

Unearthed Arcana 2020: Пересмотренная 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 вы найдете несколько пересмотренных вариантов развития классов, представленных в предыдущих выпусках Unearthed Arcana. Пересмотренные варианты в этом документе касаются темы Псионики. Спасибо вам большое за отзывы о предыдущих версиях! После рассмотрения ваших отзывов мы отказались от нескольких идей, а также создали нечто новое, о чем и хотим поговорить с вами ниже.

На страницах ниже вы найдете следующие варианты для развития персонажа:

- **Пси-Рыцарь**, пересмотренный подкласс воина, который раньше назывался Психический Воин;
- **Клинок Души**, пересмотренный подкласс плута;
- **Псионическая Душа**, пересмотренный подкласс чародея, который раньше назывался Чужеродный разум.
- **Три новых заклинания** псионики;
- **Пять черт**, которые могут даровать псионические силы любому персонажу.

Мы больше не будем делать псионического волшебника, а также отказались от следующих заклинаний: *Ментальный барьер*, *Псионический заряд*, *Расстройство личности*, *Сломленный разум*, *Удар по эго* и *Щит разума*. Однако многие из этих эффектов вы найдете в этом материале. Описание этих заклинаний вы найдете [здесь](#).

Что такое Псионическая Сила?

Мультивселенная D&D наполнена сверхъестественными силами, некоторые из которых проистекают из обителей богов, другие черпаются из космоса, а третьи проявляются в разуме. Последняя — сила разума — называется коротко «пси» или «псионической силой». Существа, к примеру Свежеватели разума или гитиянки, повелевают псионической силой. При помощи нее они творят заклинаний и создают другие сверхъестественные феномены.

Пси в ранних редакциях D&D

Различные редакции D&D создавали различные правила для псионической силы, очень часто описывая ее совершенно по-разному. Вне зависимости от того, какие правила были в каждой редакции, у псионической силы всегда были общие элементы:

- Псионическая сила пробуждается в том, кто ее использует, а не в каком-то внешнем источнике;
- Псионическая способность позволяет использовать заклинания, а также эффекты, которые находятся за пределами обычных заклинаний;
- Силы, связанные с пси в D&D, внешне похожи на те эффекты, которые появляются из других источников псионики у персонажей: телепатия, телекинез, предвидение и подобное.

Пси в пятой редакции D&D

Псионические существа и способности шли рука об руку с нынешней редакцией с 2014 года. Монстры и персонажи Мастера с псионическими силами появлялись в

нескольких книгах пятой редакции, включая «Энциклопедию Монстров», «Руководство Вола по монстрам», «Полное собрание врагов Морденкайнена», приключения «Из Бездны», «Путеводителе по Равнике для глав гильдии», «Acquisitions Incorporated», а также в «Эберрон: Последствия Последней Войны».

В 2017 году мы поставили эксперимент по созданию неофициального класса персонажа — Мистика — в основе которого лежала псионическая сила. При помощи своих особенностей и подклассов Мистик позволял вам создать персонажа, который являлся бы отражением некоторых способностей других классов, но с уклоном в пси. Несмотря на то, что многим понравилась тема псионики в Мистике, отзывы нам также дали понять, что если один класс вступает на территорию другого, то это выглядит слишком сложно, слишком сильно или и то, и другое. Поэтому, изучив отзывы по Мистику, мы решили навсегда попрощаться с этим классом и исследовать новые пути появления псионической силы у персонажей, как мы это сделали, к примеру, с особенностями Колдуна Великого Древнего в *Книге Игрока*.

В 2019 и теперь в 2020 годах мы наслаждались этим исследованием, находясь в поиске предоставления вариантов (подклассы, заклинания и черты), которые позволяли бы разным типам персонажей проявлять в себе псионическую силу. Эта философия очень схожа с тем, как к псионической силе относились во времена первой редакции D&D. Там пси не были вотчиной какого-то одного класса — эти силы были доступны для персонажей с различными экспертизами.

В этой статье мы описали несколько новых вариантов, которые будут работать вместе с той D&D, в которую вы играете сейчас. И мы слышали, что вы хотите увидеть псионическую силу как нечто иное. Поэтому мы создали то, что называется псионическими подклассами и чертами, и добавили им новую особенность — кость Псионического Таланта.

Мы приглашаем вас изучить эти варианты, а также попробовать новые подклассы, заклинания или черты. И, как и всегда, мы будем очень рады услышать ваше мнение.

Пси — это форма магии?

Пси — это сверхъестественная сила, которая исходит из разума. Как и другие сверхъестественные силы в D&D, она может быть использована для создания магических феноменов, а также для создания других типов феноменов. Согласно правилам игры, только

определенное количество сверхъестественных эффектов считаются магическими: магические предметы, заклинания, атаки заклинаниями, подпитанные ячейками заклинаний, а также другие эффекты, которые правила называют «магическими». Это разделение очень редко является чем-то важным в игре. Обычно об этом задумываются в момент использования заклинания *Поле антимагии*.

Если смотреть на пси с точки зрения истории, некоторые сверхъестественные эффекты в D&D сплетаются в формальную форму — заклинания, к примеру, которые другие эффекты могут разрушать. Существуют также и обратные сверхъестественные эффекты, которые настолько дикие, бесформенные или неуловимые, что их очень сложно или практически невозможно разрушать. В этом материале мы поговорим о некоторых псионических силах, которые, согласно правилам, считаются магическими эффектами, а также о тех, которые не считаются таковыми.

Воин

На 3 уровне воин получает доступ к особенности Воинский архетип. Ниже вы найдете один из вариантов развития этой особенности, который носит название Пси-Рыцарь.

Пси-Рыцарь

Пробудив в себе псионическую силу, Пси-Рыцарь — это воин, дополняющий свою физическую мощь при помощи усиленных пси атак оружием, телекинетических хлыстов и барьеров из ментальной силы. Многие гитиянки тренируются, чтобы стать подобными рыцарями. К поклонникам этих традиций также относятся некоторые высшие эльфы. В мире Атас [«Мир Темного Солнца»] известные гладиаторы на арене Короля-Чародея очень часто являются Пси-Рыцарями. В Эберроне псионики-калаштары рассматривают вступление в ряды подобного рыцарства как поступок истинной чести.

Будучи Пси-Рыцарем, вы могли взрастить свои псионические особенности через самостоятельную дисциплину, сумели раскрыть их при помощи опытного наставника, или же вы познали ее в академии,

чья работа направлена на развитие силы разума как в качестве оружия, так и в качестве щита.

Псионический Талант

3 уровень, особенность Пси-Рыцаря

В вас скрыт источник псионической силы, энергии, которая угасает и усиливается в те моменты, когда вы используете ее разными способами. Эта сила представлена в виде кости Псионического Таланта, которая начинается с размерности d6.

Варианты Псионического Таланта. Вы можете использовать кость Псионического Таланта несколькими способами:

Защитное поле. Когда вы или другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, получает урон, вы можете использовать свою реакцию, совершить бросок кости Псионического Таланта и снизить количество урона на значение на кости + модификатор Интеллекта (минимальное снижение равно 1). Используя эту особенность, вы мгновенно создаете щит, сотканный из телекинетической силы.

Телекинетический удар. Вы можете наделять ваши атаки телекинетической силой. Один раз в каждый свой ход, сразу же после того, как вы нанесли урон при помощи оружия по цели в пределах 30 футов от вас, вы можете совершить бросок кости Псионического Таланта и также нанести урон силой по этой цели, равный значению на кости Псионического Таланта.

Усиленный пси прыжок. Когда вы совершаете прыжок в длину или в высоту, вы можете совершить бросок кости Псионического Таланта и увеличить дистанцию прыжка вплоть до значения, равному удвоенному значению на кости + удвоенному значению Интеллекта (минимум 1 дополнительный фут). Это дополнительная дистанция стоит вам только 1 фут передвижения.

Изменение кости Псионического Таланта.

Если вы выбрасываете максимальное значение на кости во время броска Псионического Таланта, то размерность вашей кости снижается на одну. Эта механика является отражением того, что ваша псионическая энергия выгорает. К примеру, если вы бросили на d6 значение 6, то кость

Псионического Таланта становится d4. Если вы бросили d4 и получили 4, то вы не сможете больше использовать эту кость до конца долгого отдыха.

Такая же схема работает и наоборот. Если выпадает 1 на кости Псионического Таланта, то эта кость увеличивается на одну размерность. Эта особенность отражает вашу способность сохранять псионическую энергию на будущее. К примеру, если вы бросили d4 и получили 1, то ваша кость Псионического Таланта становится d6.

Каждый раз, когда вы заканчиваете долгий отдых, ваша кость Псионического Таланта возвращается к базовой размерности. Когда вы достигаете определенного уровня в этом классе, ваша базовая размерность кости Псионического Таланта увеличивается: на 5 уровне она становится d8, на 11 - d10, а на 17 - d12.

Пополнение пси. В качестве бонусного действия вы можете успокоить свой разум на мгновение и восстановить вашу кость Псионического Таланта до базовой размерности. Вы не сможете повторно использовать Пополнение пси до конца долгого отдыха.

Адепт-телекинетик

7 уровень, особенность Пси-Рыцаря

Вы научились новому способу использовать свой телекинез:

Псионический толчок. Когда вы наносите урон при помощи Телекинетического удара из Псионических Талантов, вы можете вынудить цель пройти Испытание по Силе со Сложностью 8 + бонус умения + ваш модификатор Интеллекта. В случае провала, цель падает ничком или передвигается на расстояние вплоть до 10 футов в любом горизонтальном направлении.

Телекинетическое передвижение. Если ваша кость Псионического Таланта доступна, вы можете передвигать объект или существо при помощи силы разума. В качестве действия вы нацеливаетесь на один лежащий без дела объект размера Крупный и меньше или на одно согласное существо, кроме вас. Если вы можете видеть цель и она находится в пределах 30 футов от вас, вы можете передвинуть ее на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть. В качестве альтернативы, если это Маленький объект, вы можете

переместить его к себе в руку или из вашей руки. В любом из описанных случаев вы можете двигать цель горизонтально, вертикально или по обеим осям. Когда вы используете действие подобным образом, ваша кость Псионических Талантов уменьшается в размерности.

Усиленный пси метаболизм

10 уровень, особенность Пси-Рыцаря

Псионическая энергия, текущая в вас, укрепила ваше тело и разум. Вы получаете устойчивость к урону ядом и психическому урону, а также получаете неуязвимость к состоянию отравлен.

Оплот Силы

15 уровень, особенность Пси-Рыцаря

Вы можете защитить себя и других при помощи телекинетической силы. В качестве бонусного действия вы можете выбрать существ, включая вас, которые находятся в пределах 30 футов и которых вы можете видеть. Их число не может превышать модификатор вашего Интеллекта (минимум 1 существо). Каждое из выбранных существ защищено половинным укрытием на 1 минуту или до тех пор, пока вы не окажетесь недееспособными.

Используя эту особенность, вы не сможете использовать ее повторно до конца долгого отдыха, если только вы не снизите свою кость Псионического Таланта на одну размерность, чтобы использовать эту особенность еще раз.

Мастер телекинезики

18 уровень, особенность Пси-Рыцаря

Ваша способность передвигаться существ и объекты при помощи своего разума практически неоспорима. Если ваша кость Псионического Таланта доступна, вы можете использовать заклинание телекинез без затрат компонентов. Ваша характеристика для этого заклинания — Интеллект. Когда вы используете это заклинание, ваша кость Псионического Таланта снижается на одну разрядность.

Плут

На 3 уровне Плут получает доступ к особенности Плутской архетип. Ниже вы найдете один из вариантов развития этой особенности, который носит название Клинок Души.

Клинок Души

Большая часть убийц поражают свои цели при помощи физического оружия. Многие грабители и шпионы используют инструменты вора, чтобы пробраться на охраняемые территории. Клинок Души наносит удары и проникает при помощи своего разума, пробираясь как через физические, так и ментальные барьеры. Подобные плуты обнаруживают псионическую силу внутри себя и используют ее в своей плутской работе. Они станут желанным пополнением гильдии воров, однако им вряд ли будут доверять из-за их странных ментальных сил. Большая часть правительств с радостью наймет Клинок Души в качестве шпиона.

Среди стволов древних лесов Материального Плана и Королевства Фей некоторые эльфы следуют по пути Клинка Души, служа в качестве незаметных и смертельно опасных стражей лесов. В бесконечной войне гитов гитзерай очень часто становятся Клинком Души, когда требуется скрытность для поражения врага. В мире Атас Король-Чародей часто обращается к Клинкам Души для устранения своих врагов. Клинок Души также очень часто становится теми, кто пытается сбросить того же Короля-Чародея с трона.

Будучи Клинком Души, ваши псионические способности могли преследовать вас с самого детства, но раскрыли свой потенциал только во время стресса в одном из приключений. Или, возможно, вы обнаружили уединенный орден адептов псионики и потратили годы, изучая способы применения своей силы.

Псионический Талант

3 уровень, особенность Клинка Души

В вас скрыт источник псионической силы, энергии, которая угасает и усиливается в те моменты, когда вы используете ее разными способами. Эта сила представлена в виде кости Псионического Таланта, которая

начинается с размерности d6.

Варианты Псионического Таланта. Вы можете использовать кость Псионического Таланта несколькими способами:

Усиленная пси сноровка. Когда ваше не псионическое обучение подводит вас, вы можете зачерпнуть псионической силы, чтобы помочь себе. Если вы проваливаете проверку характеристики, используя навык или инструменты, во владении которых вы умелы, вы можете совершить бросок кости Псионического Таланта и добавить выпавшее значение к проверке, потенциально обратив провал в успех.

Психические шепоты. Вы можете использовать ваши псионические способности для установки телепатической связи между вами и другими, что идеально подходит для тихого проникновения на территорию противника. Когда вы решаете сделать это, потратьте действие и бросьте кость Псионического Таланта и выберите количество существ, которых вы можете видеть, равное вплоть до значения на кости Псионического Таланта. На 1 час выбранные вами существа могут общаться телепатически с вами, а вы — с ними. Чтобы отправлять или получать сообщение (действий не требуется), вы и другое существо должны быть на расстоянии не больше 1 мили друг от друга. Существо не может использовать эту телепатию, если оно не может говорить ни на одном языке. Существо может оборвать телепатическую связь в любой момент (действий не требуется). Вы и существо не должны говорить на общем языке, чтобы понимать друг друга.

Изменение кости Псионического Таланта. Если вы выбрасываете максимальное значение на кости во время броска Псионического Таланта, то размерность вашей кости снижается на одну. Эта механика является отражением того, что ваша псионическая энергия выгорает. К примеру, если вы бросили на d6 значение 6, то кость Псионического Таланта становится d4. Если вы бросили d4 и получили 4, то вы не сможете больше использовать эту кость до конца долгого отдыха.

Такая же схема работает и наоборот. Если выпадает 1 на кости Псионического Таланта, то эта кость увеличивается на одну размерность. Эта особенность отражает вашу способность сохранять псионическую энергию

на будущее. К примеру, если вы бросили d4 и получили 1, то ваша кость Псионического Таланта становится d6.

Каждый раз, когда вы заканчиваете долгий отдых, ваша кость Псионического Таланта возвращается к базовой размерности. Когда вы достигаете определенного уровня в этом классе, ваша базовая размерность кости Псионического Таланта увеличивается: на 5 уровне она становится d8, на 11 - d10, а на 17 - d12.

Пополнение пси. В качестве бонусного действия вы можете успокоить свой разум на мгновение и восстановить вашу кость Псионического Таланта до базовой размерности. Вы не сможете повторно использовать Пополнение пси до конца долгого отдыха.

Психические клинки

3 уровень, особенность Клинки Души

Вы можете воплощать свои псионические силы при помощи мерцающих клинков из психической энергии. Когда вы собираетесь совершить атаку ближнего или дальнего боя оружием против существа, вы можете создать психической клинок в вашей свободной руке и совершить атаку этим клинком. Этот магический клинок — это простое оружие ближнего боя, обладающее свойствами «фехтовальное» и «метательное». Его обычная дальность равна 60 футам, а максимальной дальности у оружия нет. При попадании оно наносит психический урон, равный 1d6 + модификатор характеристики, используемый для совершения броска атаки. Клинок мгновенно исчезает после попадания или промаха по его цели, а также не оставляет следов на цели, если он нанес урон.

После того, как вы атаковали клинков, вы можете совершить атаку оружием ближнего или дальнего боя вторым психическим клинком в тот же ход при условии, что у вас свободна вторая рука. Кость урона этой бонусной атаки равна 1d4 вместо 1d6.

Клинки Душ

9 уровень, особенность Клинки Души

Ваши Психические клинки теперь являются отражением вашей наполненной пси души. Это дарует вам контроль над ними в следующем виде:

Направляющий удар. Если вы совершаете бросок атаки ваших Психическим Клинком и промахиваетесь по цели, вы можете совершить бросок кости Псионического Таланта и добавить число на кости к броску атаки. Если из-за этого бонуса атака попадает в цель, ваша кость Псионического Таланта уменьшается на одну размерность вне зависимости от выпавшего значения.

Психическая телепортация. Если ваша кость Псионического Таланта доступна, вы можете закрутить ваши Психические Клинки, чтобы магически телепортироваться в другое место. В качестве бонусного действия вы создаете один из ваших Психических Клинков и бросаете его в незанятое пространство, которое вы можете видеть. Клинок пролетает расстояние, равное пятикратному значению на кости Псионического Таланта. Затем вы телепортируетесь в это место, клинок исчезает, а ваша кость Псионического Таланта снижается на одну размерность.

Псионическая вуаль

13 уровень, особенность Клинка Души

Вы можете соткать вуаль из психической энергии, которая укроет вас. В качестве действия вы можете магическим образом стать невидимым вместе со всем, что вы носите на себе или несете, на 10 минут или до тех пор, пока вы не решите снять с себя невидимость (действий не требуется). Эта невидимость заканчивается, если вы нанесете урон существу или вынудите существо пройти Испытание.

Использував эту особенность, вы больше не сможете повторно применить ее до конца долгого отдыха или пока вы не снизите одну размерность вашей кости Псионического Таланта, чтобы использовать эту особенность еще раз.

Раздирание разума

17 уровень, особенность Клинка Души

Вы можете метнуть свой Психический Клинок прямо в разум существа. Когда вы используете Психический Клинок, чтобы нанести Скрытую атаку существу, вы можете вынудить это существо пройти Испытание по Мудрости (Сложность броска равна 8 + бонус умения + ваш модификатор Ловкости). Если существо

провалило Испытание, оно считается ошеломленным до конца вашего следующего хода.

Использував эту особенность, вы больше не сможете повторно применить ее до конца долгого отдыха или пока вы не снизите одну размерность вашей кости Псионического Таланта, чтобы использовать эту особенность еще раз.

Чародей

На 1 уровне Чародей получает доступ к особенности Происхождение чар. Ниже вы найдете один из вариантов развития этой особенности, который носит название Псионическая Душа.

Псионическая Душа

Однажды внутри вас вспыхнул свет небывалой силы — проявилась псионическая сила. Теперь ваш разум кипит от этой силы, полный потенциал которой вы не сможете раскрыть за многие годы. При помощи этой силы вы можете касаться разумов других и изменять мир вокруг вас, контролируя энергию мультивселенной. Будет ли эта сила сиять в вас, служа маяком надежды для остальных? Или вы станете источником ужаса для тех, кто будет чувствовать укол вашего разума и станет свидетелем странного проявления вашей силы?

Среди гитиянки и гитзерай сила чародеев Псионической Души почитаема и желанна с обеих сторон войны гитов. В Эберроне многие калаштар мечтают открыть в себе подобное происхождение, а в Атасе чародеи с Псионической Душой рождаются чаще, чем с любым другим происхождением чар. Среди прогалин первобытных лесов Королевства Фей дети обнаруживают в себе чудеса псионической силы. Во многих обществах, переживших вторжение Дальних Пределов, некоторые жители мутируют до ужасающих аберраций. Лишь немногие из них остаются сами собой, но также обнаруживают в себе псионическую энергию, проникающую в их разумы.

Будучи чародеем Псионической Души, вы сами решаете, как вы получили свои силы. Были ли вы уже рождены с ними или они проявились в вас в детстве? Или же позднее в вашей жизни произошло сверхъестественное

событие, оставившее вам псионический дар? Сверьтесь с таблицей Происхождение псионики для возможных происхождений ваших сил.

Происхождение псионики

d10 Происхождение

- 1 Вы были подвержены искажающему влиянию Дальних Пределов. Теперь вы можете использовать свой разум так, как никогда не могли ранее. Вы также уверены, что некий усик растет на вашем теле.
- 2 Психические ветра Астрального Плана принесли псионическую энергию в ваше естество. Когда вы используете эту силу, тусклые светящиеся пятнышки появляются вокруг вас.
- 3 Вы или ваш предок тренировались с монахом-гитзерай для получения доступа к псионическому потенциалу внутри вас.
- 4 Духи преследуют ваш разум, насыщая ваши мысли невероятной силой. Когда вы спите, воспоминания духов посещают вас во снах.
- 5 В глубине лесов, находящихся под воздействием Королевства Фей, вы испили из мерцающего родника и теперь ваш разум сияет новой силой. Звери и существа-феи чаще всего дружелюбны к вам, словно они чувствуют свет внутри вас.
- 6 Восстановившись после практически смертельной раны, вы обнаружили в себе псионические силы. Каждый раз, когда вы используете их, ваша рана начинает ныть.
- 7 Вы были заражены головастиком иллитидов, однако цереморфоз так и не завершился. И теперь псионическая сила принадлежит вам. Когда вы используете ее, ваша кожа покрывается странной слизью.
- 8 Будучи ребенком у вас был воображаемый друг, который выглядел как фламф или существо, похожее на утконоса. Однажды оно даровало вас псионические силы, что наметнуло вам, что это существо не было воображаемым.

9 Ваши кошмары шепчут вам правду о вас: ваши псионические силы принадлежат не вам! Вы получаете их от близнеца-паразита!

- 10 Вы выросли рядом с логовом сапфирового дракона, и теперь ваши глаза сияют сапфировым светом, когда вы используете новообретенные силы.

Псионический Талант

1 уровень, особенность Псионической Души

В вас скрыт источник псионической силы, энергии, которая угасает и усиливается в те моменты, когда вы используете ее разными способами. Эта сила представлена в виде кости Псионического Таланта, которая начинается с размерности d6.

Варианты Псионического Таланта. Вы можете использовать кость Псионического Таланта несколькими способами:

Псионическое открытие. Вы можете разблокировать способность применять заклинание чародея, направленное на разум, которого вы еще не знаете. После 10 минут медитации (которую можно провести во время отдыха), совершите бросок кости Псионического Таланта и выберите заклинание чародея известного вам круга, а также относящегося к школам прорицания или очарования. Вы знаете выбранное вами заклинание на количество часов, равное значению на кости Псионического Таланта.

Психическое чародейство. Когда вы применяете заклинание, вы можете использовать ваш разум, чтобы создать его, а не полагаться на слова, жесты и реагенты. Чтобы сделать это, совершите бросок кости Псионического Таланта. После этого заклинание не требует вербальных компонентов, а если значение на кости равно кругу заклинания или превышает его, это заклинание не требует жестовых компонентов или реагентов.

Телепатическая речь. Вы можете создать телепатическую связь между вашим разумом и разумом других. В качестве бонусного действия выберите одно существо, которое вы можете видеть, и совершите бросок кости Псионического Таланта. Значение на кости равно количеству часов, в течение которых вы и выбранное вами существо можете телепатически общаться друг с другом на

расстоянии в милях, равное значению на кости Псионического Таланта. Чтобы понимать друг друга, вы должны мысленно говорить на языке, который знает собеседник. Телепатическая связь заканчивается раньше, если вы использовали эту особенность, чтобы создать новую связь с другим существом.

Изменение кости Псионического Таланта. Если вы выбрасываете максимальное значение на кости во время броска Псионического Таланта, то размерность вашей кости снижается на одну. Эта механика является отражением того, что ваша псионическая энергия выгорает. К примеру, если вы бросили на d6 значение 6, то кость Псионического Таланта становится d4. Если вы бросили d4 и получили 4, то вы не сможете больше использовать эту кость до конца долгого отдыха.

Такая же схема работает и наоборот. Если выпадает 1 на кости Псионического Таланта, то эта кость увеличивается на одну размерность. Эта особенность отражает вашу способность сохранять псионическую энергию на будущее. К примеру, если вы бросили d4 и получили 1, то ваша кость Псионического Таланта становится d6.

Каждый раз, когда вы заканчиваете долгий отдых, ваша кость Псионического Таланта возвращается к базовой размерности. Когда вы достигаете определенного уровня в этом классе, ваша базовая размерность кости Псионического Таланта увеличивается: на 5 уровне она становится d8, на 11 - d10, а на 17 - d12.

Пополнение пси. В качестве бонусного действия вы можете успокоить свой разум на мгновение и восстановить вашу кость Псионического Таланта до базовой размерности. Вы не сможете повторно использовать Пополнение пси до конца долгого отдыха.

Психический удар

6 уровень, особенность Псионической Души

Вы научились проводить дополнительную психическую энергию через свои заклинания. Сразу же после того, как вы нанесли урон существу заклинанием чародея, потратив при этом ячейку заклинаний, вы можете совершить бросок кости Псионического Таланта и также нанести психический урон, равный значению на кости. Вы можете нанести дополнительный урон только один раз за ход.

Разум над телом

14 уровень, особенность Псионической Души

Теперь вы можете использовать свою пси, которая течет через вас, для наделения вашего тела сверхъестественными способностями. В качестве бонусного действия вы можете совершить бросок кости Псионического Таланта и потратить 1 или более очко чар, чтобы магически изменить себя на количество часов, равное значению на кости. До тех пор, пока изменениям не выйдет срок, вы получаете одно из описанных ниже преимуществ по вашему выбору за каждое потраченное очко чар, выбирая каждый раз новый бонус:

- Вы можете видеть невидимых существ в пределах 60 футов, если они не скрыты от вас полным укрытием;
- Вы получаете скорость полета, равную вашей скорости ходьбы, а также вы парите.
- Вы получаете скорость плавания, равную удвоенной скорости ходьбы, а также вы можете дышать под водой;
- Ваше тело, а также ваше снаряжение, которое вы носите на себе или держите в руках, становится гибким. Вы можете передвигаться сквозь любое пространство толщиной не менее 1 дюйма без сжимания, а также вы можете потратить 5 футов передвижения, чтобы избежать не магического опутывания или состояния захвачен.

Психическая аура

18 уровень, особенность Псионической Души

Если вам доступна кость Псионического Таланта, вы можете высвободить вашу псионическую силу в виде искрящейся ауры из психической энергии. Бонусным действием вы можете магическим образом излучать прозрачную 30-футовую ауру на 1 минуту или до тех пор, пока вы не становитесь недееспособным или пока не теряете кость Псионического Таланта.

Каждый раз, когда существо начинает свой ход в пределах ауры или входит в нее в первый раз в свой ход, вы можете бросить кость Псионического Таланта и нанести психический урон этому существу, равный значению на кости + ваш модификатор Харизмы. Если существо получает любое количество такого урона, его скорость снижена вдвое до начала его следующего хода.

Новые заклинания

Ниже представлены новые заклинания, основанные на псионической теме.

Заклинания Барда

4 круг

Интеллектуальная крепость (преграждение)

Заклинания Волшебника

0 круг (фокус)

Осколок разума (очарование)

2 круг

Укол разума (очарование)

4 круг

Интеллектуальная крепость (преграждение)

Заклинания Колдуна

0 круг (фокус)

Осколок разума (очарование)

Заклинания Чародея

0 круг (фокус)

Осколок разума (очарование)

2 круг

Укол разума (очарование)

4 круг

Интеллектуальная крепость (преграждение)

Описания заклинаний

Интеллектуальная крепость

4 круг, преграждение

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты : В

Длительность: Концентрация, до 1 часа

На время действия заклинания вы или одно согласное существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции заклинания, получает

сопротивление к психическому урону, а также преимущество к Испытаниям по Интеллекту, Мудрости и Харизме.

На высоких уровнях. Когда вы используете это заклинание, затрачивая ячейку заклинаний 5 круга и выше, вы можете взять целью этого заклинания одно дополнительное существо за каждый круг свыше 4. Существа должны быть в пределах 30 футов друг от друга, чтобы их можно было сделать целью.

Осколок разума

Фокус, очарование

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты : В

Длительность: 1 раунд

Вы направляете дезориентирующий всплеск психической энергии в разум одного 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)

Укол разума

2 круг, очарование

Время сотворения: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты : В

Длительность: 1 раунд

Вы направляете копье 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 не может использовать реакцию до конца своего следующего хода. Более того, в свой следующий ход оно может решить, будет ли оно двигаться, совершать действие или бонусное действие. Оно может выбрать только одну активность из трех. При успехе цель получает только половину урона и

не получает никаких других эффектов от заклинания.

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.

Новые черты

Новые черты, описанные здесь, подходят для тех групп, которые используют вариативное правило по чертам из *Книги Игрока*.

Башня Железной Воли

Предусловия: Особенность Псионический Талант или черта Дикий Талант.

Защита вашего разума невероятна. После того, как вы или другое существо в пределах 30 футов, которое вы можете видеть, проваливает Испытание, вы можете использовать свою реакцию, совершить бросок кости Псионического Таланта и добавить значение на кости к прохождению Испытания, потенциально сделав его успешным.

Дикий талант

Вы пробудили в себе псионический потенциал, который усиливает ваше тело или разум. Увеличьте одну из ваших характеристик на 1 (максимум 20), отразив это усиление.

Вы также обнаруживаете, что в вас скрыт источник псионической силы, энергии, которая угасает и усиливается в те моменты, когда вы используете ее разными способами. Эта сила представлена в виде кости Псионического Таланта, которая начинается с размерности d6.

Варианты Псионического Таланта. Вы можете использовать кость Псионического Таланта несколькими способами:

Усиленная пси способность. Когда вы совершаете проверку характеристики, усиленную этой чертой, вы можете совершить бросок кости Псионического Таланта и добавить выпавшее значение к проверке. Вы можете решить применить эту особенность до или после броска d20, но до

того, как вы узнаете, была ли эта проверка успешной или провальной.

Направленный пси удар. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете броском атаки, в котором использовалась усиленная этой чертой характеристика, вы можете бросить кость Псионического Таланта после того, как вы совершите бросок урона. После этого вы можете заменить одну из костей урона на значение, выпавшее на кости Псионического Таланта.

Изменение кости Псионического Таланта.

Если вы выбрасываете максимальное значение на кости во время броска Псионического Таланта, то размерность вашей кости снижается на одну. Эта механика является отражением того, что ваша псионическая энергия выгорает. К примеру, если вы бросили на d6 значение 6, то кость Псионического Таланта становится d4. Если вы бросили d4 и получили 4, то вы не сможете больше использовать эту кость до конца долгого отдыха.

Такая же схема работает и наоборот. Если выпадает 1 на кости Псионического Таланта, то эта кость увеличивается на одну размерность. Эта особенность отражает вашу способность сохранять псионическую энергию на будущее. К примеру, если вы бросили d4 и получили 1, то ваша кость Псионического Таланта становится d6.

Каждый раз, когда вы заканчиваете долгий отдых, ваша кость Псионического Таланта возвращается к базовой размерности. Когда вы достигаете определенного уровня, ваша базовая размерность кости Псионического Таланта увеличивается: на 5 уровне она становится d8, на 11 - d10, а на 17 - d12.

Если вы получили кость Псионического Таланта из другого источника, к примеру, от классовой особенности, вы не получаете еще одну кость. Вы используете только ту кость, которая обладает наибольшей размерностью.

Пополнение пси. В качестве бонусного действия вы можете успокоить свой разум на мгновение и восстановить вашу кость Псионического Таланта до базовой размерности. Вы не сможете повторно использовать Пополнение пси до конца долгого отдыха.

Контроль метаболизма

Предусловия: особенность Псионический Талант или черта Дикий Талант

Вы обрели псионический контроль над функциями своего тела. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте вашу Силу, Ловкость или Выносливость на 1 (максимум 20)
- Если вам доступна кость Псионического Таланта, вы можете потратить действие, чтобы провести псионическую силу и насытить себя на ближайшие 24 часа так, словно вы поглотили количество пищи и воды на целый день. Когда вы совершаете действие подобным образом, ваша кость Псионического Таланта теряет одну разрядность.
- Если вам доступна кость Псионического Таланта, вы можете медитировать 1 минуту. В конце минуты вы получите преимущества короткого отдыха, а ваша кость Псионического Таланта теряет одну разрядность. Вы не можете медитировать подобным образом вновь до конца долгого отдыха.

Телекинетик

Предусловия: особенность Псионический Талант или черта Дикий Талант

Вы научились двигать вещи при помощи своего разума. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш Интеллект, Мудрость или Харизму на 1 (максимум 20);
- Вы изучаете фокус *магическая рука*. Вы можете применять этот фокус без словесных или жестовых компонентов, а также можете сделать так, чтобы призрачная рука стала невидимой. Если вы уже знаете этот заговор, его дистанция увеличивается на 30 футов, когда вы применяете этот фокус. Характеристикой заклинания для этого фокуса является та характеристика, которую вы увеличили при помощи этой черты.
- Бонусным действием вы можете предпринять попытку телекинетически сдвинуть одно существо, которое вы можете видеть на расстоянии 30 футов. Когда вы делаете это, совершите бросок кости Псионического Таланта, а цель

должна преуспеть в Испытании по Силе (Сложность равна 8 + бонус умения + модификатор характеристики, увеличенный этой чертой) или оно будет сдвинуто в сторону вас или прочь от вас на расстояние в футах, равном пятикратному значению на кости Псионического Таланта. Существо может намеренно провалить Испытание.

Телепат

Предусловия: особенность Псионический Талант или черта Дикий Талант

Вы пробудили способность ментально связываться с другими. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш Интеллект, Мудрость или Харизму на 1 (максимум 20);
- Вы можете говорить телепатически с любым существом, которое вы можете видеть на расстоянии до 30 футов. Ваши телепатические фразы произносятся на языке, который вы знаете, а существо понимает их только в том случае, если тоже знает этот язык. Ваше общение не дает существу возможности ответить вам на телепатически.
- Если вам доступна кость Псионического Таланта, вы можете применять заклинание *Обнаружение мыслей* без затрат реагентов. Когда вы начинаете применять это заклинание, ваша кость Псионического Таланта снижается на одну размерность. Вашей характеристикой заклинаний для этого заклинания является та характеристика, что была повышена этой чертой.