

Unearthed Arcana: Псионика

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.

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.

В этом документе представлены новые возможности в развитии классов Воин, Плут и Волшебник, а также новые заклинания и черты.

Воинские архетипы

На 3 уровне Воин получает возможность выбрать Воинский архетип. Ниже вы найдете новую тестовую возможность развития класса, которая называется Психический воитель.

Психический воитель

Почувствовав пробуждение псионических способностей внутри себя, Психический воитель становится тем воином, который усиливает свою физическую мощь при помощи психически усиленных атак оружием, телекинетических плетей и барьеров ментальной силы.

Будучи Психическим воителем, вы могли получить свои псионические способности через самостоятельное изучение этой темы, при помощи опытного наставника или же вы научились владеть этой силой в академии, главная цель которой заключается в использовании силы разума как в качестве щита, так и в качестве меча.

Псионическое вооружение

Особенность Психического воителя на 3 и 10 уровнях

Вы можете проводить свою псионическую энергию для того, чтобы улучшить вашу доблесть. Когда вы заканчиваете долгий

отдых, выберите, что вы хотите улучшить — защиту или атаку. Улучшение длится до тех пор, пока вы не совершите долгий отдых.

Усиленная защита. Когда вы или существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, получает урон, вы можете использовать свою реакцию и бросить d10. Вы снижаете количество полученного урона на выпавшее значение на кости. Когда вы достигнете 10 уровня, кость увеличится до d12.

Усиленные атаки. Один раз в течение каждого вашего хода, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете также нанести 1d4 психического урона этой цели. Когда вы достигнете 10 уровня, кость урона увеличивается до 1d6.

Телекинетическая рука

Особенность Психического воителя на 3 уровне

Вы изучаете фокус *Волшебная рука*. Вы можете применять его без затрат компонентов, а также вы можете делать призрачную руку невидимой. Интеллект считается вашей основной характеристикой для этого заклинания.

Сила разума

Особенность Психического воителя на 7 уровне

В качестве бонусного действия вы можете телекинетически стегнуть существо, которое вы можете видеть в пределах 20 футов от вас. Существо должно пройти Испытание по Силе против вашей сложности, которая равна 8 + бонус умения + ваш модификатор Интеллекта. При провале цель получает 2d6 + ваш модификатор Интеллекта урона силой, а также телекинетически притягивается или отталкивается (на ваш выбор) от / к вам на расстояние 15 футов. При успешном прохождении Испытания цель получает половину урона и не передвигается.

Вы можете использовать этот навык количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения особенности после долгого отдыха.

Телекинетический оплот

Особенность Психического воителя на 10 уровне

Когда вы совершаете действие Атака, вы можете не совершать одну из своих атак и вместо этого создать укрепление из псионической силы радиусом 10 футов вокруг себя. Оно существует 1 минуту или до тех пор, пока вы не недееспособны. Пока эта способность действует, вы и ваши союзники получаете половинчатое укрытие, а также преимущество к Испытаниям по Силе.

Как только вы используете эту особенность, вы больше не сможете применить ее повторно до окончания долгого отдыха или до применения вашей особенности Второе дыхание.

Мучительные удары

Особенность Психического воителя на 15 уровне

Ваши атаки могут насыщать психическую агонию. Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете также нанести 2d10 психического урона этой цели и вынудить ее пройти Испытание по Выносливости против сложности, равной 8 + бонус умения + ваш модификатор Интеллекта. Если цель проваливает Испытание, она падает на землю (распластана), а также получает помеху на проверку всех навыков до окончания вашего следующего хода.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1). Вы восстанавливаете все потраченные применения способности после долгого отдыха.

Психический дредноут

Особенность Психического воителя на 18 уровне

Сила вашего ума наполняет вас целиком, делая вас практически неостановимой машиной смерти на поле боя. Используя реакцию при получении урона, вы можете дать себе описанные ниже преимущества на 1 минуту или до тех пор, пока вы не недееспособны:

- В начале каждого своего хода вы восстанавливаете 10 пунктов здоровья
- Ваша скорость ходьбы увеличена на 10 футов

- Если вы распластаны, то вы можете потратить 5 футов, чтобы встать на ноги.

Использував эту особенность, вы больше не сможете сделать это повторно до окончания долгого отдыха.

Архетипы Плути

На 3 уровне Плут получает возможность выбрать Архетип Плути. Ниже вы найдете новую тестовую возможность развития класса, которая называется Клинок Души.

Клинок Души

Клинок Души обладает мощным псионическим потенциалом. Он направляет свой резервуар внутренней энергии в материальные клинки психической энергии, которые разят разум жертвы. Они легко смогут найти себе работу в воровских гильдиях, особенно на роли убийц, так как их ментальное оружие не оставляет ран на теле цели.

Будучи Клинком Души, ваши псионические способности могли проявиться еще в детстве, впервые показав себя в виде первого Клинки Души. Или вы могли стать частью ордена псионических убийц, потратив десятки лет на оттачивание своих способностей по проявлению ваших смертельных клинков.

Психический клинок

Особенность Клинки Души на 3 уровне

Бонусным действием вы можете создать магический клинок из мерцающей психической энергии в одной или в обеих руках. Пока в вашей руке находится призванное оружие, вы не можете держать в ней ничего другого. Вы можете отозвать один или оба клинка в любое время (действий не требуется), а также клинки исчезают, если вы недееспособны.

Психический клинок — это простое оружие ближнего боя, обладающее свойствами «легкое», «фехтовальное» и «метательное». Обычный радиус для метания равен 30 футам, а максимальный — 60 футам. Клинок наносит 1d6 психического урона при попадании. Если вы бросаете клинок в качестве действия Атака, он мгновенно

исчезает, если вы попали или промазали по цели. Клинок также мгновенно исчезает, если вы выпустили его из рук.

Псионическое усиление

Особенность Клинка Души на 3 уровне

Вы можете сфокусировать свою псионическую силу, чтобы получить экстраординарные способности. Когда вы завершаете долгий отдых, вы получаете одно из описанных ниже преимуществ, которое длится до следующего долгого отдыха:

- Вы можете телепатически общаться с любым существом, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. Если существо может говорить хотя бы на одном языке, оно может ответить вам.
- Ваша скорость ходьбы увеличивается на 5 футов.
- Ваш максимум пунктов здоровья и текущий показатель пунктов здоровья увеличиваются на значение, равное вашему модификатору Интеллекта + вашему уровню Плути.

Ужасающий клинок

Особенность Клинка Души на 9 уровне

Ваши психические клинки теперь могут пробуждать ужас в цели. Когда вы наносите урон цели при помощи Психического клинка, вы можете вынудить цель пройти Испытание по Мудрости против сложности, равной 8 + бонус умения + ваш модификатор Интеллекта. При провале цель считается испуганной вами до начала следующего хода. При успехе цель не испугана и получает иммунитет к эффекту этой способности на 24 часа.

Психическая завеса

Особенность Клинка Души на 13 уровне

Вы можете сплести завесу из психической энергии, которая скроет ваш внешний вид. В качестве действия вы можете магическим образом стать невидимым вместе с тем, что находится у вас в руках или что вы несете на себе, на 10 минут. Невидимость заканчивается, если вы совершаете атаку или вынуждаете цель пройти Испытание.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1). Вы восстанавливаете все потраченные применения способности после долгого отдыха.

Раздирание разума

Особенность Клинка Души на 17 уровне

Вы можете нанести удар Психическим клинком точно в разум вашей цели. В качестве действия, если у вас в руках есть хотя бы один Психический клинок, вы можете вынудить цель пройти Испытание по Интеллекту, если вы ее видите и она находится в пределах 30 футов от вас. Сложность броска равна 10 + бонус умения + ваш модификатор Интеллекта. Если вы скрыты от цели, то цель получает помеху на прохождение Испытания. При провале цель получает 12d6 психического урона и считается оглушенной до начала вашего следующего хода. При успехе цель получает половину урона и не считается оглушенной. Один из ваших Психических клинков исчезает после использования способности.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1). Вы восстанавливаете все потраченные применения способности после долгого отдыха.

Магические традиции

На 2 уровне Волшебник получает возможность выбрать Магическую традицию. Ниже вы найдете новую тестовую возможность развития класса, которая называется Псионика.

Псионика

Волшебники изучают магию во всех ее проявлениях, включая псионику. Те волшебники, что следуют по пути псионики, оттачивают магический потенциал своего собственного разума. Иногда их называют псиониками или менталистами. Такие волшебники взаимодействуют с мультивселенной через объектив их псионических способностей.

Псионики направляют свою магию при помощи фокусировки своего разума. Делая это, они могут выходить за рамки своего

физического тела, принимая формы чистой мысли, используя при этом псионические заклинания без компонентов, а также воспринимая окружающий их мир более широким спектром чувств.

Будучи приверженцем Традиции псионики, вы могли раскрыть свой потенциал посредством эзотерических тренировок, или вы могли присоединиться к ордену, который занимается изучением ментальных способностей разума.

Псионическая фокусировка

Особенность Псионики на 2 уровне

Вы научились проводить псионическую энергию через специальный предмет — псионическую фокусировку. Вы получаете этот предмет, когда получаете доступ к этой особенности (смотрите раздел «Ваша псионическая фокусировка» ниже).

Пока ваша псионическая фокусировка находится при вас, вы получаете следующие преимущества:

- Этот объект является фокусировкой заклинания для вас
- Когда вы совершаете броски костей для определения урона силой или психического урона, вы можете перебросить любое количество из этих костей, на которых выпало 1. Вы должны использовать новое значение.

Если вы потеряли псионическую фокусировку, вы можете магическим образом воссоздать ее, проведя 1 час в медитации во время короткого или долгого отдыха. После отдыха предмет фокусировки появляется в ваших руках.

Преданность псионике

Особенность Псионики на 2 уровне

Ваше изучение псионики позволило вам раскрыть потенциал разума. Когда вы получаете эту особенность, выберите один фокус из списка: *дружба*, *волшебная рука* и *сообщение*. Вы изучаете этот фокус, если не знали его раньше. Этот фокус не учитывается в общем количестве известных волшебнику фокусов.

Пока псионическая фокусировка находится при вас, вы можете использовать выбранный вами фокус бонусным действием без затрат компонентов, а также с изменениями, которые описаны ниже:

Ваша псионическая фокусировка

У каждого члена Традиции псионики есть своя история, как у него впервые появилась псионическая фокусировка. Подумайте, как она появилась у вас и какую форму она обретает.

Возможно, что событие, после которого у вас появился предмет псионической фокусировки, несет в себе что-то личное. Может быть вам дал его ваш наставник после завершения обучения? Или же вы получили его в качестве подарка после завершения обучения в магической академии? А может этот предмет «звал» вас в ювелирной лавке? Был ли он связан с тем моментом, когда в вас впервые проявились псионические способности? Однажды вы проснулись и почувствовали, что на подушке что-то лежит и издает тихое гудение?

Форма, которую принимает магическая фокусировка, полностью зависит от вашего желания. Она может быть отражением того момента, когда в вас впервые появились способности; символом вашего разума или предметом, который позволяет вам собрать мысли в кучу. Это портативный предмет, который имеет какое-то значение для вас, однако он не может быть оружием или магическим предметом. Возможно, это сувенир из детства, череп внеземного существа, кристалл, который вызывает у вас какие-то чувства, монетка, которая всегда встает на ребро, огнеупорная дощечка или любая другая загадочная реликвия.

Какую бы форму этот объект не принимал, он есть у вас, и теперь он считается вашей псионической фокусировкой. Вы сами решаете, как управлять ею. Расположите ли вы его на вершине посоха или палочки? Или вы предпочитаете носить его на шее или спрятать в кольце? А может вы разместили его на вашей книге заклинаний? Где бы он ни располагался, теперь вы можете проводить свою магию через него. И именно этот предмет является доказательством вашей приверженности Традиции псиоников.

Дружба. Когда действие заклинания заканчивается, цель не становится враждебной по отношению к вам.

Волшебная рука. Вы можете сделать руку невидимой, когда применяете заклинание. Вы также можете контролировать заклинание при помощи бонусного действия.

Сообщение. Вы не должны указывать на цель или проговаривать сообщение вслух.

Форма мысли

Особенность Псионики на 6 уровне

Когда вы носите с собой псионическую фокусировку, вы можете использовать бонусное действие, чтобы магическим образом преобразовать свое тело в чистую псионическую энергию. Трансформация действует 10 минут, до тех пор, пока вы не потратите бонусное действие, чтобы принять обычную форму, или пока вы не будете недееспособны или мертвы.

Когда вы находитесь в форме мысли, вы выглядите как фигура из светящейся психической энергии, внутри которой парит ваша психическая фокусировка. Ваша форма может выглядеть как угодно, однако она очевидно является магической, ее размер такой же, как и у вас, а также она излучает приглушенный свет в радиусе 5 футов. Любое ваше снаряжение, которое вы носите или держите в руках, трансформируется вместе с вами. Вы также получаете следующие преимущества:

Псионические заклинания. Когда вы применяете заклинание, находясь в форме мысли, вы можете применить это заклинание псионически. Если вы делаете это, то заклинание не требует вербальных, соматических и материальных компонентов, у которых нет стоимости.

Псионическая устойчивость. Вы получаете сопротивление к психическому урону, а также к дробящему, рубящему и колющему урону от немагических атак.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1). Вы восстанавливаете все потраченные применения способности после долгого отдыха.

Ментальная дисциплина

Особенность Псионики на 10 уровне

Ваш разум постигает новые вершины. Когда вы получаете доступ к этой особенности, выберите одно из заклинаний: *подчинение личности*, *наблюдение* или *телекинез*. Вы добавляете это заклинание в книгу заклинаний и можете применять его без

компонентов.

Вы также можете применять выбранное вами заклинание один раз без затрат ячейки заклинаний. Сделав это, вы получаете возможность вновь использовать заклинание без затрат ячейки заклинаний только после долгого отдыха.

Усиленная псионика

Особенность Псионики на 10 уровне

Когда вы наносите психический урон или урон силой при помощи заклинаний волшебника, вы можете добавить ваш модификатор Интеллекта к урону против одной из целей заклинания.

Странствие мысли

Особенность Псионики на 14 уровне

Используя Форму мысли, вы получаете скорость полета, равную скорости ходьбы, а также вы можете парить. Вы также можете двигаться через существ и предметы так, словно это труднопроходимая местность.

Вы получаете 1d10 урона силой, если заканчиваете свой ход внутри предмета. Если вы возвращаетесь к своей нормальной форме, находясь внутри объекта, вас выталкивают в ближайшее незанятое пространство. За каждые 5 футов перемещения до момента выталкивания вы получаете 1d10 урона силой.

Псионические заклинания

Выбор заклинаний — это то, что делает волшебника волшебником, а также определяет его индивидуальную экспертную область. Когда вы создаете волшебника-псионика, рассмотрите выбор заклинаний так, чтобы они тематически подходили к выбранной Традиции. Тема для псионических заклинаний обычно включает в себя следующие особенности заклинаний:

- связывать и манипулировать разумами;
- позволяют заклинателю наблюдать за отдаленными местами или планами;
- изменять восприятие;
- передвигать объекты и существ;
- телепортироваться;
- наносить психический урон или урон силой.

Ниже вы найдете список заклинаний волшебника, который подходит для этой тематики. Заклинания, помеченные звездочкой (*), описаны в конце этого документа.

Фокусы (0 круг)

Волшебная рука
Дружба
Малая иллюзия
Меткий удар
Осколок разума *
Сообщение

1 круг

Волшебная стрела
Жуткий смех Таши
Катапульта (из «Занатара»)
Маскировка
Невидимый слуга (ритуал)
Опознание (ритуал)
Очарование личности
Понимание языков (ритуал)
Пробуждение страха (из «Занатара»)
Расстройство личности *
Сигнал тревоги
Усыпление

2 круг

Видение невидимого
Внушение
Воображаемая сила
Копье разума
Корона безумия
Левитация
Ментальный барьер *
Невидимость
Обнаружение мыслей
Отражения
Поиск предмета
Размытый образ
Слепота/глухота
Туманный шаг
Удержание личности
Укол разума *
Щит разума *

3 круг

Гипнотический узор
Дрема (из «Занатара»)
Изобилие врагов (из «Занатара»)
Мерцание
Необнаружимость
Образ
Подсматривание
Полет
Послание

Псионический заряд *

Страх
Языки

4 круг

Воображаемый убийца
Высшая невидимость
Магический глаз
Мираж
Отлилюкова упругая сфера
Очарование монстра (из «Занатара»)
Переносная дверь
Поиск существа
Смятение
Удар по эго *

5 круг

Вещий сон
Далекий шаг (из «Занатара»)
Длань Бигби
Знание легенд
Изменение памяти
Интеллектуальная крепость *
Круг телепортации
Ментальная связь Рари
Наблюдение
Обет
Подчинение личности
Притворство
Связь с иным миром (ритуал)
Синоптический разряд (из «Занатара»)
Стена силы
Телекинез
Удержание монстра
Улучшение навыка (из «Занатара»)
Фальшивый двойник

6 круг

Волшебные врата
Волшебный сосуд
Дромиджево появление (ритуал)
Истинное зрение
Ментальная тюрьма (из «Занатара»)
Множественное внушение
Неудержимая пляска Отто
Программируемая иллюзия
Разящее око
Раскидывание
Сломленный разум *

7 круг

Изменение тяготения
Изоляция
Проекция
Слово силы: Боль (из «Занатара»)
Таинственный мираж

Телепортация
Узилище
Уход в иной мир
Эфирность

8 круг

Антипатия/Симпатия
Иллюзорный дракон (из «Занатара»)
Одуряющая тьма (из «Занатара»)
Подчинение монстра
Слабоумие
Слово силы: Оглушение
Сокрытие разума
Телепатия

9 круг

Астральная проекция
Заточение
Предвидение
Психический страх (из «Занатара»)

Новые заклинания

Новые заклинания, подходящие для волшебников-псиоников, представлены ниже. Эти заклинания появятся в списке заклинаний Барда, Волшебника, Колдуна и Чародея.

Заклинания Барда, Волшебника, Колдуна и Чародея

Фокусы (0 круг)

Осколок разума (*enchantment*)

1 круг

Расстройство личности (*enchantment*)

2 круг

Ментальный барьер (*abjuration*)
Укол разума (*enchantment*)
Щит разума (*abjuration*)

3 круг

Псионический заряд (*evocation*)

4 круг

Удар по эго (*enchantment*)

5 круг

Интеллектуальная крепость (*abjuration*)

6 круг

Сломленный разум (*enchantment*)

Описание заклинаний

Описания заклинаний представлены в алфавитном порядке.

Интеллектуальная крепость

5 круг, *abjuration*

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаете вокруг себя слегка мерцающий защитный барьер из психической силы. Во время действия заклинания вы получаете преимущество ко всем Испытаниям.

Когда любое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, проваливает Испытание, вы можете использовать реакцию и дать возможность этому существу перебросить кость. Существо должно использовать новое значение.

Ментальный барьер

2 круг, *abjuration*

Время сотворения: 1 реакция, когда вас вынуждают пройти Испытание по Интеллекту, Мудрости или Харизме

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: 1 раунд

Вы защищаете свой разум стеной из повторяющихся мыслей. До начала вашего следующего хода вы получаете преимущество к Испытаниям по Интеллекту, Мудрости и Харизме, а также сопротивление к психическому урону.

Осколок разума

Заговор, *enchantment*

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: 1 раунд

Вы направляете дезориентирующий всплеск психической энергии в разум существа, которое вы можете видеть в радиусе действия заклинания. Цель должна пройти Испытание по Интеллекту. Если цель провалила Испытание, то она получает 1d6 психического урона. Также, когда существо

совершает Испытание в первый раз до конца вашего следующего хода, оно должно бросить 1d4 и отнять выпавшее значение от проверки Испытания.

Урон от заклинания увеличивается на 1d6 при достижении определенного уровня: 5 уровня (2d6), 11 уровня (3d6) и 17 уровня (4d6)

Псионический заряд

3 круг, *evocation*

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: На себя (30-футовый конус)

Компоненты: В

Длительность: Мгновенно

Вы обрушиваете разрушительную мощь псионической энергии в радиусе 30-футового конуса. Каждое существо в зоне действия заклинания должно совершить Испытание по Ловкости. При провале цель получает 5d8 урона силой, отталкивается от вас на 20 футов и считается распластанной. При успехе цель получает только половину урона и не отталкивается или считается распластанной.

На более высоких уровнях. Когда вы используете это заклинание, тратя при этом ячейку 4 круга и выше, урон от заклинания увеличивается на 1d8 за каждую ячейку заклинаний выше 3 круга.

Расстройство личности

1 круг, *enchantment*

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы наполняете противоречивыми мыслями разум одного существа, которое вы можете видеть в пределах дистанции, тем самым ухудшая его способность принимать решения. Цель должна успешно пройти Испытание по Мудрости или будет считаться недееспособной. В конце каждого своего хода цель получит 1d12 психического урона и только потом оно сможет попытаться повторно пройти Испытание по Мудрости. В случае успеха заклинание перестает действовать на цель.

Сломленный разум

6 круг, *enchantment*

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Вы перегружаете разум цели, которую вы можете видеть в пределах дистанции, наполняя его противоречивыми эмоциями. Существо должно совершить Испытание по Интеллекту. При провале цель получает 12d6 психического урона и считается оглушенным на 1 минуту. При успехе цель получает половину урона и не считается оглушенной.

Оглушенная цель может пройти Испытание по Интеллекту в конце своего хода. При успехе действие заклинания прекращается.

Удар по эго

4 круг, *enchantment*

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы обрушиваете свою силу на разум существа, которое вы можете видеть в пределах дистанции, наполняя голову цели отчаянием. Цель должна преуспеть в Испытании по Интеллекту или получит помеху на совершение атак, проверки навыков, прохождение Испытаний, а также не сможет использовать заклинания. В конце каждого своего хода существо может попытаться снова пройти Испытание. При успехе заклинание перестает действовать на цель.

Укол разума

2 круг, *enchantment*

Время сотворения: 1 бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Вы направляете копьё из псионической энергии в разум одного существа, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Существо должно совершить Испытание по

Интеллекту. При провале оно получает 3d6 психического урона и может использовать свое Действие только для Рывка и Отхода в свой следующий ход. При успехе цель получает только половину урона, а заклинание не ограничивает действия существа.

На более высоких уровнях. Когда вы используете это заклинание, тратя при этом ячейку 3 круга и выше, вы можете сделать целью этого заклинания еще одно существо за каждую ячейку заклинания выше 2 круга. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, если вы делаете их целями заклинания.

Щит разума

2 круг, abjuration

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: 8 часов

Вы сплетаете туманную завесу вокруг разума существа, которого вы коснулись. На время действия заклинания разум цели нельзя прочесть или обнаружить, существа не могут телепатически общаться с целью, если только сама цель не позволит сделать это. Цель также получает преимущество на прохождение Испытаний против любых эффектов, пытающихся определить, говорит ли цель заклинания правду.

Новые черты

Для игр, которые используют псионику, мы предлагаем вам рассмотреть новые псионические черты.

Телекинетик

Вы учитесь передвигать вещи при помощи своего разума. Вы получаете следующие преимущества:

- Ваш показатель Интеллекта увеличивается на 1, максимум 20;
- Вы изучаете заговор *волшебная рука*. Вы можете творить это заклинание без вербальных и соматических компонентов, а также можете сделать призрачную руку невидимой;

- Бонусным действием вы можете попробовать сдвинуть одно существо, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от *волшебной руки*. Когда вы делаете это, цель должна преуспеть в Испытании по Силе (сложность будет равна 8 + бонус умения + ваш модификатор Интеллекта) или будет сдвинута на 5 футов от вас.

Телепат

Вы открыли в себе способности связываться ментально с другими. Вы получаете следующие преимущества:

- Ваш показатель Интеллекта увеличивается на 1, максимум 20;
- Вы получаете владение (прибавляете бонус умения) одним из навыков из списка: Запугивание, Обман, Проницательность или Убеждение;
- Вы можете телепатически общаться с любым существом, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Если существо понимает хотя бы один язык, оно может ответить вам.

Перевод: [Dungeons & Dragons для всех!](#)