

Извлеченная Аркана: Описание класса Мистик

Мистик — это полностью новый класс, который вы можете использовать в своих D&D играх. Эта версия появилась после тестовых игр пользователей на двух предыдущих версиях класса.

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.

Материал, представленный в Извлеченной Аркане, не предназначен для мультикласса.

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, облаченный в простые одежды, медленно идет по лесной тропинке. Группа гоблинов выскакивает из кустов, направляя на путника готовые к бою луки. Улыбки на их лицах не предвещают ничего хорошего. Им повезло найти такую легкую добычу, она станет отличным рабом. Их улыбки сменяются на крики ужаса, когда путешественник увеличивается в размерах и делает резкий прыжок в их сторону. Его посох превращается в смертельное оружие.

Ополчение формирует строй, чтобы оказать сопротивление оркам. Рычащие животные издают громкий крик и идут в атаку. К их удивлению, люди не только оказывают сопротивление, но и сражаются с невиданной яростью. Внезапно всепоглощающий страх врывается в разум орков, заставляя их бежать прочь, в ужасе оборачиваясь на обычных фермеров. Они не замечают полуэльфа, который стоит в самом центре ополченцев, направляя свою силу на орду орков.

Барон вон Людвиг всегда гордился своей библиотекой. Но он не знал, что маленький гном с пустыми свитками каждую ночь проскальзывал мимо стражи и переписывал самые охраняемые архивные записи. Когда люди герцога прибыли, чтобы арестовать его за сделку с демонами, он не мог и подумать, что гном-писарь, следующий рядом, провел в библиотеку больше времени, чем сам барон.

Все эти герои — мистики, последователи странной и мистической формы силы. Они избегают контакта с внешним миром и изучают себя, раскрывая полный потенциал своего разума, а также исследуют психику, подготавливая себя ко встрече с внешним миром. Мистики встречаются очень редко в повседневном мире. Многие из них предпочитают хранить свою силу в тайне от окружающих, не привлекая лишнего внимания к себе. Используя внутреннюю, психическую силу, они могут читать мысли, становиться невидимыми, превращать свое тело в живое железо, а также контролировать размеры физического мира и подчинять их своей воле.

Отшельники и изгои

Мистики одиночки. Большинство из них открывает секреты своей силы через отсылки в пыльных томах древних знаний или через общение с уже опытным мистиком — мастером.

Для того, чтобы полностью познать свою силу, мистик должен в первую очередь познать себя. Он проводит в тишине многие месяцы, а иногда и годы, изучая свой разум и пытаясь найти ответы на все вопросы. В это время они уединяются подальше от общества, живя как отшельники. Мистики, обучающиеся у мастеров, играют роль рабов, которые получают урок или размытое знание за выполнение каких-то обязанностей.

Когда мистикам удастся подчинить силу и стать мастером, они возвращаются в цивилизованный мир для расширения горизонтов и практики своего ремесла. Некоторые из них предпочитают остаться вдали от мира, но те, кто избрал путь приключенца, не желают оставаться на обочине мира.

Эксцентричные умы

Для поддержания строгой дисциплины и интенсивного самопознания, необходимого для овладения собственными силами, мистики создают особые техники, которые помогают им поддерживать остроту ума.

Эти техники отражены в табу или так называемых квирках, небольших странностях в поведении, которые присущи каждому мистiku. Эти квирки являются своеобразными клятвами или поведенческими тиками, которые помогают мистикам поддерживать расположение духа, а также сохранить контроль над своим разумом и телом. Пусть эти квирки и безвредны, но они помогают мистикам в общении с посторонними. Меньшая часть из них принимается обществом, а еще меньшая — хочет вернуться в общество. Для

мистиков жизнь ума — это то место, где они чувствуют себя как дома.

Выбор кворков

Чтобы добавить колорита вашему мистика, мы предлагаем вам выбрать кворки из представленного ниже списка. Эти необычные поведения никак не повлияют на игру, но ваш персонаж может быть сильно раздражен или расстроен, если кто-то спровоцирует один из его кворков. Они послужат отличным подспорьем для старта отыгрыша вашего персонажа. Вы можете бросить кубик или просто выбрать понравившийся вам кворк из таблицы ниже. Вы даже можете придумать свою собственную изюминку и предложить её вашему Мастеру. Рекомендуем вам выбрать две из них, чтобы увеличить шанс срабатывания в игре.

Также рекомендуем вам подумать над тем, почему ваш персонаж решил выбрать именно такие кворки? Что они говорят о прошлом вашего персонажа или его характере? Может, они появились после какого-то инцидента или простых убеждений?

Кворки мистиков

d20	Описание
1	Вы никогда не стрижете волосы
2	Вы отказываетесь носить одежду определенного цвета
3	Вы никогда не говорите свое имя
4	Вы никогда не носите обувь
5	Вы всегда носите маску
6	Вы красите волосы в ярко-зеленый или ярко-синий цвет
7	Каждый день вы выбираете себе новое имя
8	Вы боитесь воды
9	Вы спите на голой земле
10	Вы никогда не принимаете алкоголь
11	Вы носите вуаль, скрывающую лицо
12	Вы всегда носите уникальный предмет гардероба
13	Вы отказываетесь зажигать огонь
14	Вы отказываетесь что-то записывать, используя для этого пиктограммы
15	Вы никогда не садитесь на стул, предпочитая стоять или сидеть на полу
16	Вы не отзываемся ни на какое другое имя, кроме своего
17	Вы записываете имя каждого убитого вами существа, а также называете сами тех, чьего имени не знаете
18	Вы пьете только воду и едите только овощи

- | | |
|----|---|
| 19 | Вы тратите все деньги в течение одной недели после получения |
| 20 | Вы часто говорите с воображаемым спутником и действуете только после его согласия |

Создание Мистика

Создавая мистика, сделайте большой упор на биографию вашего персонажа. Как он стал мистиком? С чего началась его работа с такими силами? Персонаж пришел к новым знаниям сам или ему помог мастер? Если у него был мастер, то какие отношения были между учеником и учителем? Сколько лет длилось обучение?

Также подумайте над тем, почему ваш персонаж вернулся в цивилизованный мир и закончил свое изгнание. Оставил ли персонаж что-то или кого-то в своем прошлом, когда решил заняться изучением магии? Ведет ли его месть или им движет что-то иное? Как персонаж отреагирует на попадание в общество людей, с которыми они раньше никогда не виделся? Как будет реагировать ваш персонаж, если кто-то спровоцирует его кворк?

Ответы на эти вопросы помогут вам создать по-настоящему живого персонажа, а также помогут больше понять его мотивы.

Быстрое создание

Вы можете создать мистика в кратчайшие сроки просто следуя рекомендациям ниже. Во-первых, вам нужно взять Интеллект в качестве главной характеристики, а затем Ловкость или Телосложение. Во-вторых, выберите предысторию Отшельника.

Особенности класса

Играя за мистика, вы получаете особенности класса, представленные ниже.

Очки здоровья

Кубы здоровья: 1d8 + уровень мистика

Очки здоровья на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения;

Очки здоровья на последующих уровнях: 1d8(5) + модификатор Телосложения за каждый уровень мистика, начиная с 2 уровня.

Умения

Броня: Легкая броня;

Оружие: Простое оружие;

Инструменты: нет;

Спасброски: Интеллект, Мудрость;

Мистик

Уровень	Бонус мастерства	Навыки	Талантов известно	Дисциплин известно	Очки пси	Предел пси
1	+2	Псионика, Мистический орден	1	1	4	2
2	+2	Телепатия, Мистическое восстановление	1	1	6	2
3	+2	Навык Мистического ордена	2	2	14	3
4	+2	Увеличение характеристик, Сила разума	2	2	17	3
5	+3	—	2	3	27	5
6	+3	Навык Мистического ордена	2	3	32	5
7	+3	—	2	4	38	6
8	+3	Улучшение характеристик, Мощност псионика (1d8)	2	4	44	6
9	+4	—	2	5	57	7
10	+4	Истощающая сила	3	5	64	7
11	+4	Мастерство псионика (1/день)	3	5	64	7
12	+4	Улучшение характеристик	3	6	64	7
13	+5	Мастерство псионика (2/день)	3	6	64	7
14	+5	Навык Мистического ордена, Мощност псионика (2d8)	3	6	64	7
15	+5	Мастерство псионика (3/день)	3	7	64	7
16	+5	Улучшение характеристик	3	7	64	7
17	+6	Мастерство псионика (4/день)	4	7	64	7
18	+6	—	4	8	71	7
19	+6	Улучшение характеристик	4	8	71	7
20	+6	Псионическое тело	4	8	71	7

Навыки: Выберите два из следующего списка: Внимательность, История, Магия, Медицина, Природа, Проницательность, Религия.

Снаряжение

Вы начинаете игру, имея при себе снаряжение, указанное ниже, вдобавок к тому, что дает вам предыстория.

- (а) копье или (б) булава
- (а) кожаная броня или (б) проклепанный кожаный доспех
- (а) легкий арбалет и 20 болтов или (б) любое простое оружие
- (а) набор ученого или (б) набор исследователя подземелий

В качестве альтернативы вы можете ничего не брать из вышеперечисленного, а закупиться по собственному желанию на сумму 5d4x10 золотых согласно пятой главе Руководства Игрока.

Псионика

Изучая псионику, вы можете овладеть и использовать псионические таланты и дисциплины, правила которых описаны в конце этого материала. Псионика — это особая форма магии, которая

используется иначе, чем стандартное использование заклинаний у других магических базовых классов.

Таланты псиоников

Талант псионика — это небольшой псионический эффект, которым вы сумели овладеть. На первом уровне вы можете знать один талант по вашему выбору. По мере получения новых уровней вы сможете узнать больше талантов по вашему выбору. Колонка Известные таланты в таблице выше показывает число талантов, известных вашему персонажу на каждом уровне. Когда это число увеличивается, вы можете сделать выбор в пользу любого таланта.

Дисциплины псиоников

Дисциплина псиоников — это набор строгих ментальных упражнений, которые позволяют псионику управлять и контролировать псионические силы. Мистик может в совершенстве владеть лишь несколькими псионическими дисциплинами.

На первом уровне вам известна одна псионическая дисциплина по вашему выбору. Колонка Известные дисциплины в таблице выше показывает число дисциплин, известных вашему персонажу на каждом уровне. Когда это число

увеличивается, вы можете сделать выбор в пользу любой дисциплины.

В дополнении к этому, каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одну из уже известных вам дисциплин на другую по вашему выбору.

Очки пси

Вы обладаете внутренним резервуаром энергии, который используется для выбранных вами дисциплин. Эта энергия представлена в виде очков пси. Каждая дисциплина описывает в себе эффекты, которые вы можете создать, затратив определенное количество очков пси. Таланты псионика не требуют затрат очков пси.

Количество очков пси, доступных в вашем распоряжении, зависит от уровня мистика, как это и показано в колонке Очки пси в таблице выше. Число, показанное для каждого конкретного уровня, это максимальное количество очков пси. Все потраченные очки пси возвращаются к исходному максимуму после длинного отдыха. Количество очков пси не может опуститься ниже нуля или превысить максимальное число.

Предел пси

Несмотря на то, что у вас есть доступ к псионической энергии, чтобы проводить её через себя вам потребуется очень много тренироваться и практиковаться. Есть некий предел пси очков, которые вы можете потратить, чтобы активировать псионическую дисциплину. Базовое количество необходимых очков напрямую зависит от уровня вашего персонажа, как это и показано в колонке Предел Пси в таблице выше. К примеру, на третьем уровне вы можете потратить не больше трех очков пси на каждую дисциплину одновременно, вне зависимости от количества имеющихся у вас очков пси.

Фокус пси

Вы можете сфокусировать псионическую энергию на одной из ваших дисциплин, чтобы получить постоянный бонус от нее. В качестве бонусного действия вы можете выбрать одну из известных вам дисциплин и получить бонус от психического фокуса. Детали этих бонусов расписаны подробнее в конце материала. Этот бонус длится до тех пор, пока вы не становитесь недееспособными или пока вы не используете еще одно бонусное действие, чтобы получить новый бонус от другой дисциплины.

Вы можете иметь только один бонус от дисциплины одновременно. Использование этого бонуса не запрещает вам пользоваться другими дисциплинами.

Способности псионика

Интеллект — это основная характеристика, которая используется для ваших псионических способностей. Вы используете свой модификатор Интеллекта для определения Сложности броска против ваших псионических дисциплин или когда вы совершаете атаку при помощи одной из дисциплин.

Спасбросок для дисциплины: 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта
Модификатор атаки дисциплины: бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Мистический орден

На 1 уровне вы выбираете один из перечисленных Мистических орденов: Орден Аватара, Орден Пробудившегося, Орден Бессмертия, Орден Кочевника, Орден Клинка Душ или Орден Ву Джен. Каждый из них детально расписан ниже. Каждый из вышеупомянутых Орденов имеет свой уникальный подход к псионике.

Ваш Орден дает вам уникальные навыки на 1 уровне, а также при достижении 3, 6 и 14 уровней.

Мистическое восстановление

Начиная с 2 уровня, вы можете высасывать силу из энергии пси, которую вы потратите на использование дисциплины.

Сразу же после того, как вы потратили очко пси на псионическую дисциплину, вы можете использовать бонусное действие для восстановления очков здоровья, равных потраченным очкам пси.

Телепатия

На 2 уровне ваш разум пробуждает в себе способности к общению через телепатию. Вы можете телепатически общаться с любым существом в радиусе 120 футов, которого вы можете видеть. Вам не нужно знать языка, чтобы он мог понимать вас на телепатическом уровне. Само существо должно знать хотя бы один язык или иметь возможность также общаться телепатически.

Увеличение характеристик

Когда вы достигаете 4, 8, 12, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить показатель одной из своих характеристик на 2 или двух характеристик на один. Вы не можете увеличить показатель характеристики выше 20, используя эту особенность.

Сила разума

Даже самые простые псионические техники требуют глубокого понимания того, как эта энергия может менять тело и разум. Эта особенность позволит вам

изменять свою защиту, чтобы лучше справляться с разными типами угроз.

Начиная с 4 уровня, вы можете заменить ваши Спасброски по Мудрости каждый раз, когда вы закончите короткий или длинный отдых. После этого вы можете выбрать Силу, Ловкость, Телосложение или Харизму. Выбранная характеристика получит бонус от мастерства к Спасброску. Действие заканчивается после короткого или длинного отдыха.

Мощность псионика

На 8 уровне вы получаете возможность усилить свое оружие психической энергией. Каждый ход, когда вы совершаете атаку по существу оружием, вы можете нанести 1d8 единиц урона по этой цели. Когда вы достигнете 14 уровня, дополнительный урон увеличится на 2d8.

В дополнении вы добавляете модификатор Интеллекта к любому броску кубика на урон при использовании таланта псионика.

Истоющая сила

На 10 уровне вы получаете возможность пожертвовать своей физической силой в обмен на усиление псионической силы. Когда вы активируете псионическую дисциплину, вы можете заплатить стоимость на активацию в виде ваших очков здоровья вместо очков пси. Ваше текущее и максимальное значение здоровья уменьшаются на количество затраченного здоровья. Это значение не может быть снижено никаким способом, а после длинного отдыха ваш уровень здоровья, текущего и максимального, возвращается в норму.

Эту способность можно использовать только один раз до длинного отдыха.

Мастерство псионика

Начиная с 11 уровня, ваше мастерство псионика позволяет вам выйти за пределы вашего разума. В качестве действия вы получаете 9 очков пси, которые можно потратить только на те дисциплины, которые требуют действия или бонусного действия для использования. Вы можете потратить все 9 очков пси на одну дисциплину или разделить среди нескольких. Вы не можете дополнительно потратить ваши очки пси на эту дисциплину. Вы можете потратить таким образом только те очки, которые были получены при помощи способности. Когда вы заканчиваете длинный отдых, вы теряете все эти очки, которые не смогли потратить.

Если одна или более дисциплин, на которые вы тратите эти очки, требует концентрации, вы можете концентрироваться на каждой из них. Активация одного из них прерывает эффект, на котором вы

концентрировались ранее. Если вы начинаете концентрироваться на одном из эффектов, на который вы не тратили эти специальные очки, дисциплина, на которой вы концентрировались, прерывается.

На 15 уровне количество специальных очков пси увеличивается до 11.

Вы можете использовать эту особенность один раз до длинного отдыха. Вы получаете дополнительную возможность использовать эту особенность на 13, 15 и 17 уровнях.

Псионическое тело

На 20 уровне ваше мастерство в изучении псионической энергии позволяет вам выйти за пределы собственного тела. Ваша физическая форма наполняется псионической энергией. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону;
- Вы больше не стареете;
- Вы получаете иммунитет к болезням, урону ядом и не можете быть отравлены;
- Если вы умираете — бросьте d20. Если выпадет 10 или больше, то вы восстанавливаете свое здоровье до 0 и впадаете в беспамятство. Вы и ваше тело исчезаете. Вы появляетесь в выбранной вами точке мира спустя 1d3 дней на том плане существования, на котором погибли. Этот период времени дает такие же эффекты, как и длинный отдых.

Мистические ордены

Псионика — это мистическая форма силы, которая получила распространение во многих мирах D&D. Тайные ордены исследуют её истоки и применение, а также расширяя границы возможностей этой формы силы.

Каждый орден преследует свою цель в изучении псионической силы. Эти цели отражают подход членов ордена к изучению псионики.

Орден Аватара

Мистики Ордена Аватара погружаются в мир эмоций, оттачивая свои внутренние силы до такой степени, что у них открывается способность манипулировать и усиливать эмоции других ст акой же легкостью, как художник подчиняет себе глину. Известны как Аватары, приверженцы этого Ордена могут стать как ужасающими тиранами, так и бесстрашными лидерами, которых любят и ценят все приближенные.

<p>Аватары способны подарить высокие эмоции всем, кто находится вокруг них. К примеру, союзникам они подарят надежду, свирепость в битве, смелость, превращая обычную шайку разбойников в смертельную единую мощь. На своих врагов они нагоняют страх, отвращение, трепет, который может заставить даже опытного ветерана сражаться так, словно он впервые взял в руки клинок.</p> <p>Бонусные дисциплины На 1 уровне у вас есть возможность выбрать две дополнительные дисциплины по вашему выбору. Они должны быть выбраны среди дисциплин, принадлежащих Аватару.</p> <p>Обучение защите На 1 уровне вы получаете навык владения средними доспехами и щитами.</p> <p>Аватар Битвы Начиная с 3 уровня, вы излучаете воодушевляющую ауру. Пока вы дееспособны, каждый союзник в радиусе 30 футов получает +2 к броску Инициативы.</p> <p>Аватар Исцеления Начиная с 6 уровня, вы излучаете ауру стойкости. Пока вы дееспособны, каждый союзник, который может видеть вас, в радиусе 30 футов получает дополнительные очки здоровья, равные вашему модификатору Интеллекта, каждый раз, когда вы восстанавливаете себе здоровье при помощи дисциплины.</p> <p>Аватар скорости Начиная с 14 уровня, вы излучаете ауру скорости. Пока вы дееспособны, каждый союзник, который может видеть вас, в радиусе 30 футов может использовать Рывок в качестве бонусного действия.</p> <p>Орден Пробудившегося Мистики Ордена Пробудившегося ставят перед собой цель раскрыть весь потенциал разума. Желая покинуть телесную оболочку, Пробудившиеся надеются достигнуть состояния, в котором они будут полностью сфокусированы только на своем интеллекте и ментальной энергии. Пробудившиеся научены связывать умы и выпускать мощнейшие психические атаки. Они также способны читать секреты этого мира при помощи ментальной силы. Пробудившиеся, решившие стать путешественниками, превосходно подходят для решения сложных ситуаций, разгадывания паззлов, а также в уничтожении монстров, которых они превращают в безвредных марионеток.</p>	<p>Бонусные дисциплины На 1 уровне у вас есть возможность выбрать две дополнительные дисциплины по вашему выбору. Они должны быть выбраны среди дисциплин, принадлежащих Пробудившимся.</p> <p>Талант Пробудившегося На 1 уровне вы изучаете два навыка из указанного списка: Внимательность, Запугивание, Обман, Проницательность, Расследование, Убеждение, Уход за животными.</p> <p>Псионическое расследование Начиная с 3 уровня, вы можете сфокусировать свою силу на чтении следов, оставленных на предметах. Если вы будете держать в руках предмет в течение 10 минут (как если бы вы концентрировались на псионической дисциплине), то вы узнаете основную информацию о нем. Вы сможете увидеть ментальное изображение из «глаз» предмета, которое покажет вам последнего человека, держащего этого предмет в руках, за последние 24 часа. Вы также узнаете о событиях, произошедших вокруг предмета в радиусе 20 футов, за последний час. Все события показаны от лица предмета. Вы можете видеть и слышать, однако другие чувства вам неподвластны. Также вы можете внедрить псионический датчик внутрь предмета. В течение последующих 24 часов вы можете использовать бонусное действие и узнать местоположение предмета относительно вас (дистанцию и направление), а также посмотреть вокруг от лица предмета, как если бы вы были на его месте. Эта способность длится до начала следующего хода. Используя эту способность, вы сможете повторно применить ее только после короткого или длительного отдыха.</p> <p>Псионический всплеск Начиная с 6 уровня, вы можете перегрузить свой фокус псионика и вывести из строя защиту противника. Вы можете наложить помеху на спасброски противника против дисциплин или таланта, который вы применяете, но ценой вашего фокуса. Ваш психический фокус мгновенно обрывается, если вы применяете эту способность. Вы не можете повторно применить ее до конца короткого или длительного отдыха. Вы не можете использовать эту способность, если не имеете доступа к фокусу.</p> <p>Спектральная форма На 14 уровне вы получаете способность превратиться в призрачную фигуру, созданную их псионной энергией. В качестве действия вы можете</p>
--	--

превратиться в прозрачную призрачную форму самого себя. Пока вы находитесь в этой форме, вы имеете сопротивление ко всему урону, передвигаетесь с половиной доступной скорости, а также можете проходить сквозь предметы и существ, но не останавливаться в них на середине движения. Эта форма длится 10 минут или до тех пор, пока вы не отмените ее действие.

Используя эту способность, вы не сможете применить ее повторно до конца длительного отдыха.

Орден Бессмертия

Мистики Ордена Бессмертия используют псионную энергию для усиления и изменения физической формы. Последователи этого ордена известны как Бессмертные. Они используют псионную энергию, чтобы производить модификации над собственным телом, делая их стойкими к атакам, и превращая себя в живое оружие.

Их мастерство в манипуляции с собственным телом дало им имя, так как их практически невозможно убить.

Бонусные дисциплины

На 1 уровне у вас есть возможность выбрать две дополнительные дисциплины по вашему выбору. Они должны быть выбраны среди дисциплин, принадлежащих Бессмертным.

Прочность Бессмертных

Начиная с 1 уровня, ваше количество здоровья увеличивается на 1 за каждый уровень мистика.

Также, если вы не носите защиту и не держите в руках щит, ваш Класс Брони высчитывается следующим образом: 10 + модификатор ловкости + модификатор Телосложения.

Устойчивость псионика

Начиная с 3 уровня, ваша псионная энергия дарует вам немыслимую стойкость. В начале каждого хода вы получаете временные очки здоровья, равные вашему модификатору Интеллекта (минимум 0), если у вас есть хотя бы 1 очко здоровья.

Всплеск здоровья

Начиная с 6 уровня, вы можете подчерпнуть псионной энергии, чтобы избежать объятия смерти. В качестве реакции вы можете сократить в половину урон, нанесенный вам. Если ваш фокус активен, то он мгновенно прерывается, и вы не можете использовать его повторно до короткого или длительного отдыха.

Вы не можете использовать эту способность, если не имеете доступа к фокусу.

Воля Бессмертных

Начиная с 14 уровня, вы можете подчерпнуть псионной энергии, чтобы избежать смерти. В конце вашего хода, если у вас осталось 0 здоровья, вы можете потратить 5 очков пси, чтобы мгновенно восстановить очки здоровья, равные вашему уровню мистика плюс модификатор Телосложения.

Орден Кочевника

Мистики Ордена Кочевника держат свой разум в странном разреженном состоянии. Они стараются узнать, как можно больше знаний, так как они хотят разгадать загадку мультивселенной, а также дотянуться до основ мироздания. В то же время они воспринимают странную живую сеть знаний, которую мистики Ордена называют «ноосферой».

Кочевники, откуда они и получили свое имя, любят странствовать, исследовать и открывать что-то новое. Они падки до новых знаний, поэтому секреты этого мира привлекают их и делают их одержимыми до тех пор, пока они не сумеют докопаться до ответа на все поставленные этим миром вопросы.

Бонусные дисциплины

На 1 уровне у вас есть возможность выбрать две дополнительные дисциплины по вашему выбору. Они должны быть выбраны среди дисциплин, принадлежащих Кочевникам.

Широта знаний

На 1 уровне вы получаете возможность расширить свои знания. Когда вы заканчиваете длинный отдых, вы получаете владение двумя наборами инструментов, навыками или одного навыка и инструмента. Вы можете заменить один или оба выбора на знание языков. Этот бонус длится до начала длинного отдыха.

Память Тысячи шагов

На 3 уровне вы получаете способность использовать псионические силы для того, чтобы вспомнить свои последние шаги. В качестве реакции, когда по вам попадает атака, вы можете телепортироваться на незанятое пространство относительно того места, где вы начали свой ход. Атака, совершенная по вам, считается промахом. Используя эту способность, вы не сможете повторно применить ее до конца короткого или длинного отдыха.

Высшая телепортация

На 6 уровне вы получаете талант к телепортации. Когда вы используете псионическую дисциплину для телепортации, вы можете увеличить дистанцию на 10 футов.

Безмятежное путешествие

Начиная с 14 уровня, ваш разум может мистическим образом перемещать ваше тело. Один раз за несколько ходов вы можете пожертвовать дор 30 футов передвижения, чтобы телепортироваться на пожертвованную дистанцию. Вы должны телепортироваться на незанятое пространство, которое видите.

Орден Клинка Душ

Орден Клинка Душ жертвует широтой знаний мистиков для фокусировки на специальных псионических техниках. Такой тип мистиков учится создавать смертельное оружие, состоящее из чистой псионической энергии, которая поможет им пробиваться через противников.

Клинки Душ по-разному подходят к выбранному пути. Кто-то хочет достичь совершенства в боевых искусствах, а кто-то являются лишь безжалостными убийцами, которые желают стать первоклассным убийцей.

Боевое обучение

На 1 уровне вы получаете навык владения средними доспехами и боевым оружием.

Клинок Душ

Начиная с 1 уровня, вы получаете возможность создать клинок из психической энергии. В качестве бонусного действия вы создаете сверкающие энергетические клинки, которые выходят из ваших кулаков. Во время действия способности вы не можете ничего держать в руках. Вы можете убрать клинки бонусным действием.

Для вас Клинок душ — это боевое оружие с характеристиками «легкое» и «фехтовальное». Оно наносит 1d8 психического урона при попадании.

В качестве бонусного действия вы можете подготовиться и использовать клинки для парирования. Вы получаете +2 к Классу Брони до начала следующего хода или до тех пор, пока вы дееспособны.

Заточить клинок

Начиная с 3 уровня, вы можете потратить очки пси, чтобы усилить броски атаки и урона для вашего Клинка Душ. Вы получаете бонус к броскам атаки и урона вашим Клинком Душ в зависимости от количества затраченных очков пси, как это и показано в таблице ниже. Этот бонус длится 10 минут.

Очки пси	Бонус к атаке и урону
2	+1
5	+2
7	+4

Истощающий клинок

Начиная с 6 уровня, каждый раз, когда вы убиваете противника атакой Клинка Душ, вы восстанавливаете 2 очка пси.

Фантомный клинок

Начиная с 14 уровня, вы можете совершить атаку, которая пробивает любую защиту. В качестве действия вы можете сделать одну атаку Клинком Душ. В этом случае Класс Доспеха цели становится равен 10 против этой атаки, вне зависимости от актуального Класса Доспеха цели.

Орден Ву Джена

В ряды Ордена Ву Джена входят одни из самых преданных мистиков. Эти мистики предпочитают скрываться от внешнего мира, отрицая окружающий физический мир и заменяя его на реальность, созданную для себя. Известные как Ву Джены, мистики одноименного Ордена обращают свой разум в окружающий мир, регулируя размеры физического мира и перестраивая его.

С практической точки зрения ву джены мастерски контролируют силы естественного мира. Они могут двигать предметы при помощи своего разума, контролировать все четыре элемента, а также изменять реальность, подчиняя ее своим желаниям.

Бонусные дисциплины

На 1 уровне у вас есть возможность выбрать две дополнительные дисциплины по вашему выбору. Они должны быть выбраны среди дисциплин, принадлежащих Ву Джен.

Обучение отшельника

На 1 уровне вы учитесь использовать два из перечисленных далее навыков: Внимательность, Выживание, История, Магия, Медицина, Природа, Проницательность, Религия, Уход за животными.

Настройка на элементаль

Начиная с 3 уровня, если сопротивление цели снижает урон от вашей дисциплины, вы можете потратить одно очко пси, чтобы пробить сопротивление цели и нанести полный урон. Вы не можете потратить очко пси на эту способность, если оно превысит предел пси для этой дисциплины.

Любитель магии

На 6 уровне вы учите три заклинания волшебника на свой выбор. Они всегда подготовлены. Заклинания должны быть с 1 по 3 уровень. В качестве бонусного действия вы можете потратить очки пси чтобы создать ячейку

заклинаний, которую вы можете использовать для сотворения этих заклинаний, а также любых других заклинаний, доступных вам. Стоимость очков пси для каждого заклинания указана ниже.

Уровень ячейки заклинаний	Стоимость очков пси
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Ячейки заклинаний остаются до тех пор, пока вы их не используете или не уйдете на длинный отдых. Вы должны следить за лимитом пси, когда тратите очки пси для сотворения заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одно из выбранных ранее заклинаний на другое от 1 до 3 уровня.

Мастерство элементарей

Начиная с 14 уровня, если у вас есть сопротивление к какому-то типу урона, вы можете потратить 2 очка пси в качестве реакции, когда получаете повреждение от этого типа урона. Вы игнорируете повреждение. Вы получаете иммунитет к этому типу урона до конца вашего следующего хода.

Дисциплины и таланты псионики

Таланты и дисциплины псионики — это сама суть силы мистиков. Ментальные тренировки и псионические формулы используются для создания материальных магических эффектов.

Дисциплины псионики были раскрыты разными Орденами, поэтому они отражают цели тех, кто их обнаружил. Однако мистики могут выучить любую дисциплину, вне зависимости от выбранного Ордена.

Использование дисциплин

Каждая дисциплина псионики имеет несколько способов применения, каждый из которых написан в ее описании. Дисциплина указывает тип действия, а также количество очков пси, необходимых для использования. Она также объясняет, нужно ли на ней концентрироваться, на сколько целей она подействует, какие Спасброски требует и многое другое.

Последующие разделы расскажут подробнее о дисциплинах. Дисциплины псионики — это магические эффекты, которые работают также, как и заклинания.

Психический фокус

Раздел «Психический фокус» в дисциплине описывает преимущества, которые вы получите, если эта дисциплина станет вашим психическим фокусом.

Возможные эффекты и Очки пси

Дисциплины предлагают несколько способов использования запаса очков пси. У каждого эффекта есть свое имя, а также стоимость очков пси, которое указано сразу же после названия. Вы должны потратить указанное количество очков пси, чтобы использовать этот эффект, принимая во внимание ваш лимит пси. Если у вас недостаточно очков пси или стоимость превышает ваш лимит пси, то вы не можете использовать этот эффект.

Некоторые возможные эффекты показывают диапазон очков пси, а не конкретное значение. Чтобы применить этот эффект, вам необходимо потратить любое количество очков пси в этом диапазоне, но не превышая свой лимит пси. Некоторые дисциплины могут позволить вам потратить дополнительные очки пси для усиления эффекта. Вы все также должны следить за лимитом пси, а также тратить сразу же все очки пси на дисциплину. Вы не можете усилить дисциплину, эффект от которой уже начал работать.

Каждый вариант эффектов рассказывает конкретную информацию об эффекте, включая действия на применение способности и радиус действия.

Компоненты

Дисциплины не нуждаются в использовании компонентов, как этого требуют многие заклинания. Использование дисциплины не требует произношения магических слов, жестов или материалов. Сила псиоников исходит из их разума.

Время действия

Возможные эффекты дисциплины указывают и время действия самого эффекта.

Мгновенно. Если не указана длительность действия эффекта, то этот эффект считается мгновенным.

Концентрация. Некоторые эффекты требуют концентрации для поддержания. Такие эффекты помечаются фразой «конц.» после указания стоимости в очках пси. «Конц.» указывает максимальный срок концентрации. К примеру, если указано «конц. 1 мин», то вы можете концентрироваться на эффекте до 1 минуты.

Концентрация на дисциплине работает по тем же правилам, что и концентрация на заклинании. Это правило значит, что вы не можете

<p>концентрироваться на заклинании и дисциплине в одно и то же время, а также вы не можете концентрироваться на двух дисциплинах одновременно. Смотрите Главу 10 «Использование заклинаний» в Книге Игрока для подробностей.</p> <p>Цели и Зоны действия Псионические дисциплины используют те же правила для определения целей и зон действия, что и заклинания. Смотрите Главу 10 «Использование заклинаний» в Книге Игрока для подробностей.</p> <p>Спасброски и Броски атаки Если дисциплина требует совершения Спасброска, то в описании указывается тип и результат при успехе или провале. Сложность Спасброска устанавливается вашими псионическими способностями.</p> <p>Некоторые дисциплины могут потребовать совершения броска атаки для определения попадания вашей дисциплины по цели. Бросок атаки устанавливается вашими псионическими способностями.</p> <p>Комбинации псионических эффектов Эффекты от разных псионических дисциплин соединяются вместе с перекрыванием длительности эффектов. Также разные возможности от псионических дисциплин могут объединиться, если они используются в одно и то же время. Однако, конкретные свойства псионических дисциплин не могут объединяться сами с собой, если эффект был использован несколько раз. Вместо этого эффект, в который было вложено больше силы, перекрывает более слабый, включая и длительность самого эффекта.</p> <p>Псионические дисциплины и заклинания — это разные эффекты, поэтому их преимущества и недостатки дублируются. Псионические эффекты, которые воспроизводят заклинание, являются исключением из этого правила.</p> <p>Псионические дисциплины</p> <p>Орден</p> <p>Каждая псионическая дисциплина связана с Орденом. Список ниже указывает дисциплины, относящиеся к каждому конкретному Ордену.</p> <p>Дисциплины Аватара Венец отчаянья Венок ярости Корона отвращения Мантия командования Ряса мужества</p>	<p>Накидка гнева Одеяния наслаждения Покров страха</p> <p>Дисциплины Пробужденного Взгляд на ауры Крепость интеллекта Мантия благоговения Предчувствие Психическое нападение Психическое разрушение Психическая инквизиция Психический фантом Телепатический контакт</p> <p>Дисциплины Бессмертных Адаптивное тело Быстрота Гигантский рост Грубая сила Железная прочность Звериная сила Псионическое восстановление Псионическое оружие Разъедающий метаболизм Уменьшение</p> <p>Дисциплины Кочевника Кочевник-хамелеон Разум кочевника Стрела кочевника Шаг кочевника</p> <p>Дисциплины Ву Джен Мастер воды Мастер воздуха Мастер дерева и земли Мастер льда Мастер огня Мастер природы Мастер света и тьмы Мастер силы</p> <p>Описания дисциплин Псионические дисциплины описаны в алфавитном порядке.</p> <p>Адаптивное тело Дисциплина Бессмертных</p>
---	--

--	--