко.

Странствование

Дисциплина Странников

Вы проецируете своё сознание на область вокруг вас, скручивая известные вам межпланарные тропы для мгновенных перемещений.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, после телепортации в ваш ход вы увеличиваете свою скорость ходьбы на 10 футов до конца текущего хода, ускоряясь от магии телепортации. Вы можете увеличить скорость только один раз за ход.

Поступь джюжины шагов (1-7 пси). Если вы не перемещались в вашем текущем ходу, бонусным действием вы можете телепортироваться на расстояние до 20 футов за каждое потраченное Пси-очко, в незанятое пространство, которое вы можете видеть, и ваша скорость снижается до 0 до конца этого хода.

Якорь странника (1 пси). Действием вы создаёте невидимый и неосязаемый телепортационный якорь в кубическом пространстве с длинной стороны 5 футов в пределах 120 футов от вас. В течение следующих 8 часов, каждый раз, когда вы телепортируетесь, используя эту псионическую дисциплину, вы можете переместиться к централи, даже если вы ее не видите, но она все ещё должна быть в пределах досягаемости используемой способности.

Защитный шаг (2 пси). Когда по вам попадают атакой, реакцией вы можете получить бонус +4 КД против этой атаки, повышая вероятность ее провала. После этого вы телепортируетесь на расстояние до 10 футов на незанятое пространство, которое вы можете видеть.

Туда и обратно (2 пси). Бонусным действием вы телепортируетесь на расстояние до 20 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть, после чего вы можете переместиться на расстояние до половины вашей скорости. В конце вашего хода вы можете телепортироваться на изначально занимаемое вами пространство, если оно не занято или не находится на другом плане существования.

Перестановка (3 пси). Если вы не перемещались в вашем текущем ходу, выберите одного союзника в пределах 60 футов, которого вы можете видеть. Бонусным действием вы и это существо телепортируетесь, меняясь местами, и ваша скорость снижается до 0 до конца этого хода. Эффект использования способности не срабатывает, если вы или существо не помещаетесь в соответствующее пространство.

Губительная перестановка (5 пси).

Действием выберите одно существо в пределах 120 футов, которое вы можете видеть. Оно должно совершить спасбросок Мудрости. При провале вы и это существо телепортируетесь, меняясь местами. Эффект использования способности не срабатывает, если вы или существо не помещаетесь в соответствующее пространство.

Фантомный караван (6 пси). Действием вы и до 6 выбранных вами согласных существ в пределах 60 футов, которых вы можете видеть, телепортируетесь на расстояние до 1 мили в точку, которую вы можете видеть. Если места в точке перемещения для всех недостаточно, эффект использования способности не срабатывает.

Врата странника (7 пси; конц. 1 ч.).

Действием вы создаёте тусклый сумрачный свет в кубическом пространстве с длинной стороны 5 футов в пределах 5 футов. Вы создаёте идентичный куб в любом месте в пределах 1 мили, которое вы видели за последние 24 часа. До окончания вашей концентрации все, кто входят в один из кубов, мгновенно телепортируются в другой, появляясь рядом с ним в незанятом пространстве. Эффект не срабатывает, если нет незанятого пространства, в котором может появиться существо.

Странствующая стрела

Дисциплина Странников

Вы наделяете дальнобойное оружие неким подобием разума, позволяющим ему безошибочно находить свои цели.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы совершаете без помехи все атаки дальнобойным оружием. Если при нормальных условиях предусматривается помеха, атака не может быть совершена с преимуществом.

Ускоренный снаряд (1-7 пси). Бонусным действием вы заряжаете одно дальнобойное оружие в ваших руках псионической энергией. Следующая ваша успешная атака этим оружием, совершенная до окончания текущего хода, наносит дополнительно 1к10 урона психической энергией за каждое потраченное Пси-очко.

Самонаводящийся снаряд (2 пси). Реакцией, когда вы промахиваетесь атакой дальнобойным оружием, вы можете повторно совершить бросок этой атаки.

Верный лучник (5 пси; конц. 1 мин.).

Бонусным действием вы наделяете одно дальнобойное оружие ограниченным подобием сознания. До конца концентрации вы можете совершать одну дополнительную атаку этим оружием в начале каждого вашего хода, не тратя действие. Если оружие метательное, оно

возвращается вам в руку после каждой вашей атаки этим орудием.

Странствующий разум

Дисциплина Странников

Вы направляете часть своего разума в ноосферу – область коллективного сознания и знаний всех живых существ.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы выбираете один навык или инструмент, получая владение им до окончания вашей настройки. В качестве альтернативы вы можете научиться читать и писать на одном языке по выбору.

Блуждающее сознание (2-6 пси; конц. 10 мин.). Вы погружаетесь в глубокое размышление. Если вы поддерживаете концентрацию полное время ее длительности, вы получаете владение несколькими из следующих навыков (по одному за каждые 2 Пси-очка): Уход за животными, Магия, История, Медицина, Природа, Выступление, Религия или Выживание. Эффект действует в течение 1 часа без необходимости поддерживать концентрацию.

Поиск существа (2 пси; конц. 1 ч.). Вы используете сознание для поиска информации о конкретном существе. Если вы поддерживаете концентрацию полное время ее длительности, вы узнаете примерное местонахождение этого существа: регион, город, поселение или район, с точностью от 1 до 3 миль (на усмотрение Мастера). Если существо находится в другом плане существования, вы узнаете название плана.

Знание предмета (3 пси; конц. 1 ч.). Вы детально изучаете предмет. Если вы поддерживаете концентрацию полное время ее длительности, находясь в 5 футах от него, вы получаете эффект заклинания «Опознание», наложенного на этот предмет.

Психическая речь (5 пси). Действием вы настраиваете своё сознание на понимание значений слов в любых языках на психическом уровне. В течение 1 часа вы понимаете все языки в устной и письменной форме. Помимо этого, когда вы говорите, все существа, способные понимать языки, понимают вас, независимо от языка, на котором вы говорите.

Блуждающий глаз (6 пси; конц. 1 ч.). Действием вы создаёте психический сенсор в пределах 60 футов от себя. Он существует до окончания вашей концентрации. Сенсор невидим и парит в воздухе. Ментально вы получаете визуальную информацию от него. Сенсор имеет обычное зрение и темное зрение в пределах 60 футов и может смотреть в любом направлении. Действием вы можете переместить рецептор на расстояние до 30 футов. Не существует ограничений на дальность его перемещения от вас, однако он не может

переместиться в другой план существования. Твёрдое препятствие блокирует перемещение сенсора, однако он может перемещаться сквозь пространства шириной до 1 дюйма в диаметре.

Фазовый глаз (7 пси; конц. 1 ч.). Дублирует эффект способности «Блуждающий глаз», однако сенсор может перемещаться сквозь целостные барьеры, но не может завершить движение в них, иначе эффект мгновенно оканчивается.

Странствующий хамелеон

Дисциплина Странников

Вы создаёте завесу психической энергии, искажающую ваш внешний вид и позволяющую вам сливаться с окружением и даже становиться невидимым.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность).

Хамелеон (2 пси). Действием вы можете попытаться скрыться, даже если не соблюдаются необходимые требования. В конце текущего хода, вы остаётесь скрытым только если соблюдаются необходимые требования.

Уход от взгляда (3 пси; конц. 1 мин.). Бонусным действием вы исчезаете из поля зрения. Вы можете распространить эффект на одно дополнительное существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть, за каждое дополнительное Пси-очко.

Все выбранные цели становятся невидимыми. Эффект для каждой из них длится до окончания вашей концентрации или до момента, когда цель каким-либо образом воздействует на другое существо, совершая атаку, используя заклинание или активируя умение.

Длительная невидимость (7 пси; конц. 1 мин.). Бонусным действием вы становитесь невидимым до окончания вашей концентрации.

Телепатическая связь

Дисциплина Пробуждённых

Манипулируя псионической энергией, вы получаете возможность контролировать других существ, внушая им свою волю.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы получаете возможность использовать своё классовое умение «Телепатия» на не более чем 6 существах одновременно. Если у вас нет этого умения, вы, вместо этого, получаете его, имея настойку на эту дисциплину.

Настойчивый допрос (2 пси). Действием вы выбираете одно существо, с которым вы можете связаться при помощи телепатии. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель правдиво отвечает на вопрос, заданный вами телепатически. При успехе эффект не срабатывает, и вы не можете повторно

использовать эту способность на цели, пока не совершите продолжительный отдых. Этот эффект не действует на существо, имеющее иммунитет к очарованию.

Презрада сознанию (2 пси). Действием вы выбираете одно существо, с которым вы можете связаться при помощи телепатии. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель считает истинным одно утверждение по вашему выбору, высказанное вами телепатически, в течение следующих 5 минут. Утверждение не должно превышать 10 слов и оно должно касаться описания вас, существа или предмета, которых цель может видеть. При успехе эффект не срабатывает, и вы не можете повторно использовать эту способность на цели, пока не совершите продолжительный отдых. Этот эффект не действует на существо, имеющее иммунитет к очарованию.

Сломленная воля (5 пси). Действием вы выбираете одно существо, с которым вы можете связаться при помощи телепатии. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале вы определяете действия и перемещения, совершаемые ею в ее следующий ход. При успехе эффект не срабатывает, и вы не можете повторно использовать эту способность на цели, пока не совершите продолжительный отдых. Этот эффект не действует на существо, имеющее иммунитет к очарованию.

Психическая хватка (6 пси; конц. 1 мин.). Действием вы выбираете одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта, становясь парализованной до окончания вашей концентрации при провале. В конце каждого своего хода она может повторно совершать спасброски. При успехе действие эффекта оканчивается. При каждом провале реакцией вы можете заставить цель переместиться на половину своей скорости, несмотря на то, что она парализована.

Доминирование над психикой (6 пси; конц. 1 мин.). Действием вы выбираете одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале вы определяете действия и перемещения, совершаемые ею в ее ход, до окончания вашей концентрации. Цель может повторно совершать спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая действие эффекта для себя при успехе. Этот эффект не действует на существ, имеющих иммунитет к очарованию.

Третий глаз

Дисциплина Странников

Вы создаёте телепатический третий глаз в вашем сознании, с помощью которого вы обзреваете мир. Глаз передаёт вам мысли и

знания, что существенно обостряет ваши чувства.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы получаете темное зрение на дальности 60 футов. Если вы уже имеете темное зрение на таком же или большем расстоянии, увеличьте его на 10 футов.

Чувство вибрации (2 пси; конц. 1 мин.). Бонусным действием вы получаете чувство вибрации радиусом 30 футов до конца вашей концентрации.

Внимательный взгляд (2 пси). Бонусным действием вы получаете преимущество на проверки Мудрости на 1 минуту.

Пронзающий взгляд (3 пси; конц. 1 мин.). Бонусным действием вы получаете возможность видеть сквозь предметы толщиной до 1 фута в пределах 30 футов до окончания вашей концентрации.

Истинное зрение (5 пси; конц. 1 мин.). Бонусным действием вы получаете истинное зрение в радиусе 30 футов до окончания вашей концентрации.

Уменьшение

Дисциплина Бессмертных

Вы манипулируете материей вашего тела, существенно сокращая свои размеры без потери физической силы.

Психофокус. Настроившись на эту дисциплину, вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность).

Миниатюрная форма (2 пси; конц. 10 мин.). Бонусным действием вы становитесь Крошечного размера до окончания вашей концентрации. Пока действует эффект, вы получаете бонус +5 к проверкам Ловкости (Скрытность) и можете перемещаться сквозь пространства шириной до 6 дюймов (15см) без протискивания.

Сбивающее изменение (2 пси). Бонусным действием вы становитесь невероятного маленького размера, после чего неожиданно возвращаетесь в норму, отбрасывая врага назад. Выберете одно существо в пределах 5 футов, которое вы можете видеть. Оно должно совершить спасбросок Силы, падая ничком при провале.

Внезапное изменение (5 пси). Реакцией, когда по вам попадают атакой, вы на мгновение уменьшаетесь, чтобы избежать атаки. Атака промахивается, а вы перемещаетесь на расстояние до 5 футов не провоцируя атаку, после чего возвращаетесь в обычный размер.

Микроскопическая форма (7 пси; конц. 10 мин.). Бонусным действием ваш размер становится меньше Крошечного, до окончания вашей концентрации. Пока действует эффект, вы получаете бонус +10 к проверкам Ловкости (Скрытность), бонус +5 к КД и можете перемещаться сквозь пространства шириной до 1 дюйма (2,5см) без протискивания. Вы также не можете совершать атаки оружием.

Псионические Таланты

Псионические таланты – это небольшие способности, требующие псионической подготовки, но не истощающие силы мистика при использовании. Таланты схожи с дисциплинами и подпадают под те же правила, за исключением трёх важных моментов:

- Вы не можете настраивать психофокус на таланты.
- Таланты не требуют использования Пси-очков.
- Таланты не связаны с мистическими орденами.

Ниже приведены таланты в алфавитном порядке.

Маяк

Псионический талант

Бонусным действием вы испускаете из своего тела яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет ещё на 20 футов. Свет может быть любого цвета. Эффект длится 1 час или до момента, пока вы не отмените его бонусным действием.

Слияние с клинком

Псионический талант

Бонусным действием вы сливаетесь с одноручным рукопашным оружием в ваших руках. В течение следующей минуты вы не можете выпустить оружие из рук и оно не может быть выбито.

Слепое пятно

Псионический талант

Действием вы стираете свой образ из сознания одного существа в пределах 120 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале вы становитесь для неё невидимым до конца вашего следующего хода.

Галлюцинация

Псионический талант

Действием вы создаёте иллюзию в сознании одного существа в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Иллюзия может быть звуковой и визуальной, и ее воспринимает только цель данного таланта.

Если иллюзия звуковая, ее громкость может варьироваться от шепота до крика. Она может принимать форму вашего голоса, голоса кого-то другого, рыка существа, мелодии музыкального инструмента или любого другого звука на ваш выбор. Иллюзия активна в течение 1 минуты.

Если иллюзия визуальная, она должна принять форму предмета, помещающегося в куб со стороной 5 футов. Предмет не может

двигаться, отражать свет, и влиять на иные формы восприятия, кроме визуальной. Иллюзия активна в течение 1 минуты и исчезает если существо ее коснётся.

Луч энергии

Псионический талант

Действием вы выбираете одно существо в пределах 90 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Ловкости, получая 1к8 урона звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством на ваш выбор.

Урон увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 (2к8), 11 (3к8) и 17 (4к8) уровней.

Легкая поступь

Псионический талант

Бонусным действием вы изменяете свои плотность тела и вес, увеличивая свою маневренность. До конца вашего хода ваша скорость увеличивается на 10 футов, а вставание в первый раз в этом ходу не трогает движение, если его осталось больше 0.

Слияние с разумом

Псионический талант

Бонусным действием вы можете телепатически связаться с одним согласным существом в пределах 120 футов, которое вы можете видеть. Цель должна иметь Интеллект не меньше 2, иначе способность не срабатывает.

Передать информацию таким образом можно до окончания текущего хода. Для понимания цели не обязательно знать ваш язык, и она понимает вас, даже если не знает ни одного языка. Вы также получаете доступ к одному воспоминанию цели на ее выбор, видя произошедшие события в мельчайших деталях.

Ментальный удар

Псионический талант

Действием вы выбираете одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Телосложения или получит 1к6 урона силовым полем. Если цель получает любое количество этого урона и она не больше, чем Большого размера, то она падает ничком.

Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 (2к6), 11 (3к6) и 17 (4к6) уровней.

Ментальный укол

Псионический талант

Действием вы выбираете одно существо в пределах 120 футов, которое вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта или получит 1к10 урона психической энергией.

Урон увеличивается на 1к10, когда вы достигаете 5 (2к10), 11 (3к10) и 17 (4к10) уровней.

Мистический шарм

Псионический талант

Действием вы привлекаете внимание одного гуманоида в пределах 120 футов, которого вы можете видеть. Цель должна совершить спасбросок Харизмы, становясь очарованной вами до конца вашего следующего хода при провале.

Мистическая рука

Псионический талант

Действием вы можете передвинуть один предмет в пределах 30 футов. Предмет не должен весить более 10 фунтов, а также быть носим или несом другим существом. Если предмет не закреплён, вы можете переместить его на 30 футов в любом направлении.

Этот талант позволяет вам открывать незапертые двери, выливать пиво из кружек и так далее.

Предмет падает на землю, если он остался висеть в воздухе на момент окончания вашего хода.

Психический молот

Псионический талант

Действием вы пытаетесь схватить одно существо в пределах 120 футов, которое вы можете видеть, рукой, созданной при помощи телекинеза. Цель должна совершить спасбросок Силы, получая 1к6 урона силовым полем. Если она получает любое количество этого урона и не больше, чем Большого размера, вы можете переместить ее на 10 футов линейно в направлении по вашему выбору. Вы не можете оторвать цель от земли, если только она уже не находится в воздухе или под водой.

Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 (2к6), 11 (3к6) и 17 (4к6) уровней.

