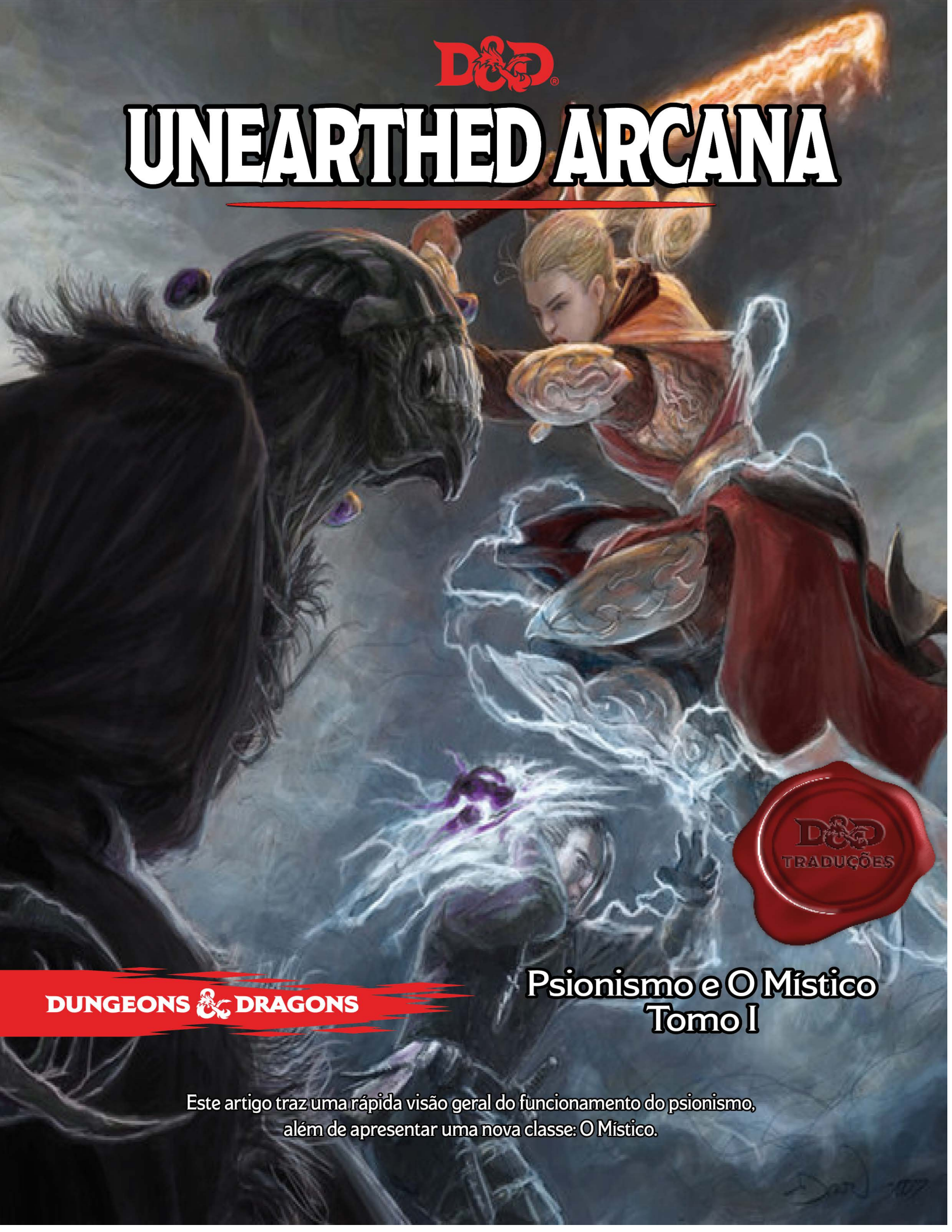




UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Psionismo e O Místico Tomo I

Este artigo traz uma rápida visão geral do funcionamento do psionismo, além de apresentar uma nova classe: O Místico.

Unearthed Arcana: Psionismo e o Místico

Bem vindo à Unearthed Arcana, um workshop mensal onde a equipe de Pesquisa & Desenvolvimento de D&D mostra uma variedade de novas e interessantes opções de design de RPG para você usar em sua mesa de jogo.

Você pode pensar no material desta série da mesma forma que os primeiros testes da quinta edição. Estas mecânicas de jogo ainda estão em forma bruta, utilizáveis em suas campanhas, mais ainda não estão lapidadas e temperadas por testes e iterações de design. Elas estão extremamente voláteis e podem ser instáveis. Caso você as utilize, esteja pronto para lidar com qualquer situação que surja. Essas regras estão escritas a lápis, não a caneta.

O material apresentado na Unearthed Arcana varia de mecânicas que esperamos um dia publicar em um suplemento a regras caseiras de nossas próprias campanhas que desejamos compartilhar, de opções do sistema básico a material criado para cenários de campanha específicos. Uma vez disponibilizado, você pode ter certeza que nós iremos averiguar com você como o material está funcionando e o que podemos fazer para melhorá-lo.

Introdução

Neste mês, Unearthed Arcana vai longe e traz um olhar sobre o primeiro rascunho das regras de psionismo para a quinta edição de D&D. Este artigo traz uma rápida visão geral de como o psionismo funciona e apresenta uma nova classe: o místico. Assim como o clérigo representa uma grande variedade de usuários de magia divina, o místico abrange uma variedade de personagens que detêm o poder psiônico.

Usando as opções deste artigo, você pode jogar com um místico até o 5º nível, seguindo uma das duas ordens psônicas e treinando as disciplinas únicas da ordem que você escolher. Seguindo a Ordem do Desperto, você consegue criar um místico que manipula a mente e os sentidos de outras criaturas, podendo extrair o poder psônico oculto tanto durante quanto fora de combate. Já seguindo a Ordem do Imortal, você pode criar um místico que foca seu poder psiônico em combate, similar ao battlemind ou guerreiro psíquico das edições anteriores. Outras opções para o místico aparecerão conforme esse playtest for progredindo e nós recebermos feedbacks valiosos sobre a mecânica da classe em jogo.

Como de costume, você pode esperar um questionário para avaliação dessas regras. Até agora nós não estamos presos em nenhuma dessas opções, pois são apenas o primeiro rascunho que nós decidimos

iniciar, visando trazer o psionismo para a quinta edição da melhor maneira possível. Leia e aprecie.

Psionismo

As seguintes regras abrangem os princípios básicos do poder psiônico, sua aplicação e sua relação com a magia.

O que é Psionismo?

Psionismo é uma fonte de poder que se origina da mente de uma criatura, permitindo o aumento de suas próprias habilidades físicas e de afetar a mente de outras criaturas. As habilidades do psionismo são chamadas disciplinas, consistindo cada uma em um conjunto de exercícios mentais rígidos e específicos, necessários para estabelecer a mente da criatura no ajuste mental correto para usar o poder psiônico.

Uma criatura usando o poder psiônico foca sua concentração na disciplina, manifestando um efeito psiônico menor. Uma vez que a criatura tenha concentrado em uma disciplina, ela pode extrair poder de sua reserva inata de energia para manifestar efeitos ainda maiores. Os efeitos básicos de uma disciplina sempre estão dentro do alcance do místico, mas a energia necessária para criar efeitos potentes é extraída de um reservatório de poder limitado.

Poder de Outro Mundo

Nem todos os mundos de D&D possuem o poder psiônico na mesma extensão. Psionismo tem sua origem indiretamente do Reino Distante, uma dimensão fora dos limites do multiverso conhecido. O Reino Distante possui suas próprias leis alienígenas para a física e a magia. Quando sua influência se estende a um mundo, o Reino Distante invariavelmente gera monstros horríveis e loucura conforme ele torce a realidade segundo suas próprias regras.

Conforme as leis da realidade são torcidas e reviradas, a mente de um indivíduo pode ser desperta para os fundamentos cósmicos que ditam a forma e natureza da realidade. A desordem causada pelo Reino Distante cria ecos que podem perturbar e despertar mentes que de outra forma estariam adormecidas. Essas criaturas despertas olham para o mundo da mesma maneira que criaturas existindo em três dimensões olham para um reino de duas dimensões. Elas veem possibilidades, opções e conexões insondáveis para aqueles com uma visão mais limitada da realidade.

Em mundos que são relativamente estáveis e similares ao arquétipo de cenário de D&D apresentado nos livros de regras básicos, psionismo é raro – ou talvez nem exista de fato. Os elos cósmicos que definem o multiverso são fortes em tais lugares, o que torna improvável que uma mente individual possa perceber as possibilidades oferecidas pelo psionismo. Místicos em tais mundos são tão raros que podem até mesmo nunca encontrar outro praticante vivo das artes psiônicas. Personagens podem destravar seus poderes psiônicos por pura aleatoriedade, e tomos antigos, diários e outros tipos de registros podem ser os únicos guias para dominar esta forma de poder.

Psionismo é mais comum em mundos onde os elos da realidade são torcidos e fogem do padrão comumente utilizados nos cenários básicos de D&D. O reino de Athas no cenário de campanha de Dark Sun é um exemplo icônico de um mundo onde o psionismo é comum. Os deuses estão ausentes, a magia foi adulterada em um flagelo ecológico, e os fios comuns que atam muitos mundos de D&D foram cortados. Já o mundo de Eberron está situado onde os elos da realidade foram testados, mas não totalmente quebrados. Psionismo não é tão difundido em Eberron quanto é em Athas, mas a influência do reino sobrenatural de Xoriat faz o psionismo ser uma arte conhecida e estudada.

Disciplinas

Uma disciplina psiônica é um conjunto de exercícios mentais rígidos. Um místico precisa se dedicar e concentra-se em uma disciplina para usá-la. Psionismo é suficientemente poderoso para criar efeitos psiônicos somente com a concentração, porém estes efeitos são sutis ou limitados.

Uma vez que um místico aprende uma disciplina, o personagem conhece a disciplina até ele ou ela decidir purgá-la. Uma disciplina requer um estudo puxado e prática constante para manter o seu uso. Um místico domina somente poucas disciplinas ao mesmo tempo.

Disciplinas não possuem níveis. Seus efeitos são determinados pela energia psiônica dedicada a elas.

Pontos Psi

Um místico possui uma reserva de energia interior que pode ser dedicada às disciplinas que ele ou ela conhecem, permitindo estas disciplinas manifestarem efeitos mais poderosos. Esta energia é representada por pontos psi. Cada disciplina descreve um efeito opcional adicional que um místico pode criar com essa disciplina gastando pontos psi.

Os pontos psi de um místico não podem ser reduzidos abaixo de 0. Os pontos psi de um místico retornam ao seu valor máximo após o personagem terminar um descanso longo.

Psionismo e Magia

Psionismo e magia são duas forças distintas. Em geral, um efeito que altera ou afeta uma magia não surte efeito em um efeito psiônico. Porém, existe uma exceção importante à esta regra. Um efeito psiônico que reproduz uma magia é tratado como uma magia. Um efeito psiônico reproduz uma magia quando permite a uma criatura psiônica ou a um personagem lançar uma magia. Neste caso, a energia psiônica extrai poder mágico para manipulá-lo e lançar uma magia.

Por exemplo, o devorador de mentes contido no Manual dos Monstros possui a característica Conjuração Inata (Psionismo). Essa característica permite ao devorador de mentes lançar uma magia utilizando sua energia psiônica. Essas magias podem ser canceladas com a magia dissipar magia ou outro efeito similar.

Usando uma Disciplina

Quando um místico usa uma disciplina, as mesmas regras básicas são seguidas, independentemente do nível do místico ou do efeito da disciplina.

Ativação e Concentração

Um místico ativa uma disciplina com uma ação bônus. Uma vez que a disciplina é ativada, ela mantém-se ativa pelo tempo que o místico mantiver sua concentração nela.

Concentrar-se em uma disciplina utiliza as mesmas regras de concentração de magia. Dentre outras coisas, isso significa que um místico pode concentra-se somente em uma disciplina por vez, e que qualquer efeito que faça o místico perder a concentração, cessa a disciplina. Terminar a concentração em uma disciplina imediatamente cessa todos os efeitos dessa disciplina, a não ser que a descrição da disciplina diga o contrário.

Uma vez a disciplina é ativa, ela se mantém pelo tempo que um místico puder se concentrar nela. Certas disciplinas possuem efeitos que ocorrem antes do início do combate, por isso é importante ativar essas disciplinas com antecedência.

Gastando Pontos Psi

Cada disciplina oferece opções que permitem criar efeitos adicionais se o místico gastar o número de pontos psi indicados. (Toda disciplina precisa de uma quantidade mínima de pontos psi para serem utilizadas, porém, as opções da disciplina que possuírem um asterisco podem utilizar mais pontos psi

para afeitos adicionais, conforme mostra o texto descritivo da opção). Cada opção traz um texto descritivo informando sobre os efeitos, inclusive as ações necessárias para usá-las (se houver), seu alcance e outros detalhes. Se uma opção não especificar que precisa de uma ação, ação bônus ou uma reação para ser utilizada, ela não precisa de nenhuma ação para ser usada.

O número máximo de pontos psi que um místico pode gastar em uma única opção de disciplina é baseada no nível de sua classe. A habilidade do místico aumenta tanto o número total de energia que o personagem pode canalizar e determina quanto poder pode ser manipulado de uma vez. Como resultado, místicos de nível baixo podem não ser capazes de utilizar todas as opções disponíveis para uma disciplina em específico.

Componentes

Disciplinas não requerem componentes, que geralmente são necessários para lançar magias. Usar uma disciplina não quer componentes verbais, somáticos com materiais. O poder dos psiônicos vem inteiramente de suas mentes.

Duração

Cada opção de disciplina especifica quanto tempo o efeito pode durar. Se uma opção não especificar a duração, o efeito permanente até o místico deixar de se concentrar na disciplina.

Alvos e Áreas de Efeito

Disciplinas psiônicas usam as mesmas regras de magias para determinar alvos e espaços de efeitos. Veja o capítulo 10, “Magias”, no Player’s Handbook ou nas Regras Básicas para Jogadores.

Testes de Resistência e Jogadas de Ataque

Se uma disciplina requer um teste de resistência, ela especifica o tipo de teste e os resultados se for um teste bem sucedido ou se falhar. Algumas disciplinas requerem que o místico faça uma jogada de ataque para determinar se o efeito da disciplina atinge o alvo pretendido. Veja em “Atributo Psiônico” a seguir, para mais informações.

Combinando Efeitos Psiônicos

Os efeitos de diferentes disciplinas psiônicas se somam enquanto a duração das mesmas se sobrepuserem. De outra forma, diferentes opções de uma mesma disciplina psiônica se combinam, caso sejam ativadas ao mesmo tempo. Contudo, uma opção específica de uma disciplina

psiônica não se soma se esta opção for usada várias vezes. Ao invés disso, a mais potente – geralmente dependendo de quantos pontos psi são usados para criar o efeito – é aplicada enquanto a duração dos efeitos se sobrepuserem.

Psionismo e magia são efeitos que devem ser tratados em separado, pois seus benefícios e penalidades podem ser sobrepostos. Um efeito psiônico que reproduz uma magia é uma exceção à esta regra (veja “Psionismo e Magia” acima e “Combinando Efeitos Mágicos” no capítulo 10 “Magia” do Livro do Jogador ou das Regras Básicas para Jogadores).

Místico

Um místico utiliza o poder do psionismo – a energia da mente – para criar poderosos efeitos.

Característica da Classe

Como um místico, você ganha as seguintes características.

Pontos de Vida

Dado de vida: 1d8 por nível de místico

Pontos de vida no 1º nível: 8 + seu modificador de Constituição

Pontos de vida a cada nível subsequente: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de místico após o 1º nível

Proficiências

Armaduras: Armaduras leves, armaduras médias

Armas: Armas simples

Ferramentas: Nenhuma

Testes de resistência: Sabedoria

Perícias: Escolha duas entre Arcanismo, História, Intuição, Medicina, Natureza, Percepção e Religião.

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, em adição ao equipamento fornecido pelo seu antecedente:

- (a) uma lança ou (b) uma maça
- (a) um corselete de couro ou (b) uma brunea
- (a) uma besta leve e 20 virotes ou (b) uma arma simples
- (a) um kit de estudioso ou (b) um kit de explorador

O Místico

Nível	Bônus de Proficiência	Características
1°	+2	Psionismo, Ordem Psiônica, Força da Mente
2°	+2	
3°	+2	
4°	+2	Característica da Ordem Psiônica
5°	+3	Aprimoramento de Atributo

Disciplinas Conhecidas	Pontos Psi	Psi Máximo
1	4	2
2	6	2
2	14	3
2	17	3
3	27	5

Psionismo

Como um estudante do psionismo, você pode dominar e usar disciplinas psiônicas.

Disciplinas

No primeiro nível, você conhece uma disciplina à sua escolha. Você escolhe as disciplinas da lista disponível na ordem que você escolher (veja abaixo). Você aprende disciplinas adicionais à sua escolha conforme você alcança níveis maiores, como mostra a coluna Disciplinas Conhecidas na tabela O Místico.

Pontos Psi

Você ganha uma reserva de pontos psi baseados no seu nível de místico. Seus pontos psi totais retornam ao seu máximo após você terminar um descanso longo.

Psi Máximo

Mesmo que você possua acesso a uma grande quantidade de energia psiônica, você precisa de treino e prática para canalizá-la. Você possui um número máximo de pontos psi que você pode gastar para ativar uma disciplina, baseado no seu nível de místico, como mostra a coluna Psi Máximo na tabela O Místico.

Usando as Disciplinas

Você ativa uma disciplina com uma ação bônus e deve imediatamente concentra-se nela. Se uma disciplina concede um benefício ao concentra-se nela, você imediatamente ganha esse benefício. Você continua a receber esse benefício e pode usar as características opcionais dessa disciplina, pelo tempo que você se mantiver concentrado nela.

Enquanto você se concentra na disciplina, você pode gastar pontos psi para aumentar o efeito dela. Cada disciplina detalha seus efeitos opcionais e qual o tipo de ação necessária (se houver) para gastar pontos psi nela.

Você pode encerrar todos os efeitos de uma disciplina imediatamente, terminando a sua concentração nela. Se você quiser encerrar um único efeito de uma disciplina

e ainda manter os outros efeitos, você pode encerrar um efeito específico com uma ação bônus.

Atributo Psiônico

Inteligência é o seu atributo psiônico para suas disciplinas místicas. Seu intelecto determina a força dos efeitos psiônicos que você manifesta. Além disso, você usa seu modificador de Inteligência para determinar a CD do teste de resistência para uma disciplina mística ou para fazer uma jogada de ataque com ela.

CD para sua Disciplina = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Modificador de ataque para sua Disciplina = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Ordem Psiônica

No 1° nível, você escolhe uma ordem psiônica. Cada ordem se especializa em um tipo específico de energia psiônica. Sua ordem permite a você escolher disciplinas únicas e concede a você características de classe.

(Atualmente estão disponíveis duas ordens para o místico: Ordem do Desperto e Ordem do Imortal. Futuramente serão incluídas as Ordem da Faca e a Ordem da Mão Invisível.)

Força da Mente

O poder do psiônico vem de dentro, e até mesmo simples técnicas requerem um profundo domínio e entendimento de como a energia psiônica pode aprimorar a mente e o corpo. Esta compreensão permite a você alterar suas defesas para lidar melhor com ameaças persistentes.

Após terminar um descanso curto ou um descanso longo, escolha um atributo. Você ganha proficiência no teste de resistência desse atributo. Este benefício persiste até você terminar seu próximo descanso curto ou descanso longo.

Aprimoramento de Atributo

Ao chegar no 4º nível, você pode aumentar um atributo da sua escolha em 2, ou dois atributos da sua escolha em 1. Como de costume, você não pode aumentar um atributo acima de 20 usando essa característica.

Ordens Psiônicas

Psionismo é uma forma misteriosa de poder dentro da maior parte dos mundos de D&D. Cabalas secretas estudam sua origem e aplicações, enquanto forçam o limite do que o psionismo pode alcançar.

Cada ordem psíquica almeja um objetivo específico para o poder psíquico. Este objetivo molda a forma como os membros de uma ordem entendem o psionismo e determina quais as disciplinas que eles podem dominar.

Ordem do Desperto

Místicos dedicados à Ordem do Desperto buscam destravar todo o potencial da mente. Transcendendo o que é físico, o desperto acredita que pode alcançar o perfeito estado do ser, focando no puro intelecto e energia mental.

O desperto é perito em moldar a mente e desferir ataques psíquicos devastadores, além de serem capazes de ler os segredos do mundo por meio da energia psíquica. Místicos despertos se aventuram buscando superar e desvendar mistérios, resolver enigmas e derrotar monstros, tornando-os seus peões inofensivos.

Você escolhe disciplinas da lista de disciplinas do desperto. (Atualmente, somente três disciplinas estão disponíveis para os místicos da Ordem do Desperto. Novas disciplinas serão adicionadas à lista conforme os testes forem sendo realizados.)

Disciplinas do Desperto

Disciplina	Descrição
Mente Dominadora	Altera a mente de outra criatura
Fortaleza Mental	Defende a si mesmo com contra-ataques psíquicos
Terceiro Olho	Percebe o que os outros não podem perceber

Estocada Mental

No 1º nível, você aprende uma técnica mortal canalizando energia psíquica perturbadora para a mente de outra criatura. Como uma ação, faça um ataque à distância contra uma criatura a até 36 m de você. Você deve ser capaz de perceber a criatura, mas você

não precisa necessariamente vê-la. O alvo utiliza o valor de sua Inteligência (não o modificador de seu atributo) no lugar de sua CA contra este ataque e não ganha nenhum benefício de cobertura.

Se acertar, o alvo sofre 1d8 de dano psíquico. Você pode aumentar este dano gastando pontos psi (até o seu psi máximo) antes de realizar a jogada de ataque. O dano aumenta em 1d8 para cada ponto psi que você gastar.

Mente Psíquica

No 1º nível, seu domínio do poder psíquico permite você agir diretamente na mente de outras criaturas. Você pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que você possa ver a até 30 m de você. Você não precisa compartilhar um idioma com a criatura para que ela compreenda suas expressões telepáticas, e a criatura entende você mesmo se não possuir um idioma. Você pode permitir a criatura responder você telepaticamente, mas a criatura precisa conhecer ao menos um idioma para se comunicar dessa maneira com você.

Ler Objeto

No 3º nível, você pode focar sua mente na leitura de uma impressão psíquica deixada em um objeto. Se você segurar um objeto e se concentrar nele por 10 minutos, você aprende alguns fatos básicos sobre ele. Você recebe a imagem mental do ponto de vista do objeto, mostrando a última criatura que a segurou, independente de quanto tempo isso ocorreu.

Você adquire o conhecimento de todos os eventos que ocorreram em até 6 m do objeto nas últimas 24 horas. Esses eventos são percebidos do ponto de vista do objeto. Você vê e ouve tais eventos como se estivesse lá, mas não pode usar outros sentidos.

Além disso, quando você usar Ler Objeto em um objeto, você pode escolher imbuir o objeto com um sensor psíquico. Pelas próximas 24 horas, você pode usar uma ação para saber a localização relativa do objeto a você (sua distância e direção) e olhar os arredores do ponto de vista do objeto, como se você estivesse lá.

Disciplinas do Desperto

As disciplinas psíquicas que você seleciona como um membro da Ordem do Desperto permite você manipular os sentidos, seus e de outras criaturas, para seu próprio benefício. (Atualmente, somente três disciplinas estão disponíveis para os místicos da Ordem

do Desperto. Novas disciplinas serão adicionadas à essa lista conforme os testes forem sendo realizados.)

Mente Dominadora

Disciplina Psiônica

Canalizando o poder psíquico, você ganha a habilidade de controlar outras criaturas, substituindo suas vontades pela sua própria.

Concentração: Enquanto você se concentrar nessa disciplina você tem vantagem nos testes de Carisma.

Questão Exata (1): Como uma ação, você escolhe uma criatura que você possa ver e que esteja se comunicando com a característica Mente Psíquica. O alvo faz um teste de resistência de Inteligência. Se falhar, o alvo responde com a verdade, uma única questão à sua escolha através do elo telepático de sua Mente Psíquica. Se passar, o alvo não é afetado e você não pode usar essa característica na mesma criatura de novo, até terminar um descanso longo.

Mente Fechada (3): Como uma ação, você escolhe uma criatura que você possa ver e que esteja se comunicando com a característica Mente Psíquica. O alvo faz um teste de resistência de Inteligência. Se falhar, o alvo acredita em alguma declaração sua pelos próximos 5 minutos. A declaração deve possuir no máximo 10 palavras e descrever você, uma criatura ou um objeto que o alvo possa ver. Se passar, o alvo não é afetado e você não pode usar essa característica na mesma criatura de novo até terminar um descanso longo.

Despedaçar Vontade (5): Como uma ação, você escolhe uma criatura que você possa ver e que esteja se comunicando com a característica Mente Psíquica. O alvo faz um teste de resistência de Inteligência. Se falhar, você escolhe o movimento e a ação do alvo em seu próximo turno. Se passar, o alvo não é afetado e você não pode usar essa característica na mesma criatura de novo, até terminar um descanso longo.

Fortaleza Mental

Disciplina Psiônica

Você forja uma muralha intransponível de energia psíquica ao redor de sua mente, fazendo com que você desfira contra-ataques reflexivos em seus oponentes.

Concentração: Enquanto você se concentrar nessa disciplina, como uma reação, você pode impor desvantagem em ataques à distância ou ataques corpo a corpo feitos contra você, desde que você veja o atacante. Se o ataque acertar você, o atacante sofre

dano psíquico igual à metade de seu nível de místico (arredondado para cima).

Terceiro Olho

Disciplina Psiônica

Esta disciplina concede a você a habilidade de abrir o terceiro olho em sua mente, permitindo que você perceba coisas que outros deixam passar.

Concentração: Enquanto você se concentrar nessa disciplina, você possui sentido cego em um raio de 9m.

Sentido Sísmico (1): Como uma ação bônus, você ganha sentido sísmico em um raio de 9 m por 1 minuto.

Olho Perspicaz (1): Como uma ação bônus, você ganha vantagem nos testes de Sabedoria por 1 minuto.

Visão Verdadeira (5): Como uma ação bônus, você ganha visão verdadeira em um raio de 9 m por 1 minuto.

Ordem do Imortal

A Ordem do Imortal se esforça para alcançar a perfeição física, aprimorando a força natural de seus corpos com energia psíquica. O objetivo dessa ordem é, para seus membros, alcançar a imortalidade sobrepujando os efeitos do envelhecimento através de disciplina rigorosa e perfeição psíquica. Aos membros dessa ordem, a energia psíquica é uma ferramenta para aprimorar, controlar e aperfeiçoar o corpo físico.

Esses imortais que escolhem uma vida de aventura são combatentes treinados. Suas habilidades psíquicas os permitem ignorar com certo desdém as injúrias e perigos, enquanto mantém o seu foco na força e velocidade em combate.

Você escolhe as disciplinas da lista de disciplinas o imortal. (Atualmente, somente três disciplinas estão disponíveis aos místicos da Ordem do Imortal. Novas disciplinas serão adicionadas à lista conforme os testes forem sendo realizados.)

Disciplinas do Imortal

Disciplina	Descrição
Celeridade	Age e move com velocidade incomparável
Dureza de Aço	Aumenta suas defesas
Arma Psiônica	Canaliza energia psíquica em uma arma

Mente Durável

No 1º nível, você ganha a habilidade de manter-se focado, independentemente do dano sofrido. Sua concentração em uma disciplina psíquica não pode ser encerrada como resultado de dano sofrido.

Ordem Marcial

No 1º nível, você ganha proficiência com armas comuns e escudos.

Regeneração Psiônica

No 3º nível, você aprende a usar energia psíquica para aumentar e acelerar suas habilidades naturais de cura. Ao final de seu turno, se você estiver com metade ou menos do que o total de seus pontos de vida, você recupera pontos de vida igual a metade de seu nível de místico.

Disciplinas do Imortal

As disciplinas psíquicas que você selecionar como um membro da Ordem do Imortal permitem a você aperfeiçoar sua força e velocidade para o máximo de efetividade em combate. (Atualmente, somente três disciplinas estão disponíveis aos místicos da Ordem do Imortal. Novas disciplinas serão adicionadas à lista conforme os testes forem sendo realizados.)

Celeridade

Disciplina Psiônica

Você canaliza o poder psíquico em seu corpo, afinado seus reflexos e agilidade num nível inacreditável. Você vê o mundo desacelerar enquanto você continua a mover-se normalmente.

Concentração: Enquanto você se concentrar nessa disciplina, sua velocidade aumenta em 1,5 m e você tem vantagem nos testes de Iniciativa.

Reação Rápida (1): Se você estiver surpreso, você pode gastar 1 ponto psi para não estar mais surpreso.

Pegar a Iniciativa (*): Quando você jogar a iniciativa, você pode gastar até 5 pontos psi, ganhando um +2 de bônus na sua jogada de iniciativa para cada ponto psi gasto.

Surto de Velocidade (1): Como uma ação bônus, você pode gastar 1 ponto psi para aumentar sua velocidade em 9 m até o final de seu próximo turno. Além disso, você não provoca ataques de oportunidade neste turno.

Surto de Ação (5): Como uma ação bônus, você pode gastar 5 pontos psi para ganhar uma ação adicional neste turno.

Dureza do Aço

Disciplina Psiônica

Essa disciplina concede a você uma resistência e resiliência incomparáveis no campo de batalha.

Concentração: Enquanto estiver se concentrando nessa disciplina, você ganha +1 de bônus na CA. Como

uma ação, você pode gastar um Dado de Vida. Você joga o dado e adiciona seu modificador de Constituição na jogada, e recupera o total de pontos de vida, conforme o total obtido.

Pele de Ferro (*): Como uma reação quando for atacado, você pode gastar até 3 pontos psi, ganhando +2 de bônus na CA para cada ponto psi que você gastar. Você deve gastar estes pontos após saber o resultado do ataque, mas antes que seja aplicado seus efeitos.

Resistência de Ferro (5): Como uma ação, você pode gastar 5 pontos psi para ganhar resistência ao dano ácido, congelante, flamejante elétrico ou trovejante (à sua escolha). Este benefício persiste por 1 hora ou até você usar esta opção de novo.

Arma Psiônica

Disciplina Psiônica

Você canaliza energia psíquica em uma arma que estiver empunhando (incluindo seus ataques desarmados), conferindo um poder devastador aos seus ataques.

Concentração: Enquanto estiver se concentrando nessa disciplina, você carrega uma arma que estiver empunhando com energia psíquica. Enquanto a estiver empunhando, a arma psíquica se torna mágica com +1 de bônus nas jogadas de ataque e de dano. Se você usar essa opção em uma arma mágica, você deve utilizar ou o bônus da arma ou o bônus da disciplina, qual deles for o maior.

Arma Etérea (1): Cada vez que você realizar um ataque com sua arma psíquica, você pode gastar 1 ponto psi para transformá-la em energia psíquica pura. Você não faz uma jogada de ataque contra a CA do alvo. Ao invés disso, o alvo faz um teste de resistência de Destreza contra essa disciplina. Se falhar, o alvo sofre o dano normal do ataque e seus efeitos adicionais. Se passar, o alvo sofre metade do dano do ataque, mas não sofre nenhum outro efeito adicional que o ataque poderia causar.

Ataque Letal (*): Cada vez que você acertar uma jogada de ataque com sua arma psíquica, você pode gastar até 5 pontos psi para aumentar o dano. O ataque causa um dano extra de 1d10 do mesmo tipo causado pela arma para cada ponto psi que você gastar.

Arma Aprimorada (5): Você pode fortalecer a energia que você imbuíu em sua arma psíquica, aumentando o bônus nas jogadas de ataque e dano para +3 por 1 minuto.

