



UNEARTHED ARCANA

DUNGEONS & DRAGONS

O Místico

A classe O Místico, um mestre de psionismo, chegou completo. Após duas versões anteriores da classe, agora até o 20º nível, com seis subclasses, entre muitas novas disciplinas psíquicas e talentos.

Unearthed Arcana: A Classe O Místico

O místico é uma classe completa para experimentar em seus jogos de D&D. Esta versão da classe surgiu pelo feedback do playtest das duas versões anteriores.

Este Material é Playtest

O material aqui apresentado é para teste e para acender a sua imaginação. Esses mecanismos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não refinados por iterações de design ou desenvolvimento completo de jogos. Eles não são oficialmente parte do jogo e não são permitidos nos eventos de D&D Adventures League.

Como é típico em Unearthed Arcana, as opções aqui não foram ajustadas para multiclasse.

Se decidimos tornar este material oficial, ele será refinado com base em seus comentários e, em seguida, ele aparecerá em um livro de D&D.

Místico

Um humano vestido com vestes simples anda ao longo de um caminho florestal. Um grupo de duendes surge da moitas, flechas preparadas sobre ele, seus sorrisos largos em sua boa fortuna de encontrar uma presa tão fácil para os currais de escravos da legião. Seus sorrisos se transformam em gritos de terror à medida que o viajante cresce em tamanho gigantesco e salta para eles, seu bastão agora uma clava mortal.

A milícia se forma em fileiras para se preparar para a carga dos orcs. Os brutos rosnando uivam seus gritos de batalha e avançam. Para sua surpresa, a multidão humana se mantém firme e luta com ferocidade surpreendente. De repente, o medo insensível se agarra às mentes dos orcs e eles, apesar de enfrentarem um inimigo muito inferior, se voltam e correm, sem perceber o meio-elfo calmo em pé entre a milícia e ordenando seus esforços.

O barão von Ludwig sempre se orgulhava de sua grande biblioteca. Mal sabia ele que, todas as noites, um gnomo carregado de pergaminhos em branco escorregava por seus guardas todas as noites e copiava obedientemente seus arquivos mais protegidos. Quando os homens do barão chegaram para prendê-lo por lidar com demônios, ele nunca adivinhou que o escriba gnomo viajando com eles tinha passado mais tempo em sua guarda do que tinha no ano passado.

Esses heróis são todos místicos, seguidores de uma estranha e misteriosa forma de poder. Os místicos evitam o mundo de voltar seus olhos para dentro, dominando todo o potencial de suas mentes e explorando suas psiques antes de se virarem para enfrentar o mundo. Os místicos são incrivelmente raros, e a maioria prefere manter a natureza de suas habilidades em segredo. Usando

sua força interior psíquica, eles podem ler mentes, desvanecer-se em invisibilidade, transformar seus corpos em ferro vivo, e pegar o controle do mundo físico e dobrá-lo à sua vontade.

Eremitas e Marginalizados

Os místicos são solitários. A maioria descobre os segredos de seu poder através de referências vagas em um tome de conhecimento ou por um mestre do poder.

Para dominar seu poder, os místicos devem primeiro se dominar. Eles passam meses e anos em contemplação tranquila, explorando suas mentes e não deixando nada descoberto. Durante este tempo, eles evitam a sociedade e normalmente vivem como eremitas na periferia da sociedade. Um místico que estudou com um mestre trabalhou como um escravo virtual, trabalhando afastado de tarefas mundanas em troca da lição ocasional ou compreensão secreta.

Quando os místicos finalmente dominam seu poder, eles retornam ao mundo para ampliar seus horizontes e praticar seu ofício. Alguns místicos preferem permanecer isolados, mas aqueles que se tornam aventureiros não se contentam em permanecer à margem do mundo.

Mentes excêntricas

A fim de manter a disciplina rigorosa e intenso auto-conhecimento necessário para explorar o seu poder, os místicos desenvolvem uma variedade de práticas para manter o foco afiado.

Essas práticas são refletidas em tabus e peculiaridades, pequenos comportamentos estranhos que governam as ações de um místico. Essas peculiaridades são juramentos ou tiques comportamentais que ajudam a manter os místicos no bom estado de espírito, mantendo o controle perfeito sobre suas mentes e corpos.

Embora esses tabus sejam inofensivos, eles ajudam a tornar o místico um estranho. Poucos se sentem aceitos pela sociedade, e menos ainda se preocupam em se integrar a ela. Para os místicos, a vida da mente é onde eles se sentem mais em casa.

Selecionando Sofismo

Para adicionar alguma textura ao seu místico, considere as peculiaridades que seu personagem adquiriu. Esses comportamentos não têm efeito de jogo, mas seu personagem pode ficar irritado ou chateado se forçado a quebrá-los. Eles são uma ótima ferramenta de RPG para adicionar no seu

personagem para o jogo. Você pode rolar ou escolher a partir da tabela abaixo, ou criar suas próprias peculiaridades. O objetivo é criar duas peculiaridades, para dar-lhes mais de uma chance de entrar em jogo. Finalmente, considere por que seu personagem escolheu esses comportamentos. O que eles dizem sobre a personalidade ou o passado de seu personagem? Eles são baseados em um incidente específico ou uma crença?

Sofismo Místico

d20	Sofismo
1	Você nunca corta seu cabelo.
2	Você se recusa a usar roupas de uma cor específica.
3	Você nunca diz o seu nome.
4	Você nunca usa calçado.
5	Você sempre usa uma máscara.
6	Você tingi seu cabelo de azul ou verde.
7	Você escolhe um novo nome todos os dias.
8	Você nunca mergulha na água.
9	Você dorme em terra nua.
10	Você nunca consome álcool.
11	Você usa um véu para esconder seu rosto.
12	Você sempre usa um pedaço específico de roupa.
13	Você se recusa a acender fogueiras.
14	Você se recusa a escrever as coisas, usando pictogramas.
15	Você nunca se sentar em uma cadeira, preferindo ficar de pé ou sentar no chão.
16	Você nunca responde a nenhum nome a não ser o seu.
17	Você escreve o nome de cada criatura que você mata, e nomeia aqueles que não têm nome.
18	Você consome apenas água e vegetais crus.
19	Você gasta qualquer dinheiro que ganha dentro de uma semana após ganhá-lo.
20	Você costuma falar com um companheiro imaginário, e agir apenas com sua bênção.

Criando Um Místico

Ao criar um místico, considere o plano de fundo do seu personagem. Como você se tornou um místico? O que primeiro o atraiu para essa prática? Você é autodidata, ou você tem um mestre? Se você teve um mestre, como é esse relacionamento?

Considere também por que você retornou ao mundo de seu eremitério. Você deixou alguém ou algo para trás quando você começou seus estudos? Você é motivado por vingança ou por alguma outra motivação?

Construção Rápida

Você pode fazer um místico rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, faça da Inteligência a sua maior pontuação de habilidade, seguida pela Destreza ou Constituição. Em segundo lugar, escolha o antecedente eremita.

Características de Classe

Como um místico, você ganha as seguintes características de classe.

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 nos Níveis Superiores: 1d8 (ou 5) + seu modificador de constituição por nível de místico após o 1º

Proficiências

Armaduras: Armaduras leves

Armas: Armas simples

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Inteligência, Sabedoria

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

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma lança ou (b) uma maça
- (a) armadura de couro ou (b) armadura de couro cravejada
- (a) uma besta leve e 20 virotes ou (b) uma arma simples
- (a) um pacote de estudioso ou (b) um pacote de explorador

Alternativamente, você pode ignorar o equipamento aqui e em seu antecedente, e pode comprar equipamentos no valor de 5d4×10 PO do capítulo 5 do Livro do Jogador.

O Místico

Nível	Bônus de Proficiência	Característica	Talentos Conhecidos	Disciplinas Conhecidas	Pontos de Psi	Psi Máximo
1°	+2	Psiônico, Ordem Mística	1	1	4	2
2°	+2	Recuperação Mística, Telepatia	1	1	6	2
3°	+2	Característica de Ordem Mística	2	2	14	3
4°	+2	Incremento no Valor de Habilidade, Força da Mente	2	2	17	3
5°	+3	—	2	3	27	5
6°	+3	Característica de Ordem Mística	2	3	32	5
7°	+3	—	2	4	38	6
8°	+3	Incremento no Valor de Habilidade, Potência Psiônica (1d8)	2	4	44	6
9°	+4	—	2	5	57	7
10°	+4	Consumo de Energia	3	5	64	7
11°	+4	Maestria Psiônica (1/dia)	3	5	64	7
12°	+4	Incremento no Valor de Habilidade	3	6	64	7
13°	+5	Maestria Psiônica (2/dia)	3	6	64	7
14°	+5	Característica de Ordem Mística, Potência Psiônica (2d8)	3	6	64	7
15°	+5	Maestria Psiônica (3/dia)	3	7	64	7
16°	+5	Incremento no Valor de Habilidade	3	7	64	7
17°	+6	Maestria Psiônica (4/dia)	4	7	64	7
18°	+6	—	4	8	71	7
19°	+6	Incremento no Valor de Habilidade	4	8	71	7
20°	+6	Corpo Psiônico	4	8	71	7

Psiônico

Como um estudante de psionismo, você pode dominar e usar talentos psiônicos e disciplinas, as regras para eles aparecem no final deste documento. Psiônico é uma forma especial de uso mágico, diferente da conjuração.

Talentos Psiônicos

Um talento psiônico é um efeito psiônico menor que você dominou. No primeiro nível, você conhece um talento psiônico de sua escolha. Você aprende talentos adicionais de sua escolha em níveis mais elevados. A coluna Talentos Conhecidos da tabela o místico mostra o número total de talentos que você conhece em cada nível; Quando esse número sobe, escolha um novo talento.

Disciplinas Psiônicas

Uma disciplina psiônica é um conjunto rígido de exercícios mentais que permite a um místico manifestar poder psiônico. Um místico domina apenas algumas disciplinas por vez.

No primeiro nível, você conhece uma disciplina psiônica de sua escolha. A coluna Disciplinas Conhecida da tabela o místico mostra o número total de disciplinas que você conhece em cada nível; Quando esse número sobe, escolha uma nova disciplina.

Além disso, sempre que você ganha um nível nessa classe, você pode substituir uma disciplina que você conhece por uma outra de sua escolha.

Pontos de Psi

Você tem um reservatório interno de energia que pode ser dedicado a disciplinas Psiônicas que você conhece. Esta energia é representada por pontos psi. Cada disciplina psiônica descreve os efeitos que você pode criar com ele, gastando um certo número de pontos psi. Um talento psiônico não requer pontos psi.

O número de pontos psi que você tem é baseado no seu nível de místico, como mostrado na coluna Pontos de Psi da tabela o místico. O número mostrado para o seu nível é o máximo de pontos psi. Seu ponto psi total retorna ao seu máximo quando você terminar um descanso longo. O número de pontos psi que você tem não pode ir abaixo de 0 ou acima do seu máximo.

Psi Máximo

Embora você tenha acesso a uma quantidade de energia psiônica, é preciso treinamento e prática para canalizar essa energia. Há um limite no número de pontos psi que você pode gastar para ativar uma disciplina psiônica. O limite é baseado no seu nível de místico, como mostrado na coluna Psi Máximo da tabela o místico. Por exemplo, como um místico de 3º nível, você não pode gastar mais de 3 pontos psi em uma disciplina cada vez que você usá-la, não importa quantos pontos psi você tenha.

Foco Psíquico

Você pode focalizar a energia psiônica em uma de suas disciplinas psiônicas para tirar benefícios contínuos dela. Como uma ação bônus, você pode escolher uma de suas disciplinas psiônicas e obter seu benefício de foco psíquico, que é detalhado na descrição dessa disciplina. O benefício dura até que você esteja incapacitado ou até que você use outra ação bônus para escolher um benefício de foco diferente.

Você pode ter apenas um benefício de foco psíquico de cada vez, e usar o foco psíquico de uma disciplina não limita sua capacidade de usar outras disciplinas.

Habilidade Psiônica

A inteligência é a sua habilidade psiônica para suas disciplinas psiônicas. Você usa seu modificador de Inteligência ao definir o CD de testes resistência para uma disciplina psiônica ou ao fazer um teste de ataque com uma.

CD para suas Disciplinas = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de inteligência

Modificador de ataque de Disciplina = seu bônus de proficiência + seu modificador de inteligência

Ordem Mística

No 1º nível, você escolhe uma Ordem Mística: a Ordem do Avatar, a Ordem dos Despertos, a Ordem do Imortal, a Ordem do Nômade, a Ordem da Adaga da Alma ou a Ordem do Wu Jen, cada uma delas é detalhada no final da descrição da classe. Cada ordem é especializada em uma abordagem específica para psionismo.

Sua ordem lhe concede características quando você a escolhe no primeiro nível e características adicionais nos níveis 3, 6 e 14.

Recuperação Mística

Começando no 2º nível, você pode tirar vigor da energia psi que você usa para alimentar suas disciplinas psiônicas.

Imediatamente após você gastar pontos psi em uma disciplina psiônica, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual ao número de pontos psi que você gastou.

Telepatia

No 2º nível, sua mente desperta para a habilidade de se comunicar via telepatia. Você pode falar telepaticamente com qualquer criatura que você possa ver a até 36 metros de você. Você não precisa compartilhar uma linguagem com a criatura para que ela compreenda suas mensagens telepáticas, mas a criatura deve ser capaz de entender pelo menos uma linguagem ou ser telepática.

Incremento no Valor de Habilidade

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Força da Mente

Mesmo a técnica psiônica mais simples requer uma compreensão profunda de como a energia psiônica pode aumentar a mente e o corpo. Essa compreensão permite que você altere suas defesas para lidar melhor com as ameaças.

Começando no 4º nível, você pode substituir sua proficiência em testes de resistência de Sabedoria sempre que você terminar um descanso curto ou longo. Para fazer isso, escolha Força, Destreza, Constituição ou Carisma. Você ganha proficiência em resistência usando essa habilidade, em vez de Sabedoria. Esta mudança dura até que você termine seu descanso curto ou longo.

Potência Psiônica

No 8º nível, você ganha a habilidade de infundir seus ataques de arma com energia psíquica. Uma vez em cada uma de seus turnos quando você acerta uma criatura com uma arma, você pode causar um dano psíquico extra de 1d8 de dano ao alvo. Quando você alcança o 14º nível, este dano extra aumenta para 2d8.

Além disso, você adiciona seu modificador de Inteligência a qualquer dano que faça para um talento psiônico.

Consumo de Energia

No décimo nível, você ganha a habilidade de sacrificar sua resistência física em troca do poder psiônico. Ao ativar uma disciplina psiônica, você pode pagar seu custo de ponto psi com seus pontos de vida, em vez de usar qualquer ponto psi. Seus pontos de vida atuais e seu ponto máximo são reduzidos pelo número de pontos de vida que você gasta. Esta redução não pode ser diminuída de qualquer forma, e a redução para o seu máximo de pontos de vida dura até que você termine um descanso longo.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso longo.

Maestria Psiônica

Começando no 11º nível, seu domínio da energia psiônica permite que você empurre sua mente para além de seus limites normais. Com uma ação, você ganha 9 pontos psi especiais que você pode gastar apenas em disciplinas que exigem uma ação ou uma ação bônus para usar. Você pode usar todos os 9 pontos em uma disciplina, ou você pode espalhá-los em várias disciplinas. Você também não pode gastar seus pontos psi normais nessas disciplinas; Você pode gastar apenas os pontos especiais obtidos com esse recurso. Quando você terminar um descanso longo, você perde qualquer um desses pontos especiais que você não gastou.

Se mais de uma das disciplinas que você ativar com esses pontos exigem concentração, você pode se concentrar em todas elas. Ativar uma delas termina qualquer efeito que você já estava concentrado, e se você começar a se concentrar em um efeito que não use esses pontos especiais, as disciplinas que você estava concentrado terminam.

No nível 15, o conjunto de pontos psi que você ganha com esse recurso aumenta para 11.

Você tem um uso desta característica, e você recupera qualquer uso gasto dela com um descanso longo. Você ganha um uso adicional deste recurso no 13º, 15º e 17º nível.

Corpo Psiônico

No nível 20, o seu domínio do poder psiônico faz com que sua mente transcenda o corpo. Sua forma física é infundida com energia psiônica.

Você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha resistência contra golpes perfurantes e cortantes.
- Você não envelhece mais.
- Você se torna imune a doenças, dano de veneno e a condição envenenado.
- Se você morrer, role um d20. Em um 10 ou superior, você se desincorpora com 0 pontos de vida, em vez de morrer, você cai inconsciente. Você e seu equipamento desaparecem. Você aparece em um ponto de sua escolha 1d3 dias mais tarde no plano de existência onde você morreu, tendo ganho os benefícios de um descanso longo.

Ordens Místicas

Psionismo é uma forma misteriosa de poder na maioria dos mundos de D&D. Ordens secretas estudam suas origens e aplicações, enquanto empurram os limites do que o poder psiônico pode alcançar.

Cada uma dessas ordens persegue um objetivo específico para o poder psiônico. Esse objetivo molda como os membros de uma ordem compreendem psionismo.

Ordem do Avatar

Místicos da Ordem do Avatar mergulham no mundo da emoção, dominando sua vida interior a tal ponto que eles podem manipular e amplificar as emoções dos outros com a mesma facilidade que um artista molda barro. Conhecidos como Avatares, esses místicos variam de tiranos a líderes inspiradores que são amados por seus seguidores.

Avatares podem trazer emoções extremas nas pessoas ao seu redor. Para seus aliados, eles podem dar esperança, ferocidade e coragem, transformando uma equipe de combate em uma força mortal e unificada. Para os seus inimigos, eles trazem medo, desgosto e trepidação que pode fazer até o veterano mais endurecido agir como um novato trêmulo.

Disciplinas Bônus

No 1º nível, você aprende duas disciplinas psiônicas adicionais de sua escolha. Elas devem ser escolhidas entre as disciplinas do Avatar.

Treinamento de Armadura

No primeiro nível, você ganha proficiência com armadura média e escudos.

Avatar da Batalha

A partir do 3º nível, você projeta uma aura inspiradora. Enquanto você não está incapacitado, cada aliado

a até 9 metros de você que pode vê-lo ganha um bônus de +2 as rolagens de iniciativa.

Avatar da Cura

Começando no 6º nível, você projeta uma aura de resiliência. Enquanto você não está incapacitado, cada aliado a até 9 metros de você que pode ver você recupera pontos de vida adicionais igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 0) sempre que você usar uma disciplina psiônica e recuperar pontos de vida.

Avatar da Velocidade

A partir do 14º nível, você projeta uma aura de velocidade. Enquanto você não está incapacitado, qualquer aliado a até 9 metros de você que pode vê-lo pode usar a ação Disparada como uma ação bônus.

Ordem dos Despertos

Místicos dedicados à Ordem dos Despertos buscam desbloquear todo o potencial da mente. Ao transcender o físico, a esperança desperta para atingir um estado de ser focado no intelecto puro e energia mental.

Os Despertos são hábeis em curvar mentes e desencadear ataques psiônicos devastadores, e eles podem ler os segredos do mundo através da energia psiônica. Místicos despertados que levam aventuras para superar mistérios, resolver enigmas, e derrotar monstros, transformando-os em teimosos peões.

Disciplinas Bônus

No 1º nível, você aprende duas disciplinas psiônicas adicionais de sua escolha. Elas devem ser escolhidas dentre as disciplinas dos Despertos.

Talento Desperto

No 1º nível, você ganha proficiência com duas das seguintes perícias de sua escolha: Lidar com Animais, Blefar, Intuição, Intimidação, Investigação, Percepção e Persuasão.

Investigação Psiônica

Começando no 3º nível, você pode focar sua mente para ler a impressão psiônica deixada em um objeto. Se você segurar um objeto e se concentrar nisso por 10 minutos (como se concentrando em uma disciplina psiônica), você aprende alguns fatos básicos sobre ele. Você ganha uma imagem mental do ponto de vista do objeto, mostrando a última criatura que segurou o objeto nas últimas 24 horas.

Você também aprende quaisquer eventos que ocorreram a até 20 metros do objeto dentro da última hora. Os eventos que você percebe se desdobram da perspectiva do objeto. Você vê e ouve eventos como se estivesse lá, mas não pode usar outros sentidos.

Além disso, você pode incorporar um sensor psiônico intangível dentro do objeto. Durante as próximas 24 horas, você pode usar uma ação para saber a localização do objeto em relação a você (sua distância e direção) e olhar para o ambiente do objeto do ponto de vista como se estivesse lá. Essa percepção dura até o início de seu próximo turno.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

Onda Psiônica

Começando no 6º nível, você pode sobrecarregar seu foco psíquico para derrubar as defesas de um oponente. Você pode impor uma desvantagem no teste de resistência de um alvo contra uma disciplina ou talento que você usa, mas com o custo de usar seu foco psíquico. Seu foco psíquico termina imediatamente se estiver ativo, e você não pode usá-lo até que você termine um descanso curto ou longo.

Você não pode usar essa característica se você não pode usar o seu foco psíquico.

Forma Espectral

No 14º nível, você ganha a habilidade de se tornar uma figura fantasmagórica de energia psiônica. Com uma ação, você pode se transformar em uma versão transparente, fantasmagórica de si mesmo. Enquanto nesta forma, você tem resistência a todos os danos, move-se a metade do deslocamento, e pode passar por objetos e criaturas enquanto se move, mas não pode de bom grado terminar o movimento em seus espaços. O efeito dura 10 minutos ou até que você use uma ação para encerrá-lo.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você termine um longo descanso.

Ordem do Imortal

A Ordem do Imortal usa energia psiônica para aumentar e modificar a forma física. Seguidores desta ordem são conhecidos como imortais. Eles usam energia psiônica para modificar seus corpos, fortalecendo-os contra ataques e transformando-se em armas vivas.

Seu domínio da forma física lhes dá seu nome, pois os Imortais são notoriamente difíceis de matar.

Disciplinas Bônus

No 1º nível, você aprende duas disciplinas psiônicas adicionais de sua escolha. Elas devem ser escolhidas dentre as disciplinas imortais.

Durabilidade Imortal

Começando no nível 1, seu ponto de vida máximo aumenta em 1 por nível de místico.

Além disso, enquanto você não está vestindo armadura ou empunhando um escudo, sua CA é igual a 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição.

Resiliência Psiônica

A partir do 3º nível, a sua energia psiônica lhe dá uma fortaleza extraordinária. No início de cada uma de seus turnos, você ganha pontos de vida temporários iguais ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 0) se tiver pelo menos 1 ponto de vida.

Aumento de Saúde

Começando no 6º nível, você pode extrair seu foco psíquico para escapar do aperto da morte. Com uma reação quando você recebe dano, você pode reduzir para metade esse dano contra você. Seu foco psíquico termina imediatamente se estiver ativo, e você não pode usá-lo até que você termine um descanso curto ou longo.

Você não pode usar essa característica se você não puder usar o seu foco psíquico.

Vontade Imortal

A partir do 14º nível, você pode aproveitar suas reservas de poder psiônico para sobreviver além da morte. No final do seu turno, se estiver com 0 pontos de vida, você pode gastar 5 pontos psi para recuperar imediatamente um número de pontos de vida igual ao seu nível místico + seu modificador Constituição.

Ordem do Nômade

Místicos da Ordem dos Nomades mantêm suas mentes em um estado estranho e rarefeito. Eles procuram acumular tanto conhecimento quanto possível, à medida que procuram desvendar os mistérios do multiverso e buscar a estrutura subjacente de todas as coisas. Ao mesmo tempo, eles percebem uma bizarra rede de conhecimento que eles chamam de noosfera.

Nômades, como seu nome indica, sentem prazer em viagens, exploração e descoberta. Eles desejam acumular tanto conhecimento quanto possível, e a busca de segredos e conhecimentos ocultos pode se tornar uma obsessão para eles.

Disciplinas Bônus

No 1º nível, você aprende duas disciplinas psiônicas adicionais de sua escolha. Elas devem ser escolhidas dentre as disciplinas do Nômade.

Abrandamento do Conhecimento

No primeiro nível, você ganha a capacidade de estender seu conhecimento. Quando você terminar um longo descanso, você ganha duas proficiências de sua escolha: duas ferramentas, duas perícias, ou um de cada um. Você pode substituir uma ou ambas as seleções por idiomas. Este benefício dura até que você termine um descanso longo.

Memória de Mil Passos

No 3º nível, você ganha a habilidade de usar o psionismo para recordar seus passos. Com uma reação quando você é atingido por um ataque, você pode se teletransportar para um espaço desocupado que você ocupou no início do seu último turno, e o ataque erra você. Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

Teletransporte Superior

No 6º nível, você ganha um talento superior para teletransporte. Quando você usa uma disciplina psiônica para se teleportar a qualquer distância, você pode aumentar essa distância em até 3 metros.

Viagem Sem Esforço

A partir do 14º nível, sua mente pode misticamente mover seu corpo. Uma vez em cada um de seus turnos, você pode se mover a até 9 metros do seu deslocamento para teleportar a distância que você andou. Você deve se teletransportar para um espaço desocupado que você pode ver.

Ordem da Lâmina Mental

A Ordem da Lâmina Mental sacrifica a amplitude de conhecimento que outros místicos ganham para se concentrar em uma técnica psiônica específica. Esses místicos aprendem a manifestar uma arma mortal de energia psíquica pura que eles podem usar para escindir através de inimigos.

Os Lâminas Mentais variam amplamente em sua aproximação a este caminho. Alguns seguem-no por um desejo de alcançar a perfeição marcial. Outros são assassinos implacáveis que procuram se tornar o assassino perfeito.

Treinamento Marcial

No primeiro nível, você ganha proficiência com armadura média e armas marciais.

Lâmina Mental

Começando no primeiro nível, você ganha a habilidade de manifestar uma lâmina de energia psíquica. Com uma ação bônus você cria lâminas cintilantes de energia que se projetam de ambos os punhos. Você não pode segurar nada em suas mãos enquanto manifesta estas lâminas. Você pode descartá-las com uma ação bônus.

Para você, uma Lâmina Mental é uma arma marcial cortante com as propriedades de luz e acuidade. Ele causa 1d8 de dano psíquico em um acerto.

Com uma ação bônus, você pode se preparar para usar as lâminas para desviar; Você ganha um bônus de +2 na CA até o início de seu próximo turno ou até que você esteja incapacitado.

Aprimorar Lâmina

A partir do 3º nível, você pode gastar pontos de psi para aumentar as rolagens de ataque da sua lâmina mental e os danos. Você ganha um bônus para atacar e para as rolagens de dano com suas lâminas mentais dependendo do número de pontos psi gasto, como mostrado na tabela abaixo. Este bônus dura 10 minutos.

Pontos Psi	Bônus de Ataque e Dano
2	+1
5	+2
7	+4

Lâmina Consumidora

Começando no 6º nível, sempre que você mata uma criatura inimiga com um ataque da lâmina mental, você imediatamente recuperar 2 pontos psi.

Lâmina Fantasma

A partir do 14º nível, você pode fazer um ataque que atravessa a maioria das defesas. Com uma ação, você pode fazer um ataque com sua lâmina mental. Trate a CA do alvo como se fosse 10 contra este ataque, independentemente da CA real do alvo.

Ordem do Wu Jen

A Ordem do Wu Jen apresenta alguns dos místicos mais devotos. Esses místicos buscam se fechar do mundo, negando os limites do mundo físico e o substituem com uma realidade que eles criam por si mesmos. Conhecidos como wujens, esses místicos lançam suas mentes para o mundo, tomam o controle de seus princípios fundamentais e o reconstróem.

Em termos práticos, os wujens se destacam no controle das forças do mundo natural. Eles podem lançar objetos com suas mentes, controlar os quatro elementos, e alterar a realidade para atender aos seus desejos.

Disciplinas Bônus

No 1º nível, você aprende duas disciplinas psiônicas adicionais de sua escolha. Elas devem ser escolhidas dentre as disciplinas de Wu Jen.

Estudo do Eremita

No 1º nível, você ganha proficiência com duas das seguintes habilidades de sua escolha: Lidar com Animais, Arcanismo, História, Intuição, Medicina, Natureza, Percepção, Religião ou Sobrevivência.

Atenuação Elementar

Começando no 3º nível, quando a resistência de uma criatura reduz o dano causado por uma disciplina psiônica, você pode gastar 1 ponto psi para fazer com que o uso da disciplina ignore a resistência da criatura. Você não pode gastar este ponto para fazê-lo aumentar o custo da disciplina acima de seu limite psi.

Arcano Amador

No 6º nível, você aprende três feitiços mágicos de sua escolha e sempre os tem preparados. As magias devem ser do 1º ao 3º nível.

Com uma ação bônus, você pode gastar pontos de psi para criar espaços de magia que você pode usar para lançar essas magias, bem como outras magias que você é capaz de conjurar. O custo de psi para cada espaço de magia é detalhado na tabela abaixo.

Nível de Espaço de Magia	Custo de Psi
1º	2
2º	3
3º	5
4º	6
5º	7

O espaço da magia permanece até você usá-lo ou terminar um descanso longo. Você deve observar seu limite psi ao gastar pontos psi para criar um espaço de magia.

Sempre que você ganha um nível nessa classe, você pode substituir uma das magias de feiticeiro escolhidas por uma magia de feiticeiro diferente de 1º a 3º nível.

Domínio Elemental

A partir do 14º nível, se você tiver resistência a um tipo de dano, você pode gastar 2 pontos psi com uma reação quando você recebe dano desse tipo

para ignorar esse dano; Você ganha im unidade a esse tipo de dano até o final do seu próximo turno.

Disciplinas e Talentos Psiônicos

Talentos e disciplinas psíquicas são o coração do ofício de um místico. São os exercícios mentais e as fórmulas psiônicas usadas para forjar a vontade em efeitos tangíveis e mágicos.

As disciplinas psiônicas foram descobertas por diferentes ordens e tendem a refletir as especialidades de seus criadores. No entanto, um místico pode aprender qualquer disciplina, independentemente da sua ordem associada.

Usando Uma Disciplina

Cada disciplina psiônica tem várias maneiras de usá-la, todas contidas em sua descrição. A disciplina especifica o tipo de ação e o número de pontos psi necessários. Ela também detalha se você deve se concentrar em seus efeitos, quantos alvos ela afeta, que teste de resistência requer, e assim por diante.

As seções a seguir abordam mais detalhadamente o uso de uma disciplina. As disciplinas psiônicas são mágicas e funcionam de forma semelhante às magias.

Foco Psíquico

A seção foco psíquico de uma disciplina descreve o benefício que você ganha quando escolhe essa disciplina para seu foco psíquico.

Opções de Efeitos e Pontos Psi

Uma disciplina fornece diferentes opções para usar com seus pontos psi. Cada opção de efeito tem um nome e um custo de ponto psi, essa opção aparece entre parênteses após seu nome. Você deve gastar esse número de pontos psi para usar essa opção, enquanto cumpre o seu limite psi. Se você não tem pontos PSI suficientes à esquerda, ou o custo está acima do limite psi, você não pode usar a opção.

Algumas opções mostram uma gama de pontos psi, em vez de um custo específico. Para usar essa opção, você deve gastar um número de pontos dentro desse intervalo de pontos, ainda cumprindo seu limite de psi. Algumas opções permitem que você gaste pontos psi adicionais para aumentar a potência de uma disciplina. Outra vez, você deve respeitar seu limite do psi, e você deve gastar todos os pontos quando você usa primeiramente a disciplina; Você não pode decidir gastar pontos adicionais, uma vez que você vê a disciplina entre em ação.

Cada opção observa informações específicas sobre seu efeito, incluindo qualquer ação necessária para usá-lo e seu intervalo

Componentes

Disciplinas não exigem os componentes que muitas magias requerem. Usar uma disciplina não requer palavras, gestos ou materiais falados. O poder da psiônica vem da mente.

Duração

Uma opção de efeito em uma disciplina especifica quanto tempo dura seu efeito.

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

Concentração. Algumas opções requerem concentração para manter seus efeitos. Este requisito é anotado com "conc." Após o custo do ponto psi da opção. A notação "conc." É seguida pela duração máxima da concentração. Por exemplo, se uma opção diz "conc., 1 min.", Você pode se concentrar em seu efeito por até 1 minuto.

Concentrar-se em uma disciplina segue as mesmas regras que se concentrar em uma magia. Esta regra significa que você não pode se concentrar em um feitiço e uma disciplina ao mesmo tempo, nem você pode se concentrar em duas disciplinas ao mesmo tempo. Veja o capítulo 10, "Conjuração", no Livro do Jogador sobre como a concentração funciona.

Alvos e Áreas de Efeito

As disciplinas psiônicas usam as mesmas regras que os feitiços para determinar alvos e áreas de efeito, conforme apresentado no capítulo 10, "Conjuração", no Livro do Jogador.

Testes de Resistência e Rolagens de Ataque

Se uma disciplina requer um teste de resistência, especifique o tipo de resistência e os resultados de um teste de resistência com êxito ou falha. A CD é determinada pela sua habilidade psiônica

Algumas disciplinas exigem que você faça um teste de ataque para determinar se o efeito da disciplina atinge seu alvo. A rolagem de ataque usa sua habilidade psiônica.

Combinando Efeitos Psiônicos

Os efeitos de diferentes disciplinas psiônicas somam enquanto as durações das disciplinas se sobrepõem. Do mesmo modo, diferentes opções de uma disciplina psiônica se combinam se estiverem ativos ao mesmo tempo. No entanto, uma opção específica de uma

disciplina psiônica não combina com si mesma se a opção é usada várias vezes. Em vez disso, o efeito mais potente - normalmente dependente de quantos pontos psi foram usados para criar o efeito - aplica-se enquanto as durações dos efeitos se sobrepõem.

Psionicôs e feitiços são efeitos separados, e portanto, seus benefícios e desvantagens se sobrepõem. Um efeito psiônico que reproduz um feitiço é uma exceção a esta regra.

Disciplinas Psiônicas Por Ordem

Cada disciplina psiônica está associada a uma Ordem Mística. As listas a seguir organizam as disciplinas por essas ordens.

Disciplinas do Avatar

Coroa do Desespero
Coroa da Repugnância
Coroa da Raiva
Manto do Comando
Manto da Coragem
Manto do medo
Manto da Fúria
Manto da Alegria

Disciplinas do Desperto

Visão da Aura
Fortaleza do Intelecto
Manto do Temor
Precognição
Assalto Psíquico
Perturbação Psíquica
Inquisição Psíquica
Fantasmas Psíquicos
Contato Telepático

Disciplinas do Imortal

Corpo Adaptativo
Forma Bestial
Força Bruta
Celeridade
Metabolismo Corrosivo
Diminuição
Crescimento Gigante
Durabilidade do Ferro
Restauração Psiônica
Arma Psiônica

Disciplinas do Nômade

Flecha Nômade
Camaleão Nômade
Mente Nômade
Passo Nômade

Terceiro Olho

Disciplinas do Wu Jen

Mestre do Ar
Mestre do Fogo
Mestre da Força
Mestre do Gelo
Mestre da Luz e Escuridão
Mestre da Água
Mestre do Clima
Mestre da Madeira e da Terra

Descrições das Disciplinas

As disciplinas psiônicas são apresentadas aqui em ordem alfabética.

Corpo Adaptativo

Disciplina do Imortal

Você pode alterar o seu corpo para combinar com o seu entorno, permitindo você resistir as punições ambientes. Com maior energia psi, você pode estender esta proteção para outras pessoas.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, você não precisa comer, respirar ou dormir. Para obter os benefícios de um descanso longo, você pode gastar 8 horas envolvidas em atividades leves, em vez de dormir durante qualquer um deles.

Adaptação Ambiental (2 psi). Com uma ação, você ou uma criatura que você toca ignora os efeitos de calor extremo ou frio (mas não frio ou dano de fogo) durante a próxima hora.

Escudo Adaptável (3 psi). Quando você toma dano de ácido, frio, fogo, raio ou trovão, você pode usar sua reação para ganhar resistência a dano desse tipo - incluindo o dano causador - até o final do seu próximo turno.

Adaptação de Energia (5 psi, conc., 1 h) Com uma ação, você pode tocar uma criatura e dar-lhe resistência a dano de ácido, frio, fogo, relâmpago ou trovão (sua escolha), que dura até a sua concentração termine.

Imunidade de Energia (7 psi, conc., 1 h). Com uma ação, você pode tocar uma criatura e dar-lhe imunidade a dano de ácido, frio, fogo, raio ou trovão (sua escolha), que dura até que sua concentração termine.

Visão da Aura

Disciplina do Desperto

Você reorienta sua visão para ver a energia que envolve todas as criaturas. Você percebe auras,

assinaturas de energia que podem revelar elementos chave da natureza de uma criatura.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em teste de Sabedoria (Intuição).

Avaliar Inimigo (2 psi). Com uma ação bônus, você analisa a aura de uma criatura que você vê. Você aprende seu total de pontos de vida atual e todas as suas imunidades, resistências e vulnerabilidades.

Ler Humor (2 psi). Com uma ação bônus, você aprende um resumo de uma palavra do estado emocional de até seis criaturas que você pode ver, como feliz, confuso, com medo ou violento.

Ver Aura (3 psi, conc., 1 hora). Com uma ação, você estuda a aura de uma criatura. Até que a concentração termine, enquanto você pode ver o alvo, você aprende se está sob o efeito de qualquer efeito mágico ou psiônico, seu ponto de vida atual total e seu estado emocional básico. Enquanto esse efeito dura, você tem vantagem sobre as verificações de Sabedoria (Intuição) e Carisma que você faz contra ela.

Perceber o Invisível (5 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, você ganha a habilidade de ver auras mesmo de criaturas invisíveis ou ocultas. Até que sua concentração termine, você pode ver todas as criaturas, incluindo escondidas e invisíveis, independentemente das condições de iluminação.

Forma Bestial

Disciplina do Imortal

Você transforma seu corpo, ganhando traços de bestas diferentes.

Foco psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Lidar com Animais).

Garras Bestiais (1-7 psi). Você manifesta garras longas por um instante e faz um ataque de arma corpo a corpo contra uma criatura a até 1,5 metros de você. Em um acerto, este ataque causa 1d10 de dano cortante por ponto psi gasto.

Transformação Bestial. Com uma ação bônus, você altera sua forma física para ganhar características diferentes. Quando você usa essa habilidade, você pode escolher um ou mais dos seguintes efeitos. Cada efeito tem seu próprio custo de ponto psi. Adicione-os juntos para determinar o custo total. Esta transformação dura 1 hora, até que você morra, ou até você terminá-lo com uma ação bônus.

Anfíbio (2 psi). Você ganha brânquias; Você pode respirar ar e água.

Escalada (2 psi). Você cria garras minúsculas enganchadas que lhe dão um deslocamento de escalada igual a seu deslocamento de caminhada.

Vôo (5 psi). Asas brotam de suas costas. Você ganha um deslocamento de vôo igual a seu deslocamento de caminhada.

Juízo Afiado (2 psi). Seus olhos e ouvidos se tornam mais sensíveis. Você ganha vantagem em testes de Sabedoria (Percepção).

Sentidos Perfeitos (3 psi). Você ganha um sentido afiado de olfato e um instinto para detectar um alvo. Você pode ver criaturas invisíveis a até 3 metros de você, mesmo se você estiver cego.

Natação (2 psi). Você ganha barbatanas e membranas entre os dedos das mãos e dos pés; Você ganha um deslocamento de natação igual à seu deslocamento de caminhada.

Pele Resistente (2 psi). Sua pele torna-se tão resistente quanto o couro; Você ganha um bônus de +2 para CA.

Força Bruta

Disciplina do Imortal

Você aumenta sua força natural com energia psiônica, concedendo-lhe a habilidade de alcançar feitos incríveis de poder.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Força (atletismo).

Ataque Bruto (1-7 psi). Com uma ação bônus, você ganha um bônus em seu próximo dano contra um alvo que você atingiu com um ataque corpo a corpo durante o turno atual. O bônus é igual a + 1d6 por ponto psi gasto, e o dano bônus é do mesmo tipo que o ataque. Se o ataque tiver mais de um tipo de dano, você escolhe qual deles usar para o dano de bônus.

Batida Traseira (1-7 psi). Quando você atinge um alvo com um ataque corpo a corpo, você pode ativar essa habilidade com uma reação. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência ou será derrubado a 3 metros de você por ponto psi gasto. O alvo se move em linha reta. Se ele acertar um objeto, este movimento termina imediatamente e o alvo leva 1d6 dano de concussão por ponto psi gasto.

Salto Poderoso (1-7 psi). Como parte de seu movimento, você pula em qualquer direção até 6 metros por ponto psi gasto.

Proeza Física (2 psi). Com uma ação bônus, você ganha um bônus de +5 para os testes de Força até o final de seu próximo turno.

Celeridade

Disciplina do Imortal

Você canaliza o poder psiônico em seu corpo, aprimorando seus reflexos e agilidade para um grau incrível. O mundo parece diminuir enquanto você continua a se mover normalmente.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 metros.

Passo Rápido (1-7 psi). Com uma ação bônus, você aumenta seu deslocamento de caminhada em 3 metros por ponto psi gasto até o final do turno atual. Se você tem um deslocamento de escalada ou natação, este aumento aplica-se a esse deslocamento também.

Defesa Ágil (2 psi). Com uma ação bônus, você pode usar a ação Esquivar.

Borrão de Movimento (2 psi). Com uma ação, você se faz invisível durante qualquer movimento durante o turno atual.

Impulso de Velocidade (2 psi). Com uma ação bônus, você ganha dois benefícios até o final do turno atual: você não provoca ataques de oportunidade, e você tem um deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada.

Surto de Ação (5 psi). Com uma ação bônus, você pode Correr ou fazer um ataque de arma.

Metabolismo Corrosivo

Disciplina do Imortal

Seu controle sobre seu corpo permite que você entregue ácidos ou ataques de veneno.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, você tem a resistência aos danos de ácido e veneno.

Toque Corrosivo (1-7 psi). Com uma ação, você causa um toque ácido a uma criatura ao seu alcance. O alvo deve fazer um teste de resistência de destreza, causando 1d10 de dano de ácido por ponto psi gasto em um teste falho, ou metade de dano em um bem sucedido.

Ataque Venenoso (1-7 psi). Com uma ação, você cria um jato de veneno que alveja uma criatura que você pode ver a até 9 metros de você. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em um teste falho, leva 1d6 de dano por veneno por ponto psi gasto e fica envenenado até o final do seu próximo turno. Em um sucesso, o alvo leva metade do dano e não é envenenado.

Espirro Ácido (2 psi). Com uma reação quando você toma dano perfurante ou cortante, você faz com que o ácido espirre da sua ferida; Cada criatura a até 1,5 metro de você recebe 2d6 de dano ácido.

Sopro do Dragão Negro (5 psi). Você exala uma onda de ácido em uma linha de 18 metros por 1,5 metros de largura. Cada criatura na área deve fazer um teste de resistência de Constituição, recebendo 6d6 de dano de ácido em uma falha, ou metade em um teste bem sucedido. Você pode aumentar o dano em 1d6 por psi adicional gasto nela.

Sopro do Dragão Verde (7 psi). Você exala uma nuvem de veneno em um cone de 18 metros. Cada criatura na área deve fazer um teste de resistência de Constituição, recebendo 10d6 de dano de veneno em uma falha, ou metade do danos em um sucesso.

Coroa do Desespero

Disciplina do Avatar

Você aprendeu a colher sementes de desespero na psique de uma criatura, destruindo-a com auto-dúvida e inação.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Carisma (Intimidação).

Coroadado da Dor (1-7 psi). Com uma ação, uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você deve fazer um teste de resistência de Carisma. Em uma falha, ele recebe 1d8 dano psíquico por ponto psi gasto, e não pode ter reações até o início de seu próximo turno. Em um teste bem sucedido, leva metade do dano.

Chamado Para Inação (2 psi, conc., 10 min.). Se você gastar 1 minuto conversando com uma criatura, você pode tentar semear uma inveja esmagadora. No final do minuto, você pode usar uma ação para forçar a criatura a fazer um teste de resistência de Sabedoria. O teste é automaticamente bem sucedido se o alvo estiver imune a ser encantado. Em uma falha, ele sente e está incapacitado até sua concentração terminar. Este efeito termina imediatamente se o alvo ou qualquer aliado que ele poder ver é atacado ou receber dano. Em um teste bem sucedido, a criatura não é afetada e não tem nenhuma idéia de sua tentativa de dobrar sua vontade.

Visões de Desespero (3 psi). Com uma ação, você força uma criatura que você possa ver dentro a até 18 metros de você fazer um teste de resistência de Carisma. Em uma falha, recebe 3d6 de dano psíquico, e seu deslocamento é reduzido a 0 até o final de seu próximo turno. Em um teste bem sucedido, recebe metade do dano. Você pode aumentar o dano em 1d6 por ponto psi adicional gasto nela.

Memória Dolorosa (5 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, você escolhe uma criatura que você pode ver a até 18 metros de você. Ela deve ter sucesso em um

teste de resistência de Carisma, ou está incapacitada e tem seu deslocamento reduzido 0 até a sua concentração terminar. Ela pode repetir este teste no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesma em um sucesso.

Coroa da Repugnância

Disciplina do Avatar

Você faz com que uma criatura seja inundada com emoções de desgosto.

Foco Psíquico. Enquanto você estiver focado nesta disciplina, a área em um raio de 1,5 metros em torno de você é terreno difícil para qualquer inimigo que não é imune a ser assustado.

Olhar do Horror (1-7 psi). Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve fazer um teste de resistência de Carisma. Em uma falha, ele recebe 1d6 de dano psíquico por psi gasto e não pode se aproximar de você até o final de seu próximo turno. Em um teste bem sucedido, leva metade do dano.

Parede de Repulsão (3 psi, conc., 10 min.). Com uma ação, você cria uma parede invisível, insubstancial de energia a até 18 metros de você que possui 9 metros de comprimento, 3 metros de altura, e 30 centímetros de espessura. A parede dura até a sua concentração terminar. Qualquer criatura que tente passar por ela deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Em um fracasso, uma criatura não pode mover-se através da parede até o começo do seu turno seguinte. Em um sucesso, a criatura pode passar por ela. Uma criatura deve fazer um teste sempre que tentar passar através da parede, quer de boa vontade ou não.

Visões da Repugnância (5 psi, conc., 1 min.). Você faz com que uma criatura considere todos os outros seres como entidades horríveis e estranhas. Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Em um fracasso, ele recebe 5d6 de dano psíquico, e até a sua concentração terminar, ele recebe 1d6 de dano psíquico por criatura a até 1,5 metros dele no final de cada um dos seus turnos. Em um sucesso, o alvo leva apenas metade do dano inicial e não sofre nenhum dos outros efeitos.

Mundo do Horror (7 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, escolha até seis criaturas a até 18 metros de você. Cada alvo deve fazer um teste de resistência de Carisma. Em um fracasso, um alvo leva 8d6 dano psíquico, e está assustado até que sua concentração termine. Em um sucesso, um alvo leva metade do dano.

Enquanto estiver assustado, o deslocamento de um alvo é reduzido a 0, e o alvo pode usar sua ação, e

e qualquer ação bônus que possa ter, apenas para fazer ataques corpo a corpo. O alvo assustado pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Coroa da Raiva

Disciplina do Avatar

Você coloca um monte de fúria pura dentro da mente de uma criatura, fazendo com que sua sede de sangue supere seus sentidos para que ela aja como você deseja.

Foco Psíquico. Enquanto você estiver focado nesta disciplina, qualquer inimigo a até 1,5 metros de você que faz um ataque corpo a corpo contra criaturas diferentes de você faz isso com desvantagem.

Fúria Primal (1-7 psi). Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Carisma ou recebe 1d6 de dano psíquico por ponto psi gasto nessa habilidade e imediatamente usa sua reação para mover seu deslocamento em uma linha reta em direção ao seu inimigo mais próximo. O alvo tem um sucesso automático se estiver imune a ser encantado.

Palavras de Combate (2 psi, conc., 10 min.). Se você passar 1 minuto conversando com uma criatura, você pode tentar deixar sua violência em chamas na sua mente. No final do minuto, você pode usar uma ação para forçar a criatura a fazer um teste de resistência de Sabedoria para resistir aos sentimentos de desejo violento contra uma criatura que você descreva para ela ou nome. O teste é um sucesso automático se o alvo estiver imune a ser encantado. Em um fracasso, o alvo ataca a criatura escolhida se puder ver aquela criatura antes de sua concentração terminar, usando armas ou feitiços contra uma criatura que já era hostil em direção ou ataques desarmados contra um aliado ou uma criatura para a qual era neutra. Uma vez que a luta começa, continua a atacar por 5 rodadas antes que este efeito termine. Este efeito termina imediatamente se o alvo ou qualquer aliado que ele puder ver é atacado ou receber dano de qualquer outra criatura que não foi a que incitou ele. Em um sucesso, a criatura não é afetada e não tem nenhuma idéia de sua tentativa de dobrar sua vontade.

Mente sem Coragem (2 psi). Você faz com que a sede de sangue de uma criatura vença seu senso de preservação. Com uma ação bônus, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou, até o final do seu próximo turno, ele não pode mover-se de boa vontade a menos que seu deslocamento o aproxime do inimigo mais próximo que ele possa ver. O

alvo recebe um sucesso automático se estiver imune a ser encantado.

Fúria Devastadora (5 psi, conc., 1 min.). Você faz com que a raiva de uma criatura cresça tão grande que ela ataca sem prestar atenção à sua própria segurança. Com uma ação bônus, escolha uma criatura que você pode ver a até 18 metros de você. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou, até que sua concentração termine, qualquer criatura dentro de 1,5 metros dela pode usar uma reação para fazer um ataque corpo a corpo contra ela sempre que o alvo faz um ataque corpo a corpo. O alvo recebe um sucesso automático se estiver imune a ser encantado.

Diminuição

Disciplina do Avatar

Você manipula o matéria que compõe o seu corpo, reduzindo drasticamente o seu tamanho sem renunciar a sua força.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Forma em Miniatura (2 psi, conc., 10 min.). Com uma ação bônus, você se torna Minúsculo até que sua concentração termine. Enquanto estiver neste tamanho, você ganha um bônus de +5 em testes de Destreza (Furtividade) e pode mover através de lacunas de até 15 centímetros de diâmetro sem apertar.

Derrubada (2 psi). Com uma ação bônus, você muda para um tamanho incrivelmente pequeno e, em seguida, de repente volta ao normal, enviando um oponente voando para trás. Escolha uma criatura que você pode ver a até 1,5 metros de você. Ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Força ou será derrubado.

Mudança Repentina (5 psi). Com uma reação quando você é atingido por um ataque, você muda para seu tamanho mínimo para evitar o ataque. O ataque erra, e você se move a até 1,5 metros sem provocar ataques de oportunidade antes de voltar ao tamanho normal.

Forma Microscópica (7 psi, conc., 10 min.). Com uma ação bônus, você se torna menor que Minúsculo até que sua concentração termine. Enquanto estiver neste tamanho, você ganha um bônus de +10 para testes de Destreza (Furtividade) e um bônus de +5 na CA, você pode mover-se através de espaços de 2 centímetros sem apertar, e você não pode fazer ataques de armas.

Crescimento Gigante

Disciplina do Imortal

Você se infunde com energia psiônica para crescer a um tamanho tremendo, reforçando sua força e resistência.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, seu alcance aumenta em 1,5 metros.

Forma de Ogro (2 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, você ganha 10 pontos de vida temporários. Além disso, até que sua concentração termine, seus ataques de arma corpo-a-corpo causam um dano extra de 1d4 em um acerto e seu alcance aumenta em 1,5 metros. Se você for menor do que Grande, você também se tornará Grande durante a duração.

Forma Gigante (7 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, você ganha 30 pontos de vida temporários. Além disso, até que sua concentração termine, seus ataques de arma corpo a corpo causam um dano de 2d6 adicional a cada golpe, e seu alcance aumenta em 3 metros. Se você for menor do que Enorme, você também se torna enorme durante a duração.

Fortaleza do Intelecto

Disciplina do Desperto

Você forja uma indomável parede de energia psiônica ao redor de sua mente - uma que lhe permite lançar contra-ataques contra seus oponentes.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, você ganha resistência a dano psíquico.

Retrospectiva Psíquica (2 psi). Com uma reação, você pode impor desvantagem em uma rolagem de ataque contra você, se você puder ver o atacante. Se o ataque ainda o atingir, o atacante recebe 2d10 de dano psíquico.

Desvio Psíquico (1-7 psi). Com uma reação quando você faz um teste de resistência de Inteligência, Sabedoria ou Carisma, você ganha um bônus de +1 nesses testes para cada ponto psi que você gasta nessa habilidade. Você pode usar essa habilidade depois de rolar o dado, mas antes de saber os resultados.

Redução Psíquica (5 psi, conc., 10 min.). Com uma ação, você cria um campo de energia psíquica protetora. Escolha qualquer número de criaturas a até 9 metros de você. Até que sua concentração termine, cada alvo tem resistência a dano psíquico e vantagem em testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Durabilidade do Ferro

Disciplina do Imortal

Você transforma o seu corpo em um metal vivo, permitindo que você ignore os ataques que poderiam aleijar as criaturas mais fracas.

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

Esconder o Metal (1-7 psi). Com uma reação quando você é atingido por um ataque, você ganha um bônus de +1 na CA por cada ponto psi que você gastar nessa habilidade. O bônus dura até o final do seu próximo turno. Este bônus aplica-se contra o ataque desencadeante.

Pele de Aço (2 psi). Com uma ação bônus, você ganha resistência a dano perfurante e cortante até o final de seu próximo turno.

Resistência ao Ferro (7 psi, conc., 1 h). Com uma ação, você ganha resistência contra golpes, cortante ou perfurante (sua escolha), que dura até a concentração terminar.

Manto do Temor

Disciplina do Desperto

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

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, você ganha um bônus para testes de Carisma. O bônus equivale a metade do seu modificador de Inteligência (mínimo de +1).

Presença Encantadora (1-7 psi). Com uma ação, você exerce uma aura de poder e simpatia. Role 2d8 por ponto psi gasto nesta habilidade; Esse é o total de pontos de vida de criaturas que você afeta. As criaturas a até 9 metros de você são afetadas em ordem ascendente de seus máximos de pontos de vida ignorando criaturas incapacitadas, criaturas imunes a ser encantadas, e criaturas em combate.

Começando com a criatura que tem o menor ponto de vida máximo, cada criatura afetada por esta opção fica encantada por você por 10 minutos, considerando você como um amigo. Subtraia o ponto máximo de cada criatura no total antes de passar para a próxima criatura. O ponto máximo de vida de uma criatura deve ser igual ou menor que o total restante para que a criatura seja afetada.

Centro de Atenção (2 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, você exerce uma aura de poder que agarra a atenção de uma criatura. Escolha uma criatura que você possa a até 9 metros de você. O alvo deve fazer um teste de resistência de Carisma. Em um fracasso, a criatura

fica tão distraída por você que todas as outras criaturas são invisíveis até que sua concentração termine. Este efeito termina se a criatura não puder mais ver ou ouvir você ou se ela sofrer dano.

Invocar Temor (7 psi, conc., 10 min.). Com uma ação, você exerce uma aura que inspira temor nos outros. Escolha até 5 criaturas que você possa ver a até 18 metros de você. Cada alvo deve ter sucesso em um teste de resistência Inteligência ou será encantado por você até que sua concentração termine. Enquanto estiver encantado, o alvo obedece todos os seus comandos verbais da melhor maneira possível e sem fazer nada obviamente auto-destrutivo. O alvo encantado atacará somente as criaturas que possa ver atacá-lo desde que foi encantado ou que era já hostil para. No final de cada um de seus turnos, o alvo pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Manto do Comando

Disciplina do Avatar

Você exerce uma aura de confiança e autoridade, aumentando a coordenação entre seus aliados.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, no fim do turno que você não se mover durante ele, você pode usar sua reação para permitir que um aliado que você possa ver a até 9 metros de você para mover-se até a metade do seu deslocamento, seguindo um caminho de sua escolha. Para se mover desta maneira, o aliado não deve estar incapacitado.

Movimento Coordenado (2 psi). Com uma ação bônus, escolha até cinco aliados que você pode ver a até 18 metros de você. Cada um desses aliados pode usar sua reação para mover-se até a metade de seu deslocamento, seguindo um caminho de sua escolha.

Visão do Comandante (2 psi, conc., 1 tur.). Com uma ação, escolha uma criatura que você pode a até 18 metros de você. Até o começo de seu próximo turno, seus aliados têm vantagem nas rolagens de ataque contra esse alvo.

Comando para Ataque (3 psi). Com uma ação, escolha um aliado que você pode ver a até 18 metros de você. Esse aliado pode usar sua reação para tomar imediatamente a ação de Ataque. Você escolhe os alvos.

Mente Estratégica (5 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, você exerce uma aura de confiança e comando que une seus aliados em uma unidade coesa. Até que sua concentração termine, qualquer aliado a até 18 metros de você em seu turno pode, com uma ação de bônus, usar a ação Correr ou Desengajar ou rolar um d4 e adicionar o número a cada rolagem de ataque neste turno.

Ataque Esmagador (7 psi). Com uma ação, escolha até cinco aliados que você possa ver a até 18 metros de você. Cada um desses aliados pode usar sua reação para usar a ação de Ataque. Você escolhe os alvos dos ataques.

Manto de Coragem

Disciplina do Avatar

Concentre sua mente na coragem, irradiando confiança e bravatas aos seus aliados.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, você e seus aliados a até 3 metros que você possa ver tem vantagem em testes de resistência contra medo.

Incitar Coragem (2 psi). Com uma ação bônus, escolha até seis criaturas que você possa ver a até 18 metros de você. Se alguma dessas criaturas estiver assustada, essa condição terminará naquela criatura.

Aura de Vitória (1-7 psi, conc., 10 min.). Com uma ação bônus, você projeta energia psiônica até que sua concentração termine. A energia fortalece você e seus aliados quando seus inimigos são abatidos; Sempre que um inimigo que você pode ver é reduzido a 0 pontos de vida, você e cada um de seus aliados a até 9 metros de você ganham pontos de vida temporária igual ao dobro dos pontos psi gastos para ativar este efeito.

Pilar de Confiança (6 psi, conc., 1 rnd.). Com uma ação, você e até cinco criaturas que você possa ver a até 18 60 metros ganham uma ação extra para usar em seus turnos individuais. A ação desaparece se não for usada antes do final do seu próximo turno. A ação só pode ser usada para fazer um ataque de arma ou para usar a Correr ou Desengajar.

Manto do Medo

Disciplina do Avatar

Você se torna um poço de medo primordial e se transforma em um farol de terror para seus inimigos.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Carisma (Intimidação).

Incitar o Medo (2 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou ficar assustado com você até que sua concentração termine. Sempre que o alvo assustado terminar seu turno em um local onde não pode vê-lo, ele pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Aura Perturbadora (3 psi, conc., 1 h). Com uma ação de bônus, você se encobre em uma energia psíquica inquietante. Até que sua concentração termine, qualquer inimigo a até 18 metros de você que pode ver você deve gastar 75 centímetros de deslocamento para cada metro que se deslocar em sua direção. Uma criatura ignora esse efeito se for imune a ser assustada.

Incitar o Pânico (5 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, escolha até oito criaturas que você possa ver a até 27 metros que pode vê-lo. No início de cada um dos turnos de um alvo antes de sua concentração terminar, o alvo deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Em um fracasso, o alvo fica amedrontado até o início de seu próximo turno, e você rola um dado. Se você rolar um número ímpar, o alvo assustado move metade da seu deslocamento em uma direção aleatória e não realiza nenhuma ação nesse turno, a não ser gritar de terror. Se você rolar um número par, o alvo assustado faz um ataque corpo a corpo contra um alvo aleatório dentro do seu alcance. Se não houver tal alvo, ele move metade da sua velocidade em uma direção aleatória e não faz nenhuma ação nesse turno. Este efeito termina em um alvo se tiver sucesso em três testes de resistência.

Manto de Fúria

Disciplina do Avatar

Você permite que a fúria primitiva espreitando profundamente em sua mente transborde, pegando você e seus aliados em uma sede de sangue implacável.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina no combate, você e qualquer aliado que começa seu turno a até 3 metros de você ganha um aumento de 1,5 metros de deslocamento durante o próximo turno.

Incitar Fúria (2 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, escolha até três aliados que você possa ver a até 18 metros de você (você pode escolher-se no lugar de um dos aliados). Até que a sua concentração termine, cada alvo pode rolar um d4 quando acertar um ataque de arma corpo a corpo e adicionar o número rolado ao dano.

Carga Mental (2 psi). Com uma ação bônus, escolha até três criaturas que você possa ver a até 18 metros de você. Cada alvo pode usar imediatamente sua reação para mover-se até seu deslocamento em uma linha reta em direção ao seu inimigo mais próximo.

Aura Sanguinária (3 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, você desencadeia uma aura de raiva. Até que sua concentração termine, você e qualquer criatura a até 18 metros você tem vantagem em rolagens de ataque corpo a corpo.

Fúria Esmagadora (5 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, você inunda raiva em uma criatura que você

possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Carisma, ou poderá usar suas ações somente para fazer ataques corpo a corpo até que sua concentração termine. Ele pode repetir o teste no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Manto da Alegria

Disciplina do Avatar

Você aproveita a alegria dentro de você, irradiando-a para fora como uma calmante energia psíquica que traz esperança e conforto às criaturas ao seu redor.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Carisma (Persuasão).

Presença Suavizante (1-7 psi). Com uma ação bônus, escolha até três criaturas que você possa ver até 18 metros de você. Cada alvo ganha 3 pontos de vida temporários por ponto psi gasto com esse efeito.

Aura Reconfortante (2 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, escolha até três aliados que você possa ver (você pode escolher-se no lugar de um dos aliados). Até a sua concentração terminar, cada alvo pode rolar um d4 ao fazer um teste de resistência e adicionar o número ao total.

Aura de Jubilação (3 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, você irradia um prazer distrativo até que sua concentração termine. Cada criatura a até 18 metros de você que pode vê-lo sofre desvantagem em qualquer teste usando as habilidades Percepção e Investigação.

Farol da Recuperação (5 psi). Com uma ação bônus, você e até cinco aliados que você possa ver a até 18 metros de você pode fazer imediatamente testes de resistência contra cada efeito que eles estão sofrendo que permite um teste no início ou no final de seus turnos.

Mestre do Ar

Disciplina do Wu Jen

Você se torna um com o poder do ar elemental.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, você não faz teste de dano de queda, e você ignora terreno difícil ao andar.

Passo de Vento (1-7 psi). Como parte do seu movimento em seu turno, você pode voar até 6 metros para cada ponto psi gasto. Se você terminar este voo no ar, você cai, a menos que algo mais o mantenha no ar.

Corrente de Vento (1-7 psi). Com uma ação, você cria uma linha de ar focalizado com 9 metros de comprimento e 1,5 metros de largura. Cada criatura nessa área deve fazer um teste de resistência, recebendo 1d8

de dano de concussão por ponto psi gasto e será derrubado em um fracasso, ou a metade do se tiver um sucesso.

Manto de Ar (3 psi, conc., 10 min.). Com uma ação bônus, você pega o controle do ar em torno de você para criar um véu protetor. Até que sua concentração termine, ataques contra você são feitos com desvantagem, e quando uma criatura que você possa ver e atacar você com um ataque corpo a corpo, você pode usar sua reação para forçar a criatura a repetir o ataque contra você mesmo.

Forma de Vento (5 psi, conc., 10 min.). Com uma ação bônus, você ganha deslocamento de voo de 18 metros, que dura até sua concentração terminar.

Forma de Nevoa (6 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, seu corpo se torna como uma nuvem enevoadada até sua concentração terminar. Desta forma, você ganha resistência contra golpes, perfurantes e cortantes e você não pode usar ações diferentes da ação correr. Você pode passar através de aberturas que não são maiores do que 50 centímetros de largura, sem espremer.

Animar o Ar (7 psi, conc., 1 h.). Com uma ação, você faz com que um elemental do ar apareça em um espaço desocupado que você possa ver a até 36 metros de você. O elemental permanece até a sua concentração terminar, e ele obedece seus comandos verbais. Em combate, role por sua iniciativa, e escolha o seu comportamento durante os seus turnos. Quando esse efeito terminar, o elemental desaparece. Veja o Livros dos Monstros para saber suas estatísticas.

Mestre do Fogo

Disciplina do Wu Jen

Você alinha sua mente com a energia do fogo elemental.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você ganha resistência a dano de fogo, e você ganha um bônus de +2 para os rolagens de dano de fogo.

Combustão (1-7 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, escolha uma criatura ou objeto que você possa a até 36 metros de você. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em um fracasso, o alvo recebe 1d10 de dano de fogo por ponto psi gasto e ele pega fogo, tendo 1d6 de dano de fogo no final de cada um de seus turnos até que sua concentração termine ou até que ele ou uma criatura adjacente a ele extingua as chamas com uma ação. Em um sucesso, o alvo leva metade do dano e não pega fogo.

Chama Giratoria (3 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, você cria um cubo de fogo 6 metros por 6 metros a até 1,5 metros de você. O fogo dura até que a

concentração termine. Qualquer criatura nessa área quando você usar essa habilidade e qualquer criatura que terminar seu turno nela, leva 5 pontos de fogo.

Detonação (5 psi). Com uma ação, você cria uma explosão de fogo em um ponto que você possa ver a até 36 metros de você. Cada criatura em uma esfera de 6 metros de raio centrada nesse ponto deve fazer um teste de resistência, sofrendo 7d6 de dano de fogo e sendo derrubado se falhar no teste, ou a metade do dano em um sucesso.

Forma de Fogo (5 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, você se envolve em chamas até que sua concentração termine. Qualquer criatura que terminar sua vez a até 1,5 metros de você leva 3d6 dano de fogo.

Animar Fogo (7 psi, conc., 1 h.). Com uma ação, você faz com que um elemental do fogo apareça em um espaço desocupado que você possa ver a até 36 metros de você. O elemental dura até a sua concentração terminar, e ele obedece seus comandos verbais. Em combate, role sua iniciativa, e escolha seu comportamento durante os seus turnos. Quando esse efeito terminar, o elemental desaparece. Veja o Livros dos Monstros para saber suas estatísticas.

Mestre da Força

Disciplina do Wu Jen

Como estudante do poder psiônico, você percebe a energia potencial que flui através de todas as coisas. Você a projeta para fora da sua mente, transformando o potencial no real.

Objetos e criaturas movem-se ao seu comando.

Foco Psíquico. Quando estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Força.

Empurrar (1-7 psi). Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve fazer um teste de resistência. Em um fracasso, ele recebe 1d8 de dano de força por ponto psi gasto e é empurrado até 1,5 metros por ponto gasto em uma linha reta longe de você. Em um sucesso, recebe metade do dano.

Mover (2-7 psi). Escolha um objeto que você possa ver a até 18 metros de você que não está sendo usado ou transportado por outra criatura e que não está fixo no lugar. Não pode ser maior do que 6 metros em um lado, e seu peso máximo depende dos pontos psi gastos nesta habilidade, como mostrado abaixo.

Com uma ação, você move o objeto a até 18 metros, e você deve manter o objeto à vista durante este movimento. Se o objeto terminar este movimento no ar, ele cai. Se o objeto cair em

uma criatura, a criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou recebe dano conforme listado na tabela abaixo.

Gasto de Psi	Peso Máximo	Dano Por Concussão
2	10 Kg	2d6
3	20 Kg	4d6
5	110 Kg	6d6
6	225 Kg	7d6
7	450 Kg	8d6

Armadura Inercial (2 psi). Com uma ação, você se envolve em um campo intangível de força mágica. Durante 8 horas, sua CA base é 14 + seu modificador de Destreza, e você ganha resistência para danos de Força. Este efeito termina se você estiver vestindo uma armadura.

Barreira Telecinética (3 psi, conc., 10 min.). Com uma ação, você cria uma parede transparente de energia telecinética, pelo menos uma parte que deve estar a até 18 metros de você. A parede tem 12 metros de comprimento, 3 metros de altura, e 30 centímetros de espessura. A parede dura até a sua concentração terminar. Cada seção de 3 metros da parede tem uma CA de 10 e 10 pontos de vida.

Agarrar (3 psi, conc., 1 min.). Você tenta agarrar uma criatura em energia telecinética e mantê-la cativa. Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Força ou será atacado por você e até que sua concentração termine ou até que o alvo deixe seu alcance, que é de 18 metros para este agarrar.

O alvo agarrado pode escapar se tiver sucesso em um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia). Quando um alvo tenta escapar desta maneira, você pode gastar pontos de psi para impulsionar seu teste, cumprindo seu limite de psi. Você ganha um bônus de +1 por ponto psi gasto.

Enquanto um alvo é manipulado dessa maneira, você cria um dos seguintes efeitos com uma ação:

Esmagar (1-7 psi). O alvo leva 1d6 de dano de concussão por ponto psi gasto.

Mover (1-7 psi). Você move o alvo até 1,5 metros por ponto psi gasto. Você pode movê-lo no ar e mantê-lo lá. Ele cai quando o agarrar terminar.

Mestre do Gelo

Disciplina do Wu Jen

Você domina o poder do gelo, moldando-o para atender suas demandas.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem resistência a dano de frio.

Lança de Gelo (1-7 psi). Com uma ação, você atira um pedaço de gelo em uma criatura que você possa ver a até 36 metros de você. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em um fracasso, o alvo recebe 1d8 de dano frio por ponto psi gasto e tem seu deslocamento reduzido para metade até o início de seu próximo turno. Em um sucesso, o alvo leva metade do dano.

Folha de Gelo (2 psi). Com uma ação, escolha um ponto no chão que você possa ver a até 18 metros de você. O solo em um raio de 6 metros centrado nesse ponto fica coberto de gelo por 10 minutos. É um terreno difícil, e qualquer criatura que se mova mais de 3 metros sobre ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou ficara caído. Se a superfície estiver inclinada, uma criatura que caia na área desliza imediatamente para o fundo da inclinação.

Santuário Congelado (3 psi). Com uma ação bônus, você protege a si mesmo com resistência a frio. Você ganha 20 pontos de vida temporários.

Chuva de Granizo (5 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, escolha um ponto que você possa ver a até 36 metros de você. O ar em uma esfera de 6 metros de raio centrada nesse ponto torna-se extremamente frio e saturado de umidade. Cada criatura nessa área deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em um fracasso, um alvo leva 6d6 de dano de frio, e seu deslocamento é reduzido a 0 até a sua concentração terminar. Em um sucesso, um alvo leva metade do dano.

Com uma ação, um alvo que tem seu deslocamento reduzido pode terminar o efeito mais cedo se tiver sucesso em um teste de Força (Atletismo) com um CD igual ao CD de resistência deste efeito.

Você pode aumentar o dano desse efeito em 1d6 por cada ponto psi adicional gasto nele.

Barreira de Gelo (6 psi, conc., 10 min.). Com uma ação, você cria uma parede de gelo, pelo menos uma parte deve estar a até 18 metros de você. A parede é de 18 metros de comprimento, 4,5 metros de altura, e 30 centímetros de espessura. A parede dura até a sua concentração terminar. Cada seção de 3 metros da parede tem CA 12 e 30 pontos de vida. Uma criatura que danificar a parede com um ataque corpo a corpo leva um dano frio igual ao dano que a criatura causou à parede.

Mestre da Luz e da Escuridão

Disciplina do Wu Jen

Você reivindica domínio sobre a luz e escuridão com sua mente.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, a escuridão natural e mágica a até 9 metros de você não tem nenhum efeito sobre a sua visão.

Escuridão (1-7 psi). Com uma ação, você cria uma área de escuridão mágica, que impede a visão no escuro. Escolha um lugar que você possa ver a até 18 metros de você. Uma escuridão mágica irradia a partir desse ponto em uma esfera com um raio de 3 metros por ponto psi gasto nesta habilidade. A luz produzida por feitiços de 2º nível ou menor é suprimida nesta área.

Luz (2 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, um objeto que você toca irradia luz em um raio de 6 metros e luz fraca por mais 6 metros. A luz dura até a concentração terminar. Alternativamente, uma criatura que você toca irradia a luz da mesma maneira se falhar em um teste de resistência de Destreza. Enquanto estiver aceso desta maneira, ela não pode se esconder, e os as rolagens de ataque contra ela ganham vantagem.

Bestas da Sombra (3 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, você faz com que duas sombras apareçam em espaços desocupados que você possa ver a até 18 metros de você. As sombras duram até a sua concentração terminar e obedecem aos seus comandos verbais. Em combate, role a sua iniciativa, e escolha o seu comportamento durante os seus turnos. Quando esse efeito terminar, as sombras desaparecem.

Veja o Livro dos Monstros para suas estatísticas.

Feixe Radiante (5 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, você projeta um feixe de luz em uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em um fracasso, ele recebe 6d6 de dano radiante e é cegado até a sua concentração terminar. Em um sucesso, recebe metade do dano. Um alvo cego pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Você pode aumentar o dano desse efeito em 1d6 por cada ponto psi adicional gasto nela.

Mestre da Água

Disciplina do Wu Jen

Sua mente se torna uma com água elemental, sintonizando seus pensamentos com seu fluxo e refluxo.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem um deslocamento de natação igual a seu

deslocamento de caminhada, e você pode respirar debaixo d'água.

Dessecar (1-7 psi). Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição, recebendo 1d10 de dano necrótico por ponto psi gasto nesta habilidade, ou metade do dano em um sucesso.

Agarrar Com Água (2 psi). Com uma ação, você desencadeia uma onda que surge e depois recua para você como a maré crescente. Você cria uma onda em um quadrado de 6 metros por 6 metros. Pelo menos uma parte da fronteira do quadrado deve estar a até 1,5 metros de você. Qualquer criatura naquele quadrado deve fazer um teste de resistência. Em um fracasso, um alvo leva 2d6 de dano de concussão, e fica caído, e é puxado a 10 metros mais perto de você. Em um sucesso, um alvo leva metade do dano. Você pode aumentar o dano dessa habilidade em 1d6 por ponto psi adicional gasto nela.

Chicote de Água (3 psi). Com uma ação, você desencadeia um jato de água em uma linha de 18 metros de comprimento e 1,5 metros de largura. Cada criatura na linha deve fazer um teste de resistência, recebendo 3d6 de dano em um fracasso, ou metade do dano em um sucesso. Além disso, você pode mover cada alvo que falhar no teste em qualquer espaço desocupado na linha. Você pode aumentar o dano dessa habilidade em 1d6 por ponto psi adicional gasto nela.

Respiração na Água (5 psi). Com uma ação, você concede a si mesmo e até dez criaturas dispostas que você possa ver a até 18 metros de você a capacidade de respirar debaixo d'água pelas próximas 24 horas.

Esfera de Água (6 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, você faz com que uma esfera de água se forme em torno de uma criatura. Escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em um fracasso, ele fica preso na esfera da água até a sua concentração terminar. Enquanto o alvo estiver preso, seu deslocamento é reduzido pela metade, sofre desvantagem nas rolagens de ataque e não consegue ver nada a mais de 3 metros. No entanto, as rolagens de ataque contra ele também sofrem desvantagem. O alvo pode repetir o teste no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo em um sucesso.

Água Animada (7 psi, conc., 1 hora). Com uma ação, você faz com que um elemental de água apareça em um espaço desocupado que você possa ver a até 36 metros de você. O elemental permanece até a sua concentração terminar, e ele obedece a seus comandos verbais.

Em combate, role sua iniciativa, e escolha o seu comportamento durante os seus turnos. Quando esse efeito terminar, o elemental desaparece.

Veja o Livro do Monstro para suas estatísticas.

Mestre do Tempo

Disciplina do Wu Jen

Sua mente alcança o céu, remodelando o material das tempestades para servir suas necessidades.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem resistência a dano de relâmpago e do trovão.

Passos em Nuvem (1-7 psi, conc., 10 min.). Com uma ação, você evoca nuvens para criar uma sólida, escada translúcida que dura até sua concentração terminar. As escadas formam uma espiral que preenche uma área de 3 metros por 3 metros e alcança 6 metros por ponto psi gasto.

Relâmpago Faminto (1-7 psi). Com uma ação, você ataca uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você com vários relâmpagos. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza, com desvantagem se estiver usando armadura pesada. O alvo leva 1d8 dano de relâmpago por ponto psi gasto em um fracasso, ou metade do dano em um bem sucedido.

Parede de Nuvens (2 psi, conc., 10 min.). Com uma ação, você cria uma parede de nuvens, pelo menos uma parte do deve estar a até 18 metros de você. A parede tem 18 metros de comprimento, 4,5 metros de altura, e 30 centímetros de espessura. A parede dura até a sua concentração terminar. Criaturas podem passar por ela sem impedimento, mas a parede bloqueia a visão.

Tornado (2 psi). Com uma ação, escolha um ponto que você possa ver a até 18 metros de você. Os ventos uivam em uma esfera de 6 metros de raio centrada nesse ponto. Cada criatura na esfera deve ter sucesso em um teste de resistência ou recebe 1d6 de dano e é empurrada para um espaço desocupado de sua escolha na esfera. Qualquer objeto solto na esfera é movido para um espaço desocupado de sua escolha dentro dele se o objeto não pesar mais de 100 quilos.

Tiro de Relâmpago (5 psi). Com uma ação, você solta uma linha de relâmpago que tem 18 metros e 1,5 metros de largura. Cada criatura na linha deve fazer um teste de resistência de Destreza, recebendo 6d6 de dano de raio em um fracasso, ou metade do dano em um sucesso. Você pode então se teletransportar para um espaço desocupado tocado pela linha.

Você pode aumentar o dano dessa habilidade em 1d6 por ponto psi adicional gasto nela.

Parede de Trovão (6 psi, conc., 10 min.). Com uma ação, você cria uma parede de trovão, pelo menos uma parte dela deve estar a até 18 metros de você. A parede tem 18 metros de comprimento, 4,5 metros de altura, e 30 centímetros de espessura. A parede dura até a sua concentração terminar. Cada 1,5 metros movido através da parede custa 0,75 centímetros extra de movimento. Quando uma criatura se move para o espaço da parede pela primeira vez em um turno ou começa lá, aquela criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou recebe 6d6 de dano de trovão, e é empurrada em uma linha reta até 9 metros de distância da parede, e é fica caído.

Estrondo do Trovão (7 psi). Com uma ação, escolha um ponto que você possa ver a até 18 metros de você. A energia do trovão explode em uma esfera de 6 metros de raio centrada nesse ponto. Cada criatura nessa área deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em um fracasso, um alvo recebe 8d6 de dano de trovão, e ele fica atordoado até o final do seu próximo turno. Em um sucesso, um alvo leva metade do dano.

Mestre da Madeira e da Terra

Disciplina do Wu Jen

Você sintoniza sua mente para ter o controle da madeira e da terra.

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

Animar Arma (1-7 psi). Com uma ação, sua mente toma o controle de uma arma de combate corpo a corpo de uma mão que você está segurando. A arma voa em direção a uma criatura que você possa ver a até 9 metros de você e faz um ataque de arma corpo a corpo com uma só mão contra ele, usando seu modificador de ataque de disciplina para as rolagens de ataque e dano. Em um acerto, a arma causa seu dano normal, mais um dano de força extra de 1d10 por ponto psi gasto nesta habilidade. A arma retorna ao seu alcance depois que ela ataca.

Entortar Arma (2 psi). Com uma ação, escolha uma arma não mágica equipada por uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. Essa criatura deve ter sucesso em um teste de resistência, ou a arma escolhida não pode ser usada para atacar até o final de seu próximo turno.

Entortar Armadura (3 psi). Com uma ação, escolha um peitoral não mágico de armadura usado por uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. Essa criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição, ou a CA da criatura se torna 10 + seu modificador de Destreza até o final de seu próximo turno.

Muralha de Madeira (3 psi, conc., 1 h). Com uma ação, você cria uma parede de madeira, pelo menos uma parte dela deve estar a até 18 metros de você. A parede tem 18 metros de comprimento, 4,5 metros de altura, e 30 centímetros de espessura. A parede dura até a sua concentração terminar. Cada seção de 1,5 metros de largura da parede tem CA 12 e 100 pontos de vida. Quebrar uma seção cria um furo de 1,5 metros por 1,5 metros nela, mas a parede de outra maneira permanece intacta.

Forma Armada (6 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, você ganha resistência contra golpes, perfurantes e cortantes, que dura até sua concentração terminar.

Animar Terra (7 psi, conc., 1 h). Com uma ação, você faz com que um elemental da terra apareça em um espaço desocupado que você possa ver a até 36 metros de você. O elemental dura até a sua concentração terminar, e ele obedece seus comandos verbais. Em combate, role sua iniciativa, e escolha o seu comportamento durante os seus turnos. Quando esse efeito terminar, o elemental desaparece. Veja o Livro dos Monstros para ver suas estatísticas.

Flecha Nômade

Disciplina do Nômade

Você impregna uma arma de longo alcance com uma estranha sensibilidade, permitindo que ela encontre seu alvo de forma infalível.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, qualquer rolagem de ataque que você fizer para um ataque à distância a arma ignora desvantagem. Se a desvantagem se aplicar normalmente a rolagem, essa rolagem também não pode beneficiar de vantagem.

Dardo Veloz (1-7 psi). Com uma ação bônus, você imbui uma arma de alcance que você use com poder psíquico. O próximo ataque que você fizer com ela, que atinja um alvo antes do final da turno atual, causa um dano psíquico adicional de 1d10 por ponto psi gasto.

Projétil Teleguiado (2 psi). Com uma reação quando você fizer um ataque de arma à distância, você pode repetir a rolagem de ataque contra o mesmo alvo.

Arco Fiel (5 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, você imbui uma arma de alcance com uma sensibilidade limitada. Até a sua concentração terminar, você pode fazer um ataque extra com a arma no início de cada um de seus turnos (nenhuma ação é necessária). Se for uma arma de arremesso, ela retorna ao seu alcance cada vez que você fizer um ataque com ela.

Camaleão Nômade

Disciplina do Nômade

Você cria uma tela de poder psíquico que distorce sua aparência, permitindo que você se misture no fundo ou até mesmo se torne invisível.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Camaleão (2 psi). Com uma ação, você pode tentar se esconder mesmo que você deixe de satisfazer os requisitos necessários para fazê-lo. No final do turno, você permanece escondido somente se você cumprir os requisitos normais para se esconder.

Passo da Vista (3 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, proteja-se da visão dos outros. Você pode direcionar a visão de uma criatura adicional para cada ponto psi adicional que você gasta nesta habilidade. Os alvos adicionados devem ser visíveis para você a até 18 metros de você.

Cada alvo torna-se invisível e permanece assim até a sua concentração terminar ou até imediatamente depois de que forem alvos de dano ou afetar qualquer criatura com um ataque, um feitiço ou outra habilidade.

Invisibilidade Duradoura (7 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, você se torna invisível e permanece assim até sua concentração terminar.

Mente Nômade

Disciplina do Nômade

Você envia parte de sua psique para a noosfera, a visão coletiva das mentes e o conhecimento possuído pelos seres vivos.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você escolhe uma habilidade ou ferramenta e tem proficiência com ela até que seu foco termine. Como alternativa, você ganha a capacidade de ler e escrever uma linguagem de sua escolha até o foco terminar.

Mente Errante (2-6 psi, conc., 10 min.). Você entra em uma profunda contemplação. Se você se concentrar para a duração total desta opção, você ganha proficiência com até três das seguintes habilidades (uma habilidade para cada 2 pontos psi gasto): Lidar com Animais, Arcanismo, História, Medicina, Natureza, Percepção, Religião e Sobrevivência. O benefício dura 1 hora, sem necessidade de concentração.

Encontrar Criatura (2 psi, conc., 1 h.). Você lança sua mente para obter informações sobre uma criatura específica. Se você se concentrar pela duração total desta opção, você ganha uma compreensão

geral da localização atual da criatura. Você sabe a região, cidade, vila, ou distrito onde está, localizando uma área entre 1,5 e 5 quilômetros em um lado (a escolha do Mestre). Se a criatura estiver em outro plano de existência, em vez disso você descobre qual o plano.

Estudo de Item (3 psi, conc., 1 h). Você estuda cuidadosamente um item. Se você se concentrar pela duração total dessa opção enquanto permanecer a até 1,5 metros do item, você então ganha os benefícios de uma magia de identificação lançada nesse item.

Discurso Psíquico (5 psi). Com uma ação, você sintoniza sua mente com a impressão psíquica de toda a linguagem. Durante 1 hora, você ganha a habilidade de entender qualquer idioma que você ouça ou tente ler. Além disso, quando você fala com todas as criaturas que podem entender uma linguagem e entender o que você diz, independentemente do idioma que você usar.

Olho Errante (6 psi, conc., 1 hora). Com uma ação, você cria um sensor psíquico a até 18 metros de você. O sensor dura até a concentração terminar. O sensor é invisível e paira no ar. Você mentalmente recebe informações visuais a partir dele, que tem visão normal e visão no escuro com um alcance de 18 metros. O sensor pode olhar em todas as direções. Com uma ação, você pode mover o sensor a até 9 metros em qualquer direção. Não há limite para quão longe o olho pode se mover, mas não pode entrar em outro plano de existência. Uma barreira sólida bloqueia o movimento do olho, mas o olho pode passar através de uma abertura tão pequena de até 30 centímetros de diâmetro.

Olho Fantasma (7 psi, conc., 1 h). Como o Olhar Errante acima, exceto que o olho pode se mover através de objetos sólidos, mas não pode terminar seu movimento em um. Se o fizer, o efeito termina imediatamente.

Passo Nômade

Disciplina do Nômade

Você exerce sua mente na área ao seu redor, torcendo os caminhos intraplanares que você percebe para permitir viagens instantâneas.

Foco Psíquico. Depois que você se teleportar em seu turno enquanto estiver focado nesta disciplina, seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 metros até o final do turno, você é impulsionado pela magia do seu teletransporte. Você pode receber esse aumento apenas uma vez por turno.

Andar de Uma Dúzia de Passos (1-7 psi). Se você ainda não se moveu no seu turno, você usa uma ação bônus para se teletransportar a até 6 metros por ponto psi gasto em um espaço desocupado que você possa ver, e sua velocidade é reduzida a 0 até o final do turno.

Âncora Nômade (1 psi). Com uma ação, você cria uma âncora de teletransporte invisível, intangível em um cubo de 1,5 metros que você possa ver a até 36 metros de você. Durante as próximas 8 horas, sempre que você usar esta disciplina psiônica para se teletransportar, você pode se teletransportar para a âncora, mesmo que não possa vê-la, mas deve estar dentro do alcance da capacidade de teletransporte.

Passo Defensivo (2 psi). Quando você é atingido por um ataque, você pode usar sua reação para ganhar um bônus de +4 na CA contra esse ataque, possivelmente transformando-o em uma falha. Em seguida você é teleportado a até 3 metros para um espaço desocupado que você possa ver.

Lá E Outra Vez (2 psi). Com uma ação bônus, você teleporta a até 6 metros para um espaço desocupado que você possa ver e, em seguida, se move até a metade do seu deslocamento. No final do seu turno, você pode se teletransportar de volta ao local que ocupou antes de se teletransportar, a menos que esteja agora ocupado ou em um plano de existência diferente.

Transposição (3 psi). Se você ainda não se moveu no seu turno, escolha um aliado que você possa ver a até 18 metros de você. Com uma ação bônus, você e essa criatura se teleportam, trocando de lugar, e seu deslocamento é reduzido a 0 até o final do turno. Esta capacidade falha e é desperdiçada se qualquer um de você não puder caber no espaço do destino.

Transposição Desagradável (5 psi). Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 36 metros de você. Aquela criatura deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Em um fracasso, você e aquela criatura se teleportam, trocando de lugar. Esta capacidade falha e é desperdiçada se qualquer um de você não puder caber no espaço do destino.

Caravana Fantasma (6 psi). Com uma ação, você e até seis criaturas dispostas de sua escolha que você possa ver a até 18 metros de você se teleportam a até 1,5 quilômetros para um local que você possa ver. Se não houver um espaço aberto para todos os alvos a ocuparem no ponto de chegada, esta capacidade falha e é desperdiçada.

Portão do Nômade (7 psi, conc., 1 hora). Com uma ação, você cria um cubo de 1,5 metros de luz escura e cinza a até 1,5 metros de você. Você cria um cubo idêntico em qualquer ponto de sua escolha a até 1,5 quilômetros que tenha visto nas últimas 24 horas. Até que sua concentração termine, qualquer um que entrar em um dos cubos, se teleporta imediatamente ao outro, aparecendo em um espaço desocupado ao lado dele. O teletransporte falha se não houver espaço para a criatura aparecer.

Precognição

Disciplina do Desperto

Ao analisar informações em torno de você, de sugestões sutis a fatos aparentemente desconectados, você aprende a tecer uma série de probabilidades em um instante que lhe dá informações extraordinários.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de iniciativa.

Intuição Precognitiva (2 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, você se abre para receber intuições momentâneas que melhoram suas chances de sucesso; Até que sua concentração termine, sempre que você fizer um ataque, um teste de resistência ou um teste de habilidade, você rola um d4 e adiciona ao total.

Visão Geral (3 psi). Em resposta a um ataque que o acerte, você usa sua reação para impor desvantagem nessa rolagem de ataque, possivelmente fazendo com que ele erre.

Sentir o Perigo (5 psi, conc., 8 h). Com uma ação, você cria um modelo psíquico de realidade em sua mente e define-o para mostrar-lhe alguns segundos para o futuro. Até que sua concentração termine, você não pode ser surpreendido, as rolagens de ataque contra você não podem ganhar vantagem, e você ganha um bônus de +10 para a iniciativa.

Vitória Antes da Batalha (7 psi). Quando você rolar a iniciativa, você pode usar esta habilidade para conceder a si mesmo e até cinco criaturas de sua escolha a até 18 metros de você um bônus de +10 na iniciativa.

Restauração Psiônica

Disciplina do Imortal

Você exerce energia psiônica para curar feridas e restaurar a saúde para si mesmo e para os outros.

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

Remendar Feridas (1-7 psi). Com uma ação, você pode gastar pontos psi para restaurar pontos de vida de uma criatura que você tocar. A criatura recupera 1d8 pontos de vida por ponto psi gasto.

Restaurar Saúde (3 psi). Com uma ação, você toca uma criatura e remove uma das seguintes condições dela: Cego, Surdo, Paralisado ou Envenenado. Alternativamente, você remove uma doença da criatura.

Restaurar Vida (5 psi). Com uma ação, você toca uma criatura que morreu no último minuto. A criatura volta à vida com 1 ponto de vida. Esta habilidade não pode retornar à vida uma criatura

que morreu de velhice, nem pode restaurar uma criatura que não tem partes vitais do corpo.

Restaurar Vigor (7 psi). Com uma ação, você pode tocar em uma criatura e escolher uma das seguintes opções: remover as reduções para uma das suas pontuações de habilidade, remover um efeito que reduza seu ponto de vida máximo ou reduzir seu nível de exaustão em um.

Arma Psiônica

Disciplina do Imortal

Você aprendeu a canalizar energia psiônica para seus ataques, emprestando-lhes poder devastador.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, escolha uma arma que você está segurando ou sua desarmada. Quando você atacar com ela enquanto estiver focado nesta disciplina, seu dano é psíquico e mágico, ao invés de seu tipo de dano normal. Até chegar ao 6º nível como um místico, você não adiciona seu modificador de Força ou Destreza as rolagens de dano do ataque psíquico.

Arma Etérea (1 psi). Com uma ação bônus, você transforma temporariamente uma arma que você está segurando ou seu ataque desarmado em energia psiônica pura. O próximo ataque que você fizer com ele antes do final de sua vez ignora a armadura do alvo, não requerendo nenhum ataque. Em vez disso, o alvo faz uma teste de resistência de Destreza contra esta disciplina. Em um fracasso, o alvo recebe o dano normal do ataque e sofre seus efeitos. Em um sucesso, o alvo recebe metade do dano do ataque, mas não sofre efeitos adicionais que normalmente seriam impostos a um acerto.

Ataque Letal (1-7 psi). Com uma ação bônus, você imbui uma arma que você está segurando ou seu ataque desarmado com energia psíquica. A próxima vez que você bater com ele antes do final do seu turno, ele causa 1d10 dano psíquico extra por ponto psi gasto.

Arma Superior (5 psi, conc., 10 min.). Com uma ação bônus, toque uma arma simples ou marcial. Até que sua concentração termine, essa arma se torna uma arma mágica com um bônus de +3 para seus ataques e dano.

Assalto Psíquico

Disciplina do Desperto

Você maneja sua mente como uma arma, liberando rajadas de energia psiônica.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você ganha um bônus de +2 para as rolagens de dano com talentos psiônicos que causam dano psíquico.

Rajada Psiônica (1-7 psi). Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo recebe 1d8 de dano psíquico por ponto psi gasto nessa habilidade.

Chicote do Ego (3 psi). Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em um fracasso, a criatura recebe 3d8 dano psíquico, e é preenchido com a dúvida de si mesmo, deixando-a capaz de usar sua ação em seu próximo turno apenas para a ação Esquivar, Desengajar ou Esconder. Em um sucesso, leva metade do dano.

Insinuação (5 psi). Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em um fracasso, a criatura recebe 5d8 dano psíquico, e ele entra em fúria, como seu intelecto desenfreado. No seu próximo turno, ele pode usar sua ação apenas para usar a ação de Esquivar ou Atacar. Em um sucesso, leva metade do dano.

Explosão Psiônica (6 psi). Com uma ação, você desencadeia energia psíquica devastadora em um cone de 18 metros. Cada criatura nessa área deve fazer um teste de resistência de Inteligência, recebendo 8d8 de dano psíquico em um fracasso, ou metade de dano em um sucesso. Você pode aumentar o dano em 2d8 se você gastar mais 1 ponto psi nesta habilidade.

Quebra Psíquica (7 psi). Com uma ação, você cria um cubo de 6 metros de energia psíquica a até 36 metros de você. Cada criatura nessa área deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em um fracasso, um alvo leva 8d8 de dano psíquico e fica atordoado até o final de seu próximo turno. Em um sucesso, um alvo leva metade do dano.

Perturbação Psíquica

Disciplina do Desperto

Você cria uma estática psíquica que perturba a habilidade de outras criaturas de pensar com clareza.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Carisma (Blefar).

Névoa de Distorção (1-7 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. Essa criatura deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em um fracasso, ele recebe 1d10 de dano psíquico por psi gasto e não pode ver nada a até 3 metros dela até sua concentração terminar. Em um sucesso, leva metade do dano.

Atordoar (3 psi). Com uma ação, escolha uma criatura que você pode ver dentro de 18 metros de você. Essa criatura deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Se falhar, o alvo é incapacitado até o final do seu próximo turno ou até que ele tome qualquer dano.

Tempestade Mental (5 psi). Como uma ação, escolha um ponto que você possa ver a até 18 metros de você. Cada criatura em uma esfera de 6 metros de raio centrada nesse ponto deve fazer um teste de resistência da Sabedoria. Se falhar, o alvo leva 6d8 de dano psíquico e sofre desvantagem em todos os testes de resistência até o final do seu próximo turno. Caso passe no teste, a criatura recebe metade dos danos. Você pode aumentar o dano em 1d6 por ponto de psi adicional gasto nessa habilidade.

Inquisição Psíquica

Disciplina do Desperto

Você alcança a mente de uma criatura para descobrir informações ou plantar ideias dentro dela.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você sabe quando uma criatura que se comunica com você através da telepatia está mentindo.

Martelo de Inquisição (1-7 psi). Com uma ação, escolha uma criatura que você pode ver a até 18 metros de você. O alvo deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em uma falha, leva 1d10 de dano psíquico por ponto psi gasto e sofre desvantagem em seu próximo teste de resistência de Sabedoria antes do final de seu próximo turno. Caso passe no teste de resistência, leva metade dos danos.

Consulta vigorosa (2 psi). Com uma ação, você faz uma pergunta a uma criatura que pode ver e ouvir você a até 9 metros de você. A questão deve ser formulada para que possa ser respondida com um sim ou não, caso contrário esta habilidade falha. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria, ou ele responde com uma resposta verdadeira. Uma criatura é imune a essa habilidade se for imune a ser encantada.

Sondar Mente (5 psi, conc., 1 hora). Enquanto você se concentra nessa habilidade, você sonda a mente de uma criatura. A criatura deve permanecer dentro do alcance de 9 metros de você, e você deve ser capaz de vê-lo. Se você atingir a duração total da habilidade, o alvo deve fazer três testes de resistência de Inteligência e você aprenderá informações com base no número de testes que falhar.

Com uma falha, você aprende suas lembranças-chaves das últimas 12 horas.

Com duas falhas, você aprende suas principais memórias das últimas 24 horas.

Com três falhas, você aprende suas principais memórias das últimas 48 horas.

Ideia Fantasma (6 psi, conc., 1 h). Enquanto você se concentra nessa habilidade, você sonda a mente de uma criatura. A criatura deve permanecer a até 9 metros de você, e você deve ser capaz de vê-lo. Se você atingir a duração total da habilidade, o alvo deve fazer três testes de resistência de Inteligência, e você planta uma memória ou uma ideia nela, que dura várias horas com base no número de testes que a criatura falhar. Você escolhe se a ideia ou a memória é trivial (como "Eu tinha mingau para o café da manhã" ou "Ale é o pior") ou a definição de personalidade ("Eu não consegui salvar minha aldeia de orcs saqueadores sou, portanto, um covarde" ou "A magia é um flagelo, então eu renuncio isto").

Com uma falha, a ideia ou memória dura para as próximas 4 horas.

Com duas falhas, ele dura 24 horas.

Com três falhas, ele dura 48 horas.

Fantasmas Psíquicos

Disciplina do Desperto

Seu poder alcança a mente de uma criatura e provoca falsas percepções.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Carisma (Blefar).

Distração Fictícia (1-7 psi). Com uma ação, escolha uma criatura que você pode ver dentro de 18 metros. O alvo deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Se falhar, leva 1d10 de dano psíquico por ponto de psi gasto e pensa ter visto uma criatura ameaçadora fora de seu alcance; Até o final do seu próximo turno, ele não pode usar reações, e as rolagens de ataque corpo-a-corpo contra ele têm vantagem. Em um teste bem sucedido, leva metade dos danos.

Inimigo Fantasma (3 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, escolha uma criatura que você pode ver dentro de 18 metros. O alvo deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em uma falha, ele percebe uma criatura horrível adjacente a ele até a sua concentração terminar. Durante este tempo, o alvo não pode ter reações, e leva 1d8 de dano psíquico no início de cada um de seus turnos. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Você pode aumentar o dano em 1d8 por cada ponto de psi adicional gasto na habilidade.

Traição Fantasma (5 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, você planta a paranoia delirante na mente de uma criatura. Escolha uma criatura que você pode ver dentro de 18 metros. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Inteligência, ou até que sua concentração termine, ele deve atingir seus aliados com ataques e outros efeitos prejudiciais. O alvo pode repetir o teste de salvamento no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Uma criatura é imune a essa habilidade se for imune a ser encantada.

Riqueza Fantasma (7 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, você planta o fantasma de um objeto grandemente desejado na mente de uma criatura. Escolha uma criatura que você pode ver dentro de 18 metros. O alvo deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em uma falha, você ganha controle parcial sobre o comportamento do alvo até a sua concentração terminar; O alvo se move como você deseja em cada um de seus turnos, como ele pensa que persegue o objeto fantasma que deseja. Se não tiver sofrido danos desde o seu último turno, ele usa sua ação apenas para admirar o objeto que você criou em sua percepção. O alvo pode repetir o lance de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Contato Telepático

Disciplina do Desperto

Ao canalizar o poder psiônico, você ganha a habilidade de controlar outras criaturas substituindo sua vontade por sua própria.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você ganha a habilidade de usar seu recurso de classe Telepática com até seis criaturas ao mesmo tempo. Se você não tem esse recurso da classe mística, você imediatamente ganha quando focado nesta disciplina.

Consulta Exata (2 psi). Com uma ação, você escolhe uma criatura que você possa se comunicar por telepatia. O alvo deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em uma falha, o alvo verdadeiramente responde a uma pergunta, que você pergunta por telepatia. Em um teste bem sucedido, o alvo não é afetado, e você não pode usar essa habilidade nele novamente até que você termine um descanso longo. Uma criatura é imune a essa habilidade se for imune a ser encantada.

Mente Fechada (2 psi). Com uma ação, você escolhe uma criatura com a qual você possa se comunicar por telepatia. O alvo deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em uma falha, o alvo aceita uma declaração de sua escolha para os próximos 5 minutos que você se comunicar com ele por telepatia. A instrução

pode ter até dez palavras e deve descrever você ou uma criatura ou um objeto que o alvo pode ver. Em um teste bem sucedido, o alvo não é afetado, e você não pode usar essa habilidade nele novamente até que você termine um descanso longo. Uma criatura é imune a essa habilidade se for imune a ser encantada.

Vontade Quebrada (5 psi). Com uma ação, você escolhe uma criatura com a qual você possa se comunicar por telepatia. O alvo deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em uma falha, você escolhe o movimento e a ação do alvo em seu próximo turno. Em um sucesso, o alvo não é afetado, e você não pode usar essa habilidade nele novamente até que você termine um descanso longo. Uma criatura é imune a essa habilidade se for imune a ser encantada.

Aperto Psíquico (6 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, você escolhe uma criatura que você pode ver dentro de 18 metros. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Inteligência, ou é paralisado até que sua concentração termine. No final de cada um de seus turnos, pode repetir o teste de resistência. Em um sucesso, este efeito termina. Em caso de falha, você pode usar sua reação para forçar o alvo a se mover até a metade de seu deslocamento, mesmo que esteja paralisado.

Dominação Psíquica (7 psi, conc., 1 min.). Com uma ação, você escolhe uma criatura que você pode ver dentro de 18 metros. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Inteligência, ou você escolhe as ações e o movimento da criatura em sua volta até que sua concentração termine. No final de cada uma das suas voltas, pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Uma criatura é imune a essa habilidade se for imune a ser encantada.

Terceiro Olho

Disciplina do Nômade

Você cria um terceiro, olho psíquico em sua mente, que você expulsa para o mundo. Ele passa pensamentos e conhecimento de volta para você, aumentando muito seus sentidos.

Foco Psíquico. Enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem visão noturna com um alcance de 18 metros. Se você já tem visão noturna com esse alcance ou maior, aumente seu alcance em 3 metros.

Tremor (2 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, você ganha tremor com um raio de 9 metros, que dura até sua concentração terminar.

Olho Firme (2 psi). Como uma ação de bônus, você ganha vantagem em testes de Sabedoria por 1 minuto.

Visão Penetrante (3 psi, conc., 1 min.). Com uma ação bônus, você ganha a capacidade de ver através de objetos que possuem até 30 centímetros de espessura a até 9 metros de você. Esta visão dura até a sua concentração terminar.

Visão verdadeira (5 psi, conc., 1 min.). Com uma ação de bônus, você ganha visão verdadeira em um raio de 9 metros, que dura até sua concentração terminar.

Talentos Psiônicos

Os talentos psiônicos são habilidades menores que requerem aptidão psiônica, mas não drenam o reservatório místico de poder psiônico. Os talentos são semelhantes às disciplinas e usam as mesmas regras, mas com três importantes exceções:

- Você nunca pode usar seu foco psíquico em um talento.
- Os talentos não exigem que você gaste pontos de psi para usá-los.

- Os talentos não estão ligados a ordens

Os talentos são apresentados abaixo em ordem alfabética.

Farol

Talento Psiônico

Com uma ação bônus, você faz com que uma luz brilhante irradie a partir do seu corpo em um raio de 6 metros e luz fraca por mais 6 metros. A luz pode ser colorida como você preferir. A luz dura 1 hora, e você pode extingui-lo mais cedo como uma ação bônus.

Fundir Lâmina

Talento Psiônico

Com uma ação de bônus, uma arma de combate corpo a corpo de uma só mão que você possui torna-se uma com sua mão. Durante o próximo minuto, você não pode soltar a arma nem pode ser forçado a solta-la.

Ponto Cego

Talento Psiônico

Com uma ação, você apaga sua imagem da mente de uma criatura que você pode ver dentro de 36 metros; O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria, ou você será invisível até o final de seu próximo turno.

Desilusão

Talento Psiônico

Com uma ação, você planta uma falsa convicção na mente de uma criatura que você pode ver dentro de 18 metros. Você pode criar um som ou uma imagem. Somente o alvo desse talento percebe o som ou a imagem que você cria.

Se você criar um som, seu volume pode variar de um sussurro a um grito. Pode ser a sua voz, a voz de outra pessoa, o rugido de uma criatura, um instrumento musical ou qualquer outro som que você escolher. Ele dura 1 minuto.

Se você criar um objeto, ele deve caber dentro de um cubo de 1,5 metro e não pode se mover ou ser reflexivo. A imagem não pode criar qualquer efeito que influencia um sentido diferente da visão. A imagem dura 1 minuto, e desaparece se a criatura a tocar.

Feixe de Energia

Talento Psiônico

Com uma ação, você escolhe uma criatura que você pode ver dentro de 27 metros. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou tomará 1d8 ácido, gelido, fogo, raio ou dano de trovão (a sua escolha).

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

Passo Leve

Talento Psiônico

Com uma ação de bônus, você altera sua densidade e peso para melhorar sua mobilidade. Pelo resto de seu turno, seu deslocamento aumenta em 3 metros, e a primeira vez que você se levantar este turno, você faz isso sem gastar qualquer de seu movimento, se seu deslocamento for maior do que 0.

Fundir Mente

Talento Psiônico

Com uma ação bônus, você pode se comunicar telepaticamente com uma criatura disponível que você pode ver dentro de 36 metros. O alvo deve ter uma Inteligência de pelo menos 2, caso contrário este talento falha e a ação é desperdiçada.

Esta comunicação pode ocorrer até o final do turno atual. Você não precisa compartilhar uma linguagem com o alvo para que ela compreenda suas expressões telepáticas, e ela entende você mesmo se ela não tem um idioma. Você também ganha

acesso a uma memória da escolha do alvo, ganhando recordação perfeita de uma coisa que ela viu ou fez.

Batida Mental

Talento Psiônico

Com uma ação, você escolhe uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou recebe 1d6 de dano de força. Se ele tomar este dano e for de tamanho grande ou menor, ele fica caído.

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

Impulso Mental

Talento Psiônico

Com uma ação, você escolhe uma criatura que você pode ver a até 36 metros de você. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Inteligência ou recebe 1d10 de dano psíquico.

O dano do talento aumenta em 1d10 quando você atinge o 5º nível (2d10), o 11º nível (3d10), e 17º nível (4d10).

Encanto Místico

Talento Psiônico

Com uma ação, você engana um humanoide que você pode ver dentro de 36 metros. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de carisma ou será encantado por você até o final de seu próximo turno.

Mão Mística

Talento Psiônico

Você pode usar sua ação para manipular ou mover um objeto dentro de 9 metros. O objeto não pode pesar mais de 4,5 quilos, e você não pode afetar um objeto que está sendo usado ou carregado por uma outra criatura. Se o objeto estiver solto, você pode movê-lo até 9 metros em qualquer direção.

Este talento permite que você abra uma porta destrancada, despeje um copo de cerveja, e assim por diante.

O objeto cai no chão no final de seu turno se você deixá-lo suspenso no ar.

Martelo Psíquico

Talento Psiônico

Com uma ação, você tenta forçar uma criatura que você pode ver dentro de 36 metros, com uma mão criada a partir de energia telecinética. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de força ou receberá 1d6 de dano de força. Se ele

tomar esse dano e for de tamanho grande ou menor, você pode movê-lo até 3 metros em linha reta em uma direção de sua escolha. Você não pode levantar o alvo fora do chão, a menos que já esteja no ar ou embaixo d'água.

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

