



# UNEARTHED ARCANA

**DUNGEONS & DRAGONS**

## Psionismo e O Místico Tomo II

A classe agora vai até o 10º nível. Os conceitos básicos tem apoio suficiente para se sentir confiante em avançar com eles. As disciplinas psiônicas estão agora disponíveis a todos os místicos, independentemente da ordem mística.



# Unearthed Arcana: Psionismo e o Místico

## Tomo II

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 com vocês.

Neste mês, Unearthed Arcana retorna à classe de personagem chamada místico e as regras de psionismo. Baseado no feedback dos testes enviados para nós, existem algumas mudanças, como você pode conferir abaixo:

- A classe agora vai até o 10º nível. O conceito principal possui um suporte suficiente para nos trazer confiança em avançar com a classe místico.
- Psiônicos agora estão mais flexíveis. Você possui um foco psíquico, que permite você escolher uma disciplina e ganhar um benefício constante e especial dela. Além disso, você pode gastar pontos para usar qualquer disciplina que conheça.
- Psiônicos agora possuem talentos psiônicos, o equivalente aos truques dos personagens que lançam magias.
- Disciplinas psiônicas estão agora disponíveis para todos os místicos, independentemente de sua ordem mística. Contudo, sua ordem concede a você um benefício por usar certas disciplinas associadas.

Como de costume, você pode esperar um questionário 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

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 psiônicas**, 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 disciplina oferece um número de características, mas algumas delas requerem uma energia e perícia adicionais para criar os seus efeitos.

**Talentos psiônicos** são correlacionados às disciplinas, mas eles não requerem energia psi e podem ser usados à vontade. Eles são praticamente uma parte inata de um místico.

Além disso, uma criatura especializada no uso do psionismo pode utilizar um **foco psíquico** em uma disciplina psiônica. Este efeito permite uma criatura receber um constante benefício da disciplina.

## 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 despertadas 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.

## 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.

# Místico

## O Místico

Nível	Bônus de Proficiência	Features	Talentos Conhecidos	Disciplinas Conhecidas	Pontos Psi	Psi Máximo
1°	+2	Psionismo, Ordem Mística	1	2	4	2
2°	+2	Recuperação Mística	1	3	6	2
3°	+2	Característica da Ordem Mística	2	3	14	3
4°	+2	Aprimoramento de Atributo, Força da Mente	2	3	17	3
5°	+3		2	4	27	5
6°	+3	Característica da Ordem Mística	2	4	32	5
7°	+3		2	5	38	6
8°	+3	Aprimoramento de Atributo, Característica da Ordem Mística	2	5	44	6
9°	+4		2	6	57	7
10°	+4	Poder Destruidor	3	6	64	7

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.

### Hit Points

**Pontos de Vida:** 1d8 por nível de místico

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

**Pontos de vida a cada nível:** 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

**Teste de Resistência:** Inteligência e 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) corselete de couro ou (b) brunea
- (a) besta leve e 20 virotes ou (b) qualquer arma simples
- (a) kit do estudioso ou (b) kit do explorador

## Psionismo

---

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

### Talentos Psiônicos

Um talento psiônico é um efeito psiônico menor que você dominou. No 1º nível, você conhece um talento psiônico à sua escolha (veja as opções de talentos mais à frente na descrição da classe). Você aprende talentos adicionais à sua escolha em níveis mais altos, como mostra a coluna Talentos Conhecidos na tabela O Místico.

### Disciplinas Psiônicas

Uma disciplina psiônica é um conjunto de exercícios mentais rígidos que permite ao místico manifestar o poder psiônico. Tais disciplinas são divididas em duas categorias: disciplinas menores e disciplinas maiores. Um místico domina somente algumas disciplinas de cada vez.

No 1º nível, você conhece duas disciplinas menores à sua escolha (veja as opções de disciplina mais à frente na descrição da classe). Você aprende disciplinas adicionais à sua escolha em níveis mais altos, conforme mostra a coluna Disciplinas Conhecidas na tabela O Místico. Para aprender uma disciplina maior você deve estar pelo menos no 5º nível.

Além disso, sempre que você ganhar um nível nesta classe, você pode substituir uma disciplina conhecida por uma outra disciplina à sua escolha. Você pode substituir uma disciplina menor por uma disciplina maior, mas somente se você estiver pelo menos no 5º nível.

### Pontos Psi

Um místico possui uma reserva de energia interior que pode ser dedicada às disciplinas psiônicas 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.

O número de pontos psi que você possui é baseado em seu nível de místico, conforme mostra a coluna Pontos Psi na tabela O Místico. O número descrito nessa coluna mostra o número máximo de pontos psi que você possui em cada nível. Os pontos psi de um místico retornam ao seu valor máximo após o personagem terminar um descanso longo. Os pontos psi de um místico não podem ser reduzidos abaixo de 0.

### 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. Por exemplo, se você for um místico de 3º nível, você pode gastar até 3 pontos psi em uma única disciplina cada vez que for usá-la, não importante quantos pontos psi você ainda possua.

### Foco Psíquico

Você pode focar a sua energia psíquica em uma de suas disciplinas psiônicas para obter um benefício contínuo. Como uma ação bônus, você pode escolher uma de suas disciplinas psiônicas e ganhar o foco em um benefício psíquico, que está detalhado na descrição da própria disciplina. O benefício permanece até você estar incapacitado ou até você usar uma ação bônus para escolher o foco em outro benefício psíquico.

### Atributo Psiônico

Inteligência é o seu atributo psiônico para suas disciplinas místicas. 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 Mística

---

No 1º nível, você escolhe uma Ordem Mística: a Ordem do Desperto ou a Ordem do Imortal, ambas detalhadas no final da descrição da classe. Cada ordem é especializada em uma abordagem particular do psionismo. Sua ordem concede a você características quando escolhê-la no 1º nível e características adicionais no 3º, 6º e 8º níveis.

## Recuperação Mística

---

Começando no 2º nível, você extrai vigor da energia psi que você utiliza para manifestar as disciplinas psiônicas associadas à sua Ordem Mística.

Sempre que você gastar pontos psi em uma disciplina de sua ordem, você recupera pontos de vida iguais ao seu modificador de Inteligência, mas somente se os seus pontos de vida atual forem iguais ou menores à metade de seus pontos de vida máximo.

## Aprimoramento de Atributo

---

Ao chegar no 4º nível e de novo no 8º nível, você pode aumentar um atributo à sua escolha em 2, ou dois atributos à sua escolha em 1. Como de costume, você não pode aumentar um atributo acima de 20 usando essa característica.

## Força da Mente

---

Até mesmo simples técnicas psiônicas 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

Começando no 4º nível, você pode substituir sua proficiência em teste de resistência de Sabedoria toda vez que terminar um descanso curto ou longo. Escolha Força, Destreza, Constituição ou Carisma. Você ganha proficiência nos testes de resistência do atributo que você escolher, ao invés de Sabedoria. Esta mudança permanece até você terminar seu próximo descanso curto ou longo.

## Poder Destruidor

---

No 10º nível, você ganha a habilidade de sacrificar sua saúde em troca de poder psíquico. Como uma ação bônus, você recupera até 5 pontos psi. Para cada ponto psi que você escolher recuperar desta forma, seus pontos de vida atual e seus pontos de vida máximo, ambos são reduzidos em 1 para cada nível nesta classe. Esta redução não pode ser dissipada de forma alguma.

Uma vez que você use esta característica, você não pode usá-la de novo até você terminar um descanso longo, e a redução de seus pontos de vida atual e seus pontos de vida máximo permanece até você terminar um descanso longo.

## Ordens Místicas

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 poder psíquico pode alcançar.

Cada ordem mística almeja um objetivo específico para o poder psiônico. 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.

## Maestria Mental

No 1º nível, você ganha os talentos psiônicos elo mental e lança mental (estes são talentos adicionais aos que você ganha, conforme a tabela O Místico). Se você já possuir qualquer um destes talentos, você pode escolher um outro talento para substituí-lo.

## Perícia Desperta

Começando no 1º nível, seu foco no treino mental concede a você um vasto conhecimento. Você ganha proficiência em duas perícias à sua escolha.

Além disso, escolha uma perícia que você seja proficiente. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste que você fizer com esta perícia.

## Investigação Psiônica

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 (como se estivesse concentrando em uma disciplina psiônica), 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 também adquire o conhecimento de todos os eventos que ocorreram em até 6 metros 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, você pode escolher imbuir o objeto com um sensor psiônico intangível. 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.

## Surto Psíquico

Começando no 6º nível, você pode sobrecarregar seu foco psíquico para derrubar as defesas do oponente. Você pode impor desvantagem no teste

de resistência do alvo contra uma de suas disciplinas ou talentos, mas ao custo de usar o seu foco psíquico. Seu foco psíquico termina imediatamente, e você não pode usá-lo de novo até terminar um descanso curto ou longo. Você não pode usar esta característica se você não puder usar seu foco psíquico.

### Psionismo Potente

No 8º nível, você pode adicionar seu modificador de Inteligência ao dano de qualquer um de seus talentos psiônicos.

## 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 mantêm o seu foco na força e velocidade em combate.

### Ordem Marcial

No 1º nível, você ganha proficiência em armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

### Resiliência Psiônica

No 3º nível, você aprende a usar a energia psiônica para acelerar a sua cura natural. No começo de cada um de seus turnos, você ganha pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Inteligência, ganhando ao menos 1 ponto de vida.

### Surto de Saúde

Começando no 6º nível, você pode extrair poder de seu foco psíquico para escapar das garras da morte. Como uma reação quando você sofrer dano, você pode reduzir o dano sofrido à metade. Seu foco psíquico termina imediatamente e você não pode usá-lo de novo até você terminar um descanso curto ou longo. Você não pode usar esta característica se você não puder usar seu foco psíquico.

### Corte Ressonante

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com arma com energia psíquica. Uma vez em cada um de seus turnos quando acertar uma

criatura com uma arma, você pode causar 1d8 de dano psíquico adicional ao alvo. Quando você alcançar o 14º nível, o dano adicional aumenta para 2d8.

## Disciplinas Psiônicas

Disciplinas psiônicas são o coração do trabalho de um místico. Elas são os exercícios mentais e as formas psíquicas utilizadas para forjar a vontade interior em efeitos tangíveis.

Disciplinas são descobertas por diferentes ordens e tendem a refletir os traços e especialidades de seu criador. Contudo, um místico pode aprender qualquer disciplina, independentemente de sua ordem associada.

## Usando uma Disciplina

Cada disciplina possui várias maneiras de serem usadas, todas elas estão contidas em sua descrição. A disciplina especifica um tipo de ação e um número de pontos psi que você precisa gastar para usar os efeitos. Também é dito quando você precisa se concentrar no efeito, quantos alvos são afetados, que tipo de teste de resistência o efeito pede e assim por diante.

As sessões seguintes trazem mais detalhes de como se utiliza uma disciplina.

### Foco Psíquico

O subitem Foco Psíquico presente na disciplina descreve os benefícios que você adquire quando escolhe aquela disciplina para seu foco psíquico.

### Opções de Efeito e Pontos Psi

Uma disciplina oferece diferentes opções de uso com seus pontos psi. Cada opção de efeito possui um nome, e o custo em pontos psi de cada opção aparece entre parênteses após o seu nome. Você deve gastar o número de pontos psi indicados para usar a opção desejada, respeitando o seu limite de pontos psi. Se você não possui pontos psi o suficiente, ou o custo é acima de seu limite de pontos psi, você não pode usar a opção.

Algumas opções não mostram um número específico de pontos psi, mas sim um intervalo. Para usar esta opção, você deve gastar uma quantidade de pontos psi dentro desse intervalo, sempre respeitando o seu limite de pontos psi.

Cada opção especifica os seus efeitos, incluindo qual ação é necessária para a sua ativação (se houver), seu alcance e se há a necessidade de concentração. Se uma opção não especificar qual tipo de ação é necessária para usá-la, como ação, ação bônus ou reação, então ela não requer nenhuma ação.

## Componentes

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

## Duração

Uma opção em uma disciplina especifica a sua duração.

**Instantânea.** Se nenhuma duração for especificada, o efeito da opção é instantânea.

**Concentração.** Algumas opções de efeito requerem concentração, que é especificada com um “C” após o custo em pontos psi da opção.

Concentrar em uma disciplina segue as mesmas regras de concentração em uma magia. Esta regra significa que você não pode concentrar em uma magia e em uma disciplina ao mesmo tempo, tão pouco pode concentrar em duas disciplinas ao mesmo tempo.

## 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. A CD é determinada pelo seu atributo psiônico.

Algumas disciplinas requerem que você faça uma jogada de ataque para determinar se o efeito da disciplina atinge o alvo pretendido. A jogada de ataque usa o seu atributo psiônico.

## 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).

## Descrição das Disciplinas

As seguintes disciplinas estão dispostas em fora de ordem alfabética.

### Disciplinas Psiônicas

Disciplina	Categoria	Ordem
Adaptação Corporal	Maior	Imortal
Corpo de Vento	Maior	Imortal
Celeridade	Menor	Imortal
Mente Dominadora	Menor	Desperto
Fortaleza Mental	Menor	Desperto
Dureza do Ferro	Menor	Imortal
Sobrepular Emoções	Maior	Desperto
Abóbada Mental	Menor	Desperto
Restauração Psiônica	Menor	Desperto
Arma Psiônica	Menor	Imortal
Terceiro Olho	Menor	Desperto

## Adaptação Corporal

*Disciplina maior (imortal)*

Você pode alterar seu corpo para resistir à ambientes devastadores.

**Foco Psíquico.** Enquanto estiver focado nesta disciplina, você não precisa comer, dormir ou respirar.

**Adaptação Energética (5, C).** Como uma ação, você toca uma criatura e concede a ela resistência ao dano ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante por até 1 hora.

**Imunidade Energética (7, C).** Como uma ação, você toca uma criatura e concede a ela imunidade ao dano ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante por até 1 hora.

## Corpo de Vento

*Disciplina maior (imortal)*

Você e seus pertences adquirem uma qualidade gasosa, permitindo com que você se mova como um vendaval, se espremendo em espaços pequenos e escapando do perigo. Você se move com passos mais leves usando esta disciplina.

**Foco Psíquico.** Enquanto estiver focado nesta disciplina, você não sofre dano de queda e ignora terreno difícil.

**Passo do Vento (1–7).** Como um movimento, você pode voar a até 6 metros para cada ponto psi que você gastar. Você deve estar em terra quando acabar de se movimentar, ou irá cair, a não ser que você tenha alguma forma de ficar no ar.

**Forma de Vento (5, C).** Como uma ação, você ganha deslocamento de voo de 18 metros por 10 minutos.

**Forma de Névoa (7, C).** Como uma ação, seu corpo se torna uma névoa. Nesta forma, você ganha resistência ao dano cortante, perfurante e de concussão. Você pode passar por frestas com até 2,5 cm de largura. Este benefício permanece por 1 hora.

## Celeridade

*Disciplina menor (imortal)*

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.

**Foco Psíquico.** Enquanto estiver focado nesta disciplina, sua velocidade aumenta 1,5 metro e você possui vantagem nos testes de iniciativa. Se você estiver surpreso, você pode gastar 1 ponto psi para deixar de estar surpreso.

**Pegar a Iniciativa (1-5).** Quando você jogar a iniciativa, você pode usar sua reação para conceder a você ou outra criatura que você possa ver a até 18 metros de você, +2 de bônus na iniciativa para cada ponto psi que você gastar.

**Surto de Velocidade (2).** Como uma ação bônus, você pode aumentar o seu deslocamento em 18 metros 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 ganhar uma ação adicional neste turno. Esta ação pode ser usada para Atacar (um ataque somente), Correr, Desengajar, Esconder-se ou Usar um Objeto.

## Mente Dominadora

*Disciplina menor (desperto)*

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

**Foco Psíquico.** Enquanto estiver focado nesta disciplina, você ganha proficiência em uma das seguintes perícias à sua escolha: Enganação, Intimidação, Performance ou Persuasão. Você pode trocar a perícia que escolher toda vez que você aplicar seu foco nesta disciplina.

**Questão Exata (2).** Como uma ação, você escolhe uma criatura que você possa ver a até 36 m de você. O alvo realiza um teste de resistência de Inteligência (se o alvo for imune à condição enfeitiçado, ele passa no teste automaticamente). Se falhar, o alvo responde com a verdade uma única questão que você perguntar como parte desta ação, desde que ele possa entender a pergunta. 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 (2).** Como uma ação, você escolhe uma criatura que você possa ver a até 36 metros de você. O alvo realiza um teste de resistência de Inteligência (se o alvo for imune à condição enfeitiçado, ele passa no teste automaticamente). Se falhar, o alvo acredita em alguma declaração sua pelos próximos 5 minutos, desde que possa compreender a declaração. 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 a até 36 metros de você. O alvo realiza um teste de resistência de Inteligência. Se falhar, o alvo está enfeitiçado até o final do próximo turno do alvo, durante o qual você escolhe o seu movimento e a ação. Se passar, o alvo não é afetado e você não pode usar essa característica na mesma criatura de novo, até terminar um descanso longo.

**Construção Psíquica (7, C).** Como uma ação, você escolhe uma criatura que possa ver. O alvo deve realizar um teste de resistência de Inteligência. Se falhar, você sobrepuja a criatura com energia psíquica. O alvo está paralisado por 1 minuto, mas no fim de cada turno do alvo, ele pode fazer um outro teste de resistência de Inteligência. Se passar, o efeito encerra. Se falhar, você pode usar sua reação para forçar o alvo a mover metade de seu deslocamento, mesmo estando paralisado.

## Fortaleza Mental

*Disciplina menor (desperto)*

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

**Foco Psíquico.** Enquanto estiver focado nesta disciplina, você ganha resistência ao dano psíquico.

**Reação Psíquica (1).** Como uma reação, você pode impor desvantagem em uma jogada de ataque feita contra você, desde que você possa ver o atacante. Se o ataque ainda acertar você, o atacante sofre dano psíquico igual a metade de seu nível de místico (arredondado para cima).

**Defesa Psíquica (1-3).** Como uma reação, quando você fizer um teste de resistência de Inteligência, Sabedoria ou Carisma, você ganha +2 de bônus no teste escolhido para cada ponto psi que você gastar.



Você pode usar esta característica após rolar o dado, mas antes de aplicar o resultado.

**Baluarto Psíquico (5, C).** Como uma ação, você cria um escudo de energia psíquica protetora. Pelos próximos 10 minutos, você e criaturas de sua escolha a até 9 metros ganham os seguintes benefícios: resistência a dano psíquico e vantagem nos testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

## Dureza do Ferro

*Disciplina menor (imortal)*

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

**Foco Psíquico.** Enquanto estiver focado nesta disciplina, você ganha +1 de bônus na CA.

**Recuperação Psiônica (2).** Como uma ação, você pode gastar até 2 Dados de Vida. Adicione seu modificador de Constituição à jogada de cada dado e utilize esse valor total para recuperar seus pontos de vida.

**Pele de Ferro (1-3).** Como uma reação quando for atacado, você ganha +2 de bônus na CA para cada ponto psi gasto. Você pode gastar estes pontos psi após o resultado do ataque, mas antes de serem aplicados os seus efeitos.

## Sobrepujar Emoções

*Disciplina maior (desperto)*

Você aprende a usar a energia psiônica para manipular os outros com uma sutil combinação de psionismo e seu próprio charme natural.

**Foco Psíquico.** Enquanto estiver focado nesta disciplina, você ganha um bônus nos testes de Carisma. O bônus é igual à metade de seu modificador de Inteligência (mínimo de +1).

**Presença Encantadora (1-7).** Como uma ação, você emite uma aura poderosa de simpatia. Jogue 2d8 para cada ponto psi gasto com esta característica. O resultado indica o total de pontos de vida das criaturas que esta característica pode afetar. Criaturas a até de 9 m de você são afetadas em uma ordem crescente de seus pontos de vida máximo, ignorando criaturas inconscientes ou criaturas imunes a este efeito. Cada criatura afetada por esta característica está enfeitiçada por você por 10 minutos. Enquanto estiver enfeitiçada, a criatura trata você de forma amigável.

Uma criatura engajada em combate é imune a este efeito.

**Presença Repulsiva (5, C).** Como uma ação, você emite uma aura de repulsa. Até 5 criaturas à sua escolha que você possa ver, a até 9 metros de você, deve realizar um teste de resistência de Inteligência. Se falhar, o alvo está amedrontado por você por 10 minutos.

Enquanto estiver amedrontado, se do início ao final de seu turno o alvo não se mover pelo menos 3 metros mais longe de você, o alvo sofre dano psíquico igual a duas vezes o seu nível de místico. O alvo pode, então, realizar um outro teste de resistência de Inteligência no final de seu turno. Se passar, o efeito encerra.

**Invocar Temor (7, C).** Como uma ação, você emite uma aura que inspira temor e adulação nos outros. Até 5 criaturas à sua escolha que você possa ver a até 18 metros de você, deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Se falhar, o alvo está enfeitiçado por você por 10 minutos. Enquanto estiver enfeitiçado, o alvo obedece a todas as suas ordens da melhor maneira possível, porém sem arriscar sua própria vida. O alvo somente irá atacar criaturas que ele tenha visto atacar você, após o início efeito dessa característica. Ao final de cada turno, o alvo pode realizar um outro teste de resistência de Inteligência. Se passar, o efeito encerra.

## Abóbada Mental

*Disciplina menor (desperto)*

Sua mente forma um link tênue, mas útil com outras criaturas vivas por quilômetros de distância. Este link permite que você extraia o conhecimento destas criaturas de várias maneiras.

**Foco Psíquico.** Enquanto estiver focado nesta disciplina, você ganha proficiência em uma perícia, arma, escudo, armadura ou ferramenta à sua escolha. Cada vez que você focar nesta disciplina, você pode escolher uma perícia, arma, escudo, armadura ou ferramenta diferente.

**Perícia Emprestada (2).** Como uma ação bônus, você ganha vantagem em uma perícia ou teste de resistência à sua escolha, desde que seja feito até o final de seu próximo turno. Você pode optar por esta vantagem após o resultado da jogada.

**Idioma Emprestado (5).** Como uma ação, você ganha a habilidade de falar, ler e compreender um idioma durante 8 horas. Você pode usar esta característica diversas vezes e ganhar os seus benefícios com vários idiomas.

**Conhecimento Emprestado (7).** Como uma ação, nomeie um local específico em sua mente. Você aprende o resumo das informações importantes daquele lugar. À critério do Mestre, você também aprende até 3 segredos, como a localização de armadilhas, senhas específicas ou onde o tesouro está escondido.

## Restauração Psiônica

*Disciplina menor (desperto)*

Você manipula energia psiônica para curar feridas e restaurar a sua saúde e a dos outros.

**Foco Psíquico.** Enquanto estiver focado nesta disciplina, você pode usar uma ação bônus para tocar uma criatura viva que esteja com 0 pontos de vida e automaticamente estabilizá-la.

**Sarar Feridas (1-7).** Como uma ação, você pode restaurar pontos de vida de uma criatura que você tocar. A criatura recupera 3 pontos de vida por cada ponto psi que você gastar.

**Restaurar Saúde (3).** Como uma ação, você pode tocar uma criatura e remover uma das seguintes condições: cego, surdo, paralisado ou envenenado.

**Restaurar Vigor (7).** Como uma ação, você pode tocar uma criatura e escolher um dos seguintes efeitos: remover quaisquer reduções de um único atributo ou remover um efeito que tenha reduzido seus pontos de vida máximo.

## Arma Psiônica

*Disciplina menor (imortal)*

Você canaliza energia psíquica conferindo um poder devastador aos seus ataques.

**Foco Psíquico.** Enquanto estiver focado nesta disciplina, você imbui uma arma não mágica que estiver carregando, ou um de seus punhos, com energia psiônica. Os ataques que você fizer com esta arma, ou punho, são considerados mágicos e possuem um bônus de +1 nas jogadas de ataque e de dano.

**Arma Etérea (1).** Como uma ação bônus, você pode transformar momentaneamente uma arma que estiver segurando em energia psiônica. O próximo ataque que você realizar com esta arma não requer uma jogada de ataque. Ao invés disso, o alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza contra esta disciplina. Se falhar, o alvo sofre o dano normal do ataque e quaisquer outros efeitos. Se passar, o alvo sofre metade do dano do ataque, mas não sofre nenhum outro efeito adicional.

**Ataque Letal (1-5).** Quando você acertar um alvo com um ataque corpo a corpo com arma, você pode aumentar o dano deste ataque. O alvo sofre 1d10 de dano psíquico adicional para cada ponto psi que você gastar.

**Arma Aprimorada (5, C).** Como uma ação bônus, você toca uma arma não mágica e imbui ela com energia psiônica. Durante 10 minutos, ela se torna mágica e com um bônus de +3 nas jogadas de ataque e de dano.

## Terceiro Olho

*Disciplina menor (desperto)*

Esta disciplina abre um terceiro olho em sua mente, abrindo as portas da sua percepção.

**Foco Psíquico.** Enquanto você estiver focado nesta disciplina, você possui sentido cego em um raio de 9 metros.

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

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

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

## Talentos Psiônicos

Um talento psiônico é uma habilidade física que requer uma aptidão psiônica, mas não necessariamente drena energia psiônica do místico. Talentos são similares às disciplinas e utilizam as mesmas regras, porém existem três importantes exceções:

- Você não pode usar um foco psíquico em um talento;
- Talentos não requerem que você gaste pontos psi para usá-los;
- Talentos não são relacionados a uma ordem psiônica específica;

## PASSOS LEVES

*Talento psiônico*

Como uma ação bônus, você pode alterar a sua densidade e seu peso para aprimorar a sua mobilidade. Durante o resto de seu turno, seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 metros e a próxima vez que você precisar ficar de pé, você precisa de somente 3 metros para realizar esta ação.

## Fundir Lâmina

*Talento psiônico*

Como uma ação, você pode dissolver uma arma simples ou marcial que estiver empunhando, em seu próprio corpo. Este processo é indolor e não causa danos a você ou à arma. Até a arma reaparecer, ela se torna inacessível, assim como qualquer uma de suas propriedades. Você pode ter somente uma arma sobre este efeito de uma vez. Você pode invocar a arma para suas mãos como uma ação bônus. Ela reaparece em seu espaço se você estiver inconsciente ou morto.

## Fonte de Luz

### *Talento psiônico*

Como uma ação bônus, você pode irradiar uma luz plena de seu corpo em um raio de 6 metros, e penumbra por um raio de 6 metros adicional. A luz pode ser da cor que você desejar. A luz perdura por 1 hora, e você pode extingui-la como uma ação bônus.

## Elo Mental

### *Talento psiônico*

Como uma ação bônus, você pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que você possa ver a até 36 metros 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. Esta habilidade de comunicação dura até o início de seu próximo turno. Você não pode se comunicar com uma criatura não amigável.

## Estocada Mental

### *Talento psiônico*

Como uma ação, você dispara energia psíquica em uma criatura que você possa ver a até 1,5 metro de você. O alvo deve realizar um teste de resistência de Inteligência. Se falhar, o alvo sofre 1d6 de dano psíquico. Se o alvo sofrer dano deste talento, você pode empurrá-lo a até 3 metros para longe de você.

O dano do talento aumenta em 1d6 quando você alcançar o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6), e 17º nível (4d6).

## Lança do Pensamento

### *Talento psiônico*

Como uma ação, você acerta fisicamente uma criatura que você possa ver a até 36 metros de você. O alvo deve realizar um teste de resistência de Inteligência. Se falhar, o alvo sofre 1d8 de dano psíquico.

O dano do talento aumenta em 1d8 quando você alcançar o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8), e 17º nível (4d8).

## Olhos da Noite

### *Talento psiônico*

Como uma ação, você adquire visão no escuro a uma distância de até 9 metros. Este benefício perdura por 1 hora.

