

# Unearthed Arcana: Псионика и Мистик, вариант 2

Эта неофициальное дополнение к игре, которое можно использовать в вашей компании, но которое не тестировалось и не согласовывались с прочими аспектами игры должным образом. Дополнение может быть несбалансированно; будьте готовы к тому, что появятся проблемы и вам придётся их решать. Это черновик, не чистовик. По этой причине материал не может использоваться в мероприятиях *D&D Adventurers League*.

В этом месяце *Unearthed Arcana* возвращается к классу мистика и правилам псионики. В него внесены правки на основе замечаний, которые нам прислали протестировавшие его игроки:

- Сейчас описано развитие класса до 10го уровня. Базовая механика класса не вызвала возражений, так что мы решили развивать эти идеи.
- Псионика стала более гибкой. Сейчас у вас появился пси-фокус, который позволяет вам выбрать одну дисциплину, и получать от неё постоянный бонус, уникальный для каждой дисциплины. И вы можете тратить очки пси на любую дисциплину, которую знаете.
- Появились псионические таланты, аналог заговоров заклинателей.
- Сейчас герою доступны все псионические дисциплины, независимо от мистического ордена, к которому он принадлежит. Однако вы получаете бонусы за использование дисциплин, связанных со своим орденом.

В течение месяца мы будем ждать отзывов от вас об этом классе. Его способности не есть что-то неизбежное. Это просто набросок: мы пытаемся понять, с какой стороны начать и какой подход к псионике в пятой редакции использовать лучше всего. Читайте и получаете удовольствие.

## ПСИОНИКА

Источник сил псионики скрыт в глубине разума существа, и позволяет ему как воздействовать на разумы окружающих, так и увеличивать физические возможности своего тела. Способности псионика зовутся псионическими дисциплинами, поскольку каждая из них требует, чтобы существо настроило свой разум определённым образом, чтобы, в свою очередь, применить псионическую силу. Дисциплина даёт сразу несколько способностей, однако некоторые из них требуют дополнительных затрат энергии и особых умений. Псионические таланты близки к дисциплинам, но на их активацию не тратится псионическая энергия, и они могут быть использованы, когда псионик пожелает. Они, по сути дела, стали частью псионика. Вдобавок существо, которое хорошо владеет псионикой, может приложить усилия, чтобы сфокусироваться на одной псионической дисциплине. Это позволит существу получать постоянные преимущества от дисциплины.

## СИЛЫ ИНОГО МИРА

Не во всех мирах D&D псионика распространена одинаково. Псионика, хоть и не напрямую, связана с Дальним Пределом, измерением за пределами известной мультивселенной. Дальний Предел обладает своими, чуждыми законами физики и магии. В тех местах, где Дальний Предел влияет на мир, появляются жуткие монстры, а существа сходят с ума, поскольку это измерение искажает реальность, подчиняя её своим правилам. А когда законы реальности меняются и искажаются, разумы отдельных существ могут пробудиться, вдруг осознав, как устроен механизм бытия. Проявления Дальнего Предела

вызывают возмущение в ткани реальности, которое волнами расходится по всему миру и может заставить пробудиться разумы, которые в противном случае не проснулись бы никогда. Подобные пробуждённые создания видят мир так, как трёхмерное существо видело бы двумерное пространство. Они видят возможности и связи, которые не доступны тем, чей взгляд на реальность более ограничен.

В мирах, которые достаточно стабильны и близки к архитипичному сеттингу, описанному в базовых книгах, псионика будет очень редка-- или её вообще не будет. Ткань мироздания мультивселенной в таких местах плотная и крепкая, так что маловероятно, что чей-то разум способен овладеть псионикой. Мистики в таких мирах-- столь небывалое явление, что один мистик может так за всю жизнь и не встретить другого, кто тоже практикует псионику. Персонажи в таком случае могут открыть в себе псионические способности случайно, или прочитав старинную книгу, или дневник; или каким-то другим образом столкнувшись с мистиками-- только подобным способом можно развить эти силы.

Псионика более распространена в мирах, где реальность искажена и нестабильна. Пример мира, в котором псионика распространена-- Атхас в компании по сеттингу Тёмного Солнца. Богов нет, магия уничтожает экологию, а связи с другими мирами D&D разорваны. В противоположность Атхасу, Эберрон-- мир, где ткань реальности испытывается на прочность, но не рвётся. Псионика в Эберроне не столь распространена, как в Атхасе, однако благодаря влиянию чуждого мира Ксориат-- искусство известное и изучаемое.

## ПСИОНИК И МИСТИК

Псионика и магия черпают силу из абсолютно разных источников. В самых общих чертах: то, что влияет на эффект заклинания, не оказывает никакого влияния на эффекты псионических сил. Однако из правила есть важное исключение: псионический эффект, который дублирует заклинание, приравнивается к заклинанию. Дублирующим заклинание псионический эффект считается, когда позволяет существу, владеющему только псионикой, сотворить магическое заклинание. В этом случае псионическая энергия вплетается в магию. Например, у пожирателей разума в *Monster Manual* есть способность Врождённое Заклинание (Псионика); она позволяет ему накладывать заклинания, используя псионическую энергию. Эти заклинания могут быть сняты и заблокированы рассеиванием магии и тому подобными воздействиями. Мистики же используют источник силы псиоников-- энергию разума-- для создания могучих эффектов.

## МИСТИК

Будучи мистиком, вы можете овладеть псионическими дисциплинами и талантами.

### ХИТЫ

**Кость Хитов:** 1к8 за каждый уровень мистика

**Хиты на 1 уровне:** 8 + модификатор Телосложения

**Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень мистика после первого

### ВЛАДЕНИЕ

**Доспехи:** Лёгкие доспехи, средние доспехи

**Оружие:** Простое оружие

**Инструменты:** Нет

**Спасброски:** Интеллект, Ловкость

**Навыки:** Выберите два навыка из числа следующих: Магия, История, Проницательность, Медицина, Природа, Внимательность и Религия.

## СНАРЯЖЕНИЕ

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

- (а) копьё или (б) палица
- (а) кожаный доспех или (б) чешуйчатый доспех
- (а) лёгкий арбалет и 20 болтов или (б) любое простое оружие
- (а) набор учёного или (б) набор путешественника

## МИСТИК

Уровень	Бонус мастерства	Способности	Известные Таланты	Известные Дисциплины	Очки Пси	Лимит Пси
1	+2	Псионика, Мистический Орден	1	2	4	2
2	+2	Мистическое восстановление	1	3	6	2
3	+2	Способность Мистического Ордена	2	3	14	3
4	+2	Увеличение характеристик, Сила разума	2	3	17	3
5	+3		2	4	27	5
6	+3	Способность Мистического Ордена	2	4	32	5
7	+3		2	5	38	6
8	+3	Увеличение характеристик, Способность Мистического Ордена	2	5	44	6
9	+4		2	6	57	7
10	+4	Поглощение	3	6	64	7

## ПСИОНИЧЕСКИЕ ТАЛАНТЫ

Псионический талант-- малая псионическая способность, которой вы овладели. На первом уровне вы получаете 1 псионический талант на ваш выбор (о них будет рассказано далее, в описании класса). По мере повышения уровня вы получаете новые таланты, которые описаны в колонке *Известные Таланты* в **Таблице Мистика**.

## ПСИОНИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Псионическая дисциплина-- это некоторое количество ментальных упражнений, которое позволяет мистiku применять псионические силы. Подобные дисциплины делятся на две категории: малые дисциплины и великие дисциплины. Мистик владеет лишь несколькими дисциплинами.

На первом месте вы знаете две малые дисциплины на ваш выбор (см. дальнейшее описание класса). С повышением уровня вы выучиваете новые дисциплины на ваш выбор; смотрите колонку *Известные Дисциплины* в **Таблице Мистика**. Чтобы выучить Великую Дисциплину, вы должны быть минимум 5 уровня. Вдобавок ко всему вы, получая уровень

своего класса, можете заменить любую малую дисциплину на великую дисциплину, но только если вы 5 уровня или больше.

## ОЧКИ ПСИ

У вас есть внутренний резерв энергии, которые можно расходовать на известные псионические дисциплины. Эта энергия представлена очками пси. Каждая псионическая дисциплина имеет свой набор эффектов, которые вы можете создавать, тратя на них очки пси.

Количество очков пси зависит от вашего уровня мистика, см. колонку *Очки Пси* в **Таблице Мистика**. Указанное число-- это ваше максимальное количество очков пси. Ваши очки пси восстанавливаются до максимума, когда вы завершаете долгий отдых. Количество очков пси не может падать ниже 0 или подниматься выше максимума.

## ЛИМИТ ПСИ

Несмотря на то, что у вас есть некоторое количество энергии, для того, чтобы научиться ей управлять, нужны умение и практика. На псионическую дисциплину нельзя тратить больше очков пси, чем ваш лимит. Лимит зависит от вашего уровня мистика; см. колонку *Лимит Пси* в **Таблице Мистика**. Например, псионик уровня 3 не может потратить на дисциплину больше 3 очков пси каждый раз, когда её использует, и не важно, сколько у него всего пси.

## ПСИ-ФОКУС

Вы можете сфокусировать психическую энергию на одной из псионических дисциплин и получить от этого долговременный бонус. Бонусным действием вы можете выбрать одну из ваших псионических дисциплин и получить бонус пси-фокуса, подробнее описанный в секции, посвящённой псионической дисциплине. Бонус действует, пока вы в сознании или пока вы снова не предпримите бонусное действие, чтобы получить преимущества другого фокуса. Вы не можете получать выгоду от двух или более бонусов одновременно.

## БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПСИОНИКИ

Основной способностью для псионика является интеллект. Используйте свой модификатор Интеллекта, чтобы определить Сл спас-бросков псионической дисциплины или бонус атакующих бросков.

***Сл спас-броска дисциплины*** = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

***Модификатор атаки дисциплины*** = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

## МИСТИЧЕСКИЙ ОРДЕН

На первом уровне вы выбираете Мистический Орден: Орден Пробуждённых и Орден Бессмертных; и тот, и другой будут описаны ниже. Каждый орден использует свой подход к псионике. Орден даёт вам особую способность, когда вы выбираете его на 1м уровне, а также на 3м, 6м и 8м уровнях.

## МИСТИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

На 2 уровне вы получаете способность Мистическое Восстановление, которая позволяет вам получать жизненную энергию, когда вы активируете дисциплину, связанную с вашим Мистическим Орденом. Когда вы тратите очки пси на псионическую дисциплину, связанную с вашим орденом, то восстанавливаете число хит-пойнтов, равное вашему модификатору Интеллекта, если текущее количество ваших хит-пойнтов упало до половины или ниже.

## УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4 и 8 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

## СИЛА РАЗУМА

Даже простейшие псионические техники требуют глубокого понимания, как психическая энергия может расширять возможности тела и разума. Это понимание позволяет вам корректировать свою защиту, чтобы лучше противостоять угрозам. Начиная с 4го уровня вы, после того, как совершите короткий или долгий отдых, можете заменить владение спас-броском Мудрости на владение спас-броском другого типа. Выберите Силу, либо Ловкость, либо Харизму. Вы получаете владение этим типом спас-бросков вместо владения спас-бросками Мудрости. Это изменение сохраняется до того момента, как вы завершить следующий короткий или долгий отдых.

## ПОГЛОЩЕНИЕ

На 10м уровне вы получаете способность жертвовать своим здоровьем в обмен на псионическую силу. Бонусным действием вы восстанавливаете до 5 очков пси. За каждое очко, которое вы восстанавливаете таким образом, ваше текущее значение хитов и максимальное количество хитов уменьшаются на 1 за каждый уровень класса мистика. Эту потерю нельзя уменьшить никакими способами. Используя способность, вы не можете использовать её повторно, пока не завершите долгий отдых.

## МИСТИЧЕСКИЕ ОРДЕНА

Псионика в большинстве миров D&D—сила мистическая и непонятная. Секретные ордена изучают происхождение псионики и её возможности, пытаясь нащупать границы силы, которой псионика может наделить.

Каждый мистический орден видит цель псионики по-своему. Эта цель определяет, как члены ордена понимают псионику, и какие дисциплины они изучают.

## ОРДЕН ПРОБУЖДЁННЫХ

Мистики Ордена Пробуждённых пытаются раскрыть все возможности разума.

Преодолевая ограничения плоти, Пробуждённые надеются достичь идеального состояния бытия – чистого, концентрированного, ничем не замутнённого разума.

Пробуждённые отлично манипулируют разумом противника, обрушивают не него сокрушающие псионические атаки, и способны узреть тайны этого мира с помощью псионики. Пробуждённым мистиками из числа приключенцев нет равных в разгадке загадок и раскрытии тайн; победы над монстрами они одерживают, подчиняя их разум и заставляя служить себе.

## МАСТЕРА РАЗУМА

На первом уровне вы получаете псионические таланты *слияние разумов* и ментальное *копьё* (в дополнение к талантам, которые вы получаете согласно **Таблице Мистика**). Если у вас уже есть какой-то из них, вы можете взять вместо него другой талант.

## МАСТЕРСТВО ПРОБУЖДЁННОГО

Начиная с 1го уровня, умение концентрироваться позволяет вам без труда усваивать новые знания. Вы получаете владение двумя навыками на ваш выбор. Также выберите один навык, которым вы владеете; ваш бонус мастерства удваивается, когда вы делаете бросок способности, используя его.

## ПСИОНИЧЕСКИЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

На 3м уровне вы можете, сконцентрировавшись, прочесть психический отпечаток на объекте. Если вы держите объект, концентрируясь на нём (как на псионической дисциплине), у вас в голове возникает видение, в котором вы лицезреете со стороны объекта последнее существо, которое его держало, неважно, как давно оно его держало. Вы также можете увидеть все события, которые происходили в радиусе 20 футов от объекта в течение последних 24 часов. Видите вы всё это, опять же, со стороны объекта. Вы видите и слышите, что происходит, как будто вы на месте объекта, но другие чувства использовать не можете.

Также вы можете прикрепить на объект неосязаемый псионический сенсор. В таком случае следующие 24 часа вы можете, использовав действие, узнать, где находится объект относительно вас (расстояние до него и направление) и увидеть, что окружает объект, как будто сами находитесь на его месте. Это видение длится до начала вашего следующего хода.

## ПСИОНИЧЕСКАЯ ВОЛНА

Начиная с 6го уровня вы можете прервать действие вашего пси-фокуса, чтобы пробить защиту противника. Вы можете наложить помеху на спас-бросок противника, который тот делает против используемой вами дисциплины, но ценой вашего пси-фокуса. Действие фокуса мгновенно заканчивается, и вы не можете использовать его снова, пока не завершите продолжительный или короткий отдых. Вы не можете использовать эту дисциплину, если не можете активировать пси-фокус.

## МОГУЧАЯ ПСИОНИКА

На 8м уровне вы можете добавить свой модификатор Интеллекта к урону, который наносите любым псионическим талантом.

## ОРДЕН БЕССМЕРТНЫХ

Орден Бессмертных поставил своей целью достичь физического совершенства, усиливая возможности тела за счёт псионики. Цель Ордена и его членов-- обрести бессмертие, с помощью суровой дисциплины и совершенствования псионического искусства преодолевая действие старения. Для членов этого ордена псионическая энергия прежде всего инструмент улучшения, контроля и совершенствования физического тела.

Члены этого ордена, ставшие пленниками-- могучие воины. Псионические способности позволяют им быстро оправляться от травм и избегать угроз, а в бою-- увеличивать силу и скорость.

## ВОЕННЫЙ ОРДЕН

На 1м уровне вы получаете владение военным оружием, тяжёлой бронёй и щитами.

## ПСИОНИЧЕСКАЯ ВЫНОСЛИВОСТЬ

На 3м уровне вы узнаете, как использовать псионическую энергию для ускорения естественного исцеления. В начале каждого хода вы получаете временные хиты, количество которых равно вашему модификатору Интеллекта, но только если у вас есть хотя бы 1 хит.

## ВОЛНА ИСЦЕЛЕНИЯ

Начиная с 6го уровня, вы можете тратить свой пси-фокус на то, чтобы выскользнуть из хватки смерти. Когда вы получаете урон, реакцией вы можете уменьшить его вдвое. Действие вашего пси-фокуса немедленно прекращается, и вы не можете использовать его снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых. Вы не можете использовать эту способность, если не можете использовать пси-фокус.

## РАЗЯЩИЙ РЕЗОНАНС

На 8м уровне вы получаете способность заряжать своё оружие псионической энергией. Один раз за ход, когда вы наносит удар существу своим оружием, вы можете нанести дополнительные 1к8 урона от психической энергии. Когда вы достигаете 14 уровня, этот урон вырастает до 2к8.

## ПСИОНИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Псионические дисциплины-- сердце искусства мистиков. Это ментальные упражнения и псионические формулы, которые используются для изменения мира вокруг силой одного только разума.

Разные дисциплины были открыты разными орденами, а потому отражают мировоззрение и мораль их создателей. Однако ничего не мешает изучать те дисциплины, которые не относятся к вашему ордену.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Каждую дисциплину можно использовать несколькими способами, которые указаны в описании; также там указано, сколько времени нужно на активацию того или иного способа, и сколько очков пси на это требуется, нужно ли вам поддерживать концентрацию, на сколько целей дисциплина воздействует, какой против неё спас-бросок и так далее. В секциях ниже рассказаны подробности об использовании псионических дисциплин.

## ПСИ-ФОКУС

Секция **Пси-фокус** описывает те преимущества, которые вы получаете, когда фокусируетесь на этой дисциплине.

## ЭФФЕКТЫ И ОЧКИ ПСИ

Дисциплину можно использовать несколькими способами, на каждый из которых уходят очки пси. Каждый способ имеет название и свою стоимость в очках пси, указанную в скобках после названия. Для того, чтобы активировать тот или иной эффект, вы должны потратить указанное число очков пси, однако не превышающее ваш лимит пси. Если у вас не достаточно пси, или необходимое количество превосходит ваш лимит пси, то вы не можете активировать этот эффект.

Рядом с некоторыми эффектами указано не конкретное число очков пси, а диапазон. Чтобы использовать этот эффект, вам нужно потратить некоторое количество очков пси из указанного диапазона, однако вы, как и всегда, ограничены лимитом пси. Далее описан сам эффект, и действие, которое требуется потратить на его активацию, дальность, и требуется ли концентрация. Если не сказано, что на активацию эффекта нужно действие, бонусное действие или реакция, то его активация не требует действия.

## КОМПОНЕНТЫ

Дисциплины не требуют компонентов, которые требуются для наложения заклинаний. Не нужно ни слова говорить, ни делать какие-то жесты, ни расходовать материалы. Псионика черпает силу непосредственно из разума.

## ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

Эта характеристика показывает, сколько длится эффект способности.

**Мгновенно.** Если длительность не указана, эффект мгновенно.

**Концентрация.** Некоторые эффекты требуют концентрации. В таком случае после количества очков пси, которое нужно потратить на активацию способности, стоит буква "К". Концентрация на поддержании действия дисциплины подчиняется тем же правилам, что и концентрация на заклинании. Это означает, что вы не можете поддерживать концентрацию на заклинании и дисциплине в одно и то же время, или на нескольких дисциплинах одновременно.

## ЦЕЛИ И ОБЛАСТЬ ДЕЙСТВИЯ

Псионические дисциплины используют те же правила, что и заклинания, когда речь идёт о целях или областях эффектов. См. Главу 10, "**Использование заклинаний**", *Книга Игрока*.

## СПАС-БРОСКИ И БРОСКИ АТАКИ

Если дисциплина требует спас-броска, в описании указано, что это за спас-бросок и каковы результаты его успеха или провала. Сл спас-броска определяется вашей базовой характеристикой псионики.

Некоторые дисциплины для активации требуют броска атаки, чтобы узнать, подействовали они или нет. Атака использует вашу базовую характеристику псионики.

## СОЧЕТАНИЯ ПСИОНИЧЕСКИХ ЭФФЕКТОВ

Эффекты различных псионических дисциплин складываются, если дисциплины активны одновременно. Разные эффекты одной псионической дисциплины, если они активны одновременно, тоже складываются. Однако несколько одинаковых эффектов от одной и



той же псионической способности не складываются, если эффект активируется несколько раз. В таком случае остаётся активным самый сильный эффект-- обычно сила зависит от того, сколько очков пси было потрачено на активацию-- пока длительность эффектов накладывается друг на друга.

Псионика и магия-- две разные силы, а потому все бонусы и штрафы от них накладываются друг на друга. Исключение из правил-- псионический эффект, дублирующий заклинание (см. секцию "**Псионика и магия**" выше, и "**Объединение магических эффектов**" в Главе 10, "**Использование заклинаний**" в *Книге Игрока*).

## ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИН

### ПРИСПОСОБЛЕННОЕ ТЕЛО

*Великая дисциплина (Бессмертные)*

Вы можете изменять своё тело, чтобы выжить в трудных условиях.

**Фокус.** Если вы фокусируетесь на этой дисциплине, вам не нужно есть, спать или дышать.

**Адаптация к энергии (5, К).** Действием вы можете коснуться существа и дать ему сопротивление к урону от кислоты, огня, холода, молнии или грома на 1 час или меньше.

**Иммунитет к энергии (7, К).** Действием вы можете коснуться существа и дать ему иммунитет к урону от кислоты, огня, холода, молнии или грома на 1 час или меньше.

### ТЕЛО ИЗ ВЕТРА

*Великая дисциплина (Бессмертные)*

Вы и ваше снаряжение превращаетесь в газообразную субстанцию, и можете перемещаться, словно вихрь ветра, протискиваться сквозь узкие пространства, и убегать от опасностей. Когда вы используете эту дисциплину, то передвигаетесь легче тени.

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы не получаете урона от падения и игнорируете ограничения труднопроходимой местности.

**Шаг по ветру (1-7).** Двигаясь, вы можете пролететь 20 футов за каждое очко пси, которое вы потратили. В конце полёта вы должны приземлиться; в противном случае вы падаете, если только у вас нет возможности как-то удержаться в воздухе.

**Облик ветра (5, К).** Потратив действие, вы на 10 минут получаете скорость полёта 60 футов.

**Облик тумана (7, К).** Вы тратите действие, и ваше тело превращается в сгусток тумана. Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону. Вы можете проходить сквозь отверстия шириной в дюйм. Эффект длится 1 час.

### БЫСТРОТА

*Малая дисциплина (Бессмертные)*

Вы пропускаете сквозь своё тело поток псионической энергии, увеличивая рефлекс до небывалой величины. У вас ощущение такое, что всё вокруг словно замедляется, в то время как вы двигаетесь с нормальной скоростью.

**Фокус.** Если вы сфокусированы на этой дисциплине, ваша скорость увеличивается на 5 футов, а все броски инициативы вы делаете с преимуществом. Если вас застали врасплох, вы можете потратить 1 очко пси, и прекратить считаться застигнутым врасплох.

**Перехват инициативы (1-5).** Когда вы бросаете инициативу, вы можете действием реакции дать себе или существу не далее 60 футов от вас бонус +2 к броску за каждое очко пси, которое вы потратили.

**Вспышка скорости (2).** Бонусным действием вы можете поднять вашу скорость на 30 футов до конца хода. Вдобавок вы не провоцируете атаки на этом ходу.

**Вспышка действий (5).** Потратив бонусное действие, вы можете получить ещё одно действие на этом ходу. Это действие может быть следующим: Атака (одна), либо Рывок, Отступление, Засада, или Использование предмета.

## ПОДЧИНЕНИЕ РАЗУМА

### *Малая дисциплина (Пробуждённые)*

Вы можете с помощью псионики подчинять разум других существ, заставляя их действовать согласно вашей воле.

**Фокус.** Когда вы фокусируетесь на этой дисциплине, получаете владение одним из следующих навыков на ваш выбор: Обман, Запугивание, Выступление и Убеждение. Для того, чтобы изменить навык, нужно снова сфокусироваться на дисциплине.

**Настойчивый вопрос (2).** Потратив действие, вы можете использовать способность на существе не далее 120 футов от вас. Цель должна сделать спас-бросок Интеллекта (который автоматически успешен, если у неё есть иммунитет к очарованию). Если спас-бросок провален, то цель правдиво отвечает на вопрос, который вы задаёте как часть действия, если способна его понять. Удачный спас-бросок означает, что способность на цель не подействовала, а вы не можете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.

**Скованный разум (2).** Потратив действие, вы можете использовать способность на существе не далее 120 футов от вас. Цель должна сделать спас-бросок Интеллекта (который автоматически успешен, если у неё есть иммунитет к очарованию). Если спас-бросок провален, следующие 5 минут она верит какому-либо утверждению, которое сделал псионик, если она поняла это утверждение. Удачный спас-бросок означает, что способность на цель не подействовала, а вы не можете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.

**Сломленная воля (5).** Потратив действие, вы можете использовать способность на существе не далее 120 футов от вас. Цель должна сделать спас-бросок Интеллекта. Если спас-бросок провален, следующие 5 минут она очарована до конца своего следующего хода, во время которого вы выбираете, куда она будет двигаться и какие действия предпринимать. Удачный спас-бросок означает, что способность на цель не подействовала, а вы не можете использовать её снова, пока не закончить продолжительный отдых.

**Психическая хватка (7, К).** Потратив действие, вы можете использовать способность на существе не далее 120 футов от вас. Цель должна сделать спас-бросок Интеллекта. Если спас-бросок провален, то вы перегружаете психику цели. Она парализована на 1 минуту, однако в конце каждого своего хода может сделать новый спас-бросок Интеллекта. Если он успешен, то действие способности оканчивается. В случае провала вы можете заставить цель передвинуться на расстояние, равное половине её скорости или меньше, несмотря на то, что она парализована.

## КРЕПОСТЬ ИНТЕЛЛЕКТА

### *Малая дисциплина (Пробуждённые)*

Вы воздвигаете внушительную стену псионической энергии вокруг вашего разума, что позволяет вам рефлексивно атаковать противников.

**Фокус.** Если вы фокусируетесь на этой дисциплине, то получаете сопротивление психическому урону.

**Психоотдача (1).** В качестве реакции вы можете наложить помеху на один атакующий бросок, если атака нацелена на вас и вы видите атакующего. Если атака попадает по вам, то атакующий получает урон, равный половине вашего уровня мистика (округление в большую сторону).

**Психопарирование (1-3).** Когда вы делаете спас-бросок Интеллекта, Мудрости или Харизмы, то вы можете использовать действием реакции эту способность и получить бонус +2 за каждое очко пси, что вы потратили. Вы можете использовать эту способность после того, как сделали бросок, но до того, как узнали результат.

**Психостена (5, К).** Действием вы можете создать поле защитной псионической энергии. Следующие 10 минут вы и другие существа, находящиеся в 30 метрах от вас, которых вы выберете, получают преимущество на спас-броски Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

## ЖЕЛЕЗНАЯ СТОЙКОСТЬ

*Малая дисциплина (Бессмертные)*

Эта дисциплина наделяет вас силой и стойкостью в битве.

**Фокус.** Когда вы фокусируетесь на этой дисциплине, вы получаете +1 к КБ.

**Псионическое восстановление (2).** Действием вы можете использовать два кубика хитов. Бросьте оба, прибавьте модификатор телосложения; результат-- это количество хитов, которое вы немедленно восстанавливаете.

**Железная шкура (1-3).** Если вы атакованы, действием реакции можете использовать эту способность, и получить +2 к КБ за каждое потраченное очко пси. Вы можете потратить пси после того, как узнали результат атаки, но до того, как добавили эффекты её действия.

## ВЕЛИЧИЕ РАЗУМА

*Великая дисциплина (Пробуждённые)*

Вы узнаете, как использовать для манипуляции другими псионическую энергию в сочетании с собственным природным очарованием.

**Фокус.** Если вы сфокусировались на этой дисциплине, то получаете бонус на броски Харизмы. Бонус этот равен половине вашего модификатора Интеллекта (минимум +1).

**Чарующее присутствие (1-7).** Действием вы можете окружить себя аурой привлекательности. Бросьте 2к8 за каждое очко пси, которое вы потратили на эту способность; результат— суммарное количество хитов существ, на которых эта способность может действовать. Способность действует на существ в радиусе 30 футов вокруг вас, начиная с тех, кто имеет меньше всего хитов, и заканчивая теми, кто больше всех. Не учитываются существа без сознания и существа, иммунные к эффекту. Каждое существо, на которое действует ваша способность, на 10 минут очаровано вами. Очарованное, оно ведёт себя дружелюбно по отношению к вам. Это не действует на существ, которые сражаются.

**Отвращающее присутствие (5, К).** Действием вы можете окружить себя аурой отвращающей силы. До пяти существ в радиусе 30 футов от вас делают по спас-броску Интеллекта каждое. Те, кто провалил спас, испуганы вами; страх сохраняется в течение 10 минут. Испуганные существа получают количество урона, равное вашему удвоенному уровню мистика до тех пор, пока не закончат ход на 10 футов дальше от вас, нежели место, где они были, когда на них подействовала способность. В конце своего хода существо может сделать новый спас-бросок Интеллекта. В случае успеха действие способности заканчивается.

**Вызвать благоговение (7, К).** Действием вы можете окружить себя аурой, которая наполняет сердца восторгом и благоговением. До пяти существ в радиусе 60 футов от вас, которых вы можете видеть, делают по спас-броску интеллекта каждое. Те, кто провалил, очарованы вами на 10 минут. Очарованные подчиняются вашим приказам со всем старанием, на которое только способны, однако жизнью рисковать не будут. Цель будет причинять вред другим существам только если видела, что они причинили вред вам, причём видела до того, как попала под действие этой способности. В конце каждого своего хода цель может снова сделать спас-бросок Интеллекта. В случае успеха действие способности заканчивается.

## УБЕЖИЩЕ РАЗУМА

*Малая дисциплина (Пробуждённые)*

Ваш разум способен сформировать тонкую, но полезную связь с разумами других существ на сотни миль вокруг. Эта связь позволяет вам получать знания от других следующим образом.

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы получаете владение одним навыком, оружием, щитом, бронёй или инструментом. Каждый раз, когда вы фокусируетесь на этой дисциплине, вы можете выбрать новый навык, оружие и т.д.

**Разделить опыт (2).** Бонусным действием вы можете активировать эту способность и получить преимущество на один спас-бросок или бросок навыка; какой бросок получит преимущество, решаете вы, однако это распространяется только на броски, которые вы сделаете до конца вашего следующего хода. Вы должны заявить, какой бросок получит преимущество, до того, как его сделаете.

**Разделить язык (5).** Действием вы активируете эту способность, и обретаете возможность говорить, читать и понимать один язык в течении 8 часов. Вы можете использовать эту способность несколько раз, каждый раз для нового языка.

**Разделить знания (7).** Действием активируйте эту способность и мысленно назовите некое место. Вы сразу же узнаете самые основные факты о нём из числа важных. Также ДМ, если считает это правомерным, может сообщить вам от одного до трёх секретов места: например, местоположение ловушек, пароли, или где спрятаны сокровища.

## ПСИОНИЧЕСКИЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

### *Малая дисциплина (Пробуждённые)*

Вы используете псионическую энергию, чтобы вылечить раны и восстановить здоровье себе и окружающим.

**Фокус.** Когда вы фокусируетесь на этой дисциплине, то, коснувшись живого существа с 0 хитов, автоматически его стабилизируете.

**Защитить раны (1–7).** Действием вы можете коснуться существа и восстановить его хиты. Существо восстанавливает 3 хита за каждое очко пси, которое вы потратили.

**Восстановить здоровье (3).** Действием вы можете коснуться существа и избавить его от одного из следующих состояний: слепота, глухота, паралич, отравление.

**Восстановить жизненные силы (7).** Действием вы можете коснуться существа и либо снять эффект, который понижает одну из его характеристик, либо эффект, который снижает его максимальное количество хитов (выберите одно из двух).

## ПСИОНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

### *Малая дисциплина (Бессмертные)*

Вы используете псионическую энергию, чтобы сделать ваши атаки сокрушительными.

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы заряжаете одно немагическое оружие, которое у вас собой, либо один из своих кулаков, псионической энергией. Когда вы атакуете им, оно считается магическим оружием и получает +1 ко всем броскам атаки и урона.

**Эфирное оружие (1).** Бонусным действием вы можете мгновенно преобразовать оружие, которое держите в руках, в псионическую энергию. Следующая атака этим оружием не требует броска атаки. Вместо этого цель должна сделать спас-бросок Ловкости против этой дисциплины. Если спас-бросок провален, цель получает обычный урон от атаки, на неё воздействуют всех остальные эффекты, которые эта атака имеет. Если спас-бросок успешен, то цель получает вдвое меньше урона от атаки, и другие эффекты атаки на неё не действуют.

**Смертельный удар (1-5).** Когда вы попадаете по цели атакой ближнего боя, то можете увеличить урон, который ей наносите. Цель получает дополнительно 1к10 психического урона за каждое очко пси, которое вы потратили.

**Заряженное оружие (5, К).** Бонусным действием вы касаетесь одного немагического оружия и заряжаете его псионической энергией. На 10 минут это оружие становится магическим и получает +3 к броскам атаки и урона.

### ТРЕТИЙ ГЛАЗ

*Малая дисциплина (Пробуждённые)*

Эта дисциплина позволяет открыть ваш третий глаз и обострить восприятие в несколько раз.

**Фокус.** Когда вы фокусируетесь на этой дисциплине, то обретаете слепое зрение в радиусе 30 футов.

**Термозрение (1, К).** Бонусным действием вы можете обрести тепловое зрение в радиусе 30 футов на 1 минуту.

**Недремлющее око (1, К).** Бонусным действием вы получаете преимущество на броски Мудрости на 1 минуту.

**Истинное зрение (5, К).** Бонусным действием вы получаете истинное зрение в радиусе 30 футов на 1 минуту.

### ПСИОНИЧЕСКИЕ ТАЛАНТЫ

Псионический талант-- это психическая способность, которая требует наличия псионических сил, однако на которую не надо расходовать мистическую пси-энергию. Таланты используются по тем же правилам, что и дисциплины, но с несколькими важными исключениями:

- На таланте нельзя фокусироваться.
- На использование таланта очки пси не тратятся.
- Таланты не связаны с историческими орденами.

### МАЯК

*Талант*

Бонусным действием вы можете заставить своё тело светиться; оно будет освещать 20-футовый радиус вокруг вас ярким светом, и 20 футов вокруг этой зоны— тусклым светом. Свет может быть любого цвета на ваш выбор. Свечение длится 1 час, и вы можете погасить его бонусным действием.

### СЛИЯНИЕ С КЛИНКОМ

*Талант*

Действием вы можете заставить одно простое или военное оружие, которое держите в руках, скрыться в вашем теле. Это не наносит урона ни вам, ни оружию. Пока оружие не будет извлечено у вас из тела, оно недоступно, как и все его свойства. Несколько оружий одновременно так спрятать нельзя. Вы можете вновь вызвать оружие в руку бонусным действием. Если вы теряете сознание или умираете, оно появляется в воздухе рядом с вами.

### ЛЁГКИЙ ШАГ

*Талант*

Бонусным действием вы уменьшает свой вес и увеличиваете подвижность. До конца вашего хода ваша скорость ходьбы увеличена на 10 футов, и в следующий раз, когда вам потребуется подняться на ноги (после активации этой силы), вы потратите на это только 10 футов движения.

## СЛИЯНИЕ РАЗУМОВ

### *Талант*

Бонусным действием вы можете мысленно общаться с одним существом, которое находится не далее 120 футов от вас и которое вы видите. Для телепатического общения вам не нужно понимать языки друг друга-- существо поймёт вас, даже если вы у вас нет ни одного общего языка. Вы можете позволить существу ответить вам телепатически, но только если оно понимает хоть один язык. Эта способность действует до начала вашего следующего хода. Вы не можете разговаривать так с существом, которое этого не хочет.

## МЕНТАЛЬНЫЙ ВЫПАД

### *Талант*

Действием вы можете бросит сгусток психической энергии в существо, которое находится в 5 футах от вас и которое вы можете видеть. Цель должна сделать успешный спас-бросок Интеллекта, или получить 1к6 психического урона. Если цель получает этот урон, вы можете оттолкнуть её на 10 футов от себя (или на меньшее расстояние). Урон, который талант наносит, увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5го уровня (до 2к6), 11го уровня (до 3к6), и 17го уровня (до 4к6).

## МЕНТАЛЬНОЕ КОПЬЁ

### *Талант*

Действием вы можете обрушить психическую атаку на одно существо не далее 120 футов от вас, которое можете видеть. Цель должна сделать успешный спас-бросок Интеллекта или получить 1к8 психического урона. Этот урон увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5го уровня (до 2к8), 11го уровня (до 3к8), и 17го уровня (до 4к8).

## ГЛАЗА НОЧИ

### *Талант*

Действием вы наделяете себя тёмным зрением в радиусе 30 футов. Этот эффект длится 1 час.

**Перевод:** Nalia. Не для коммерческого пользования!