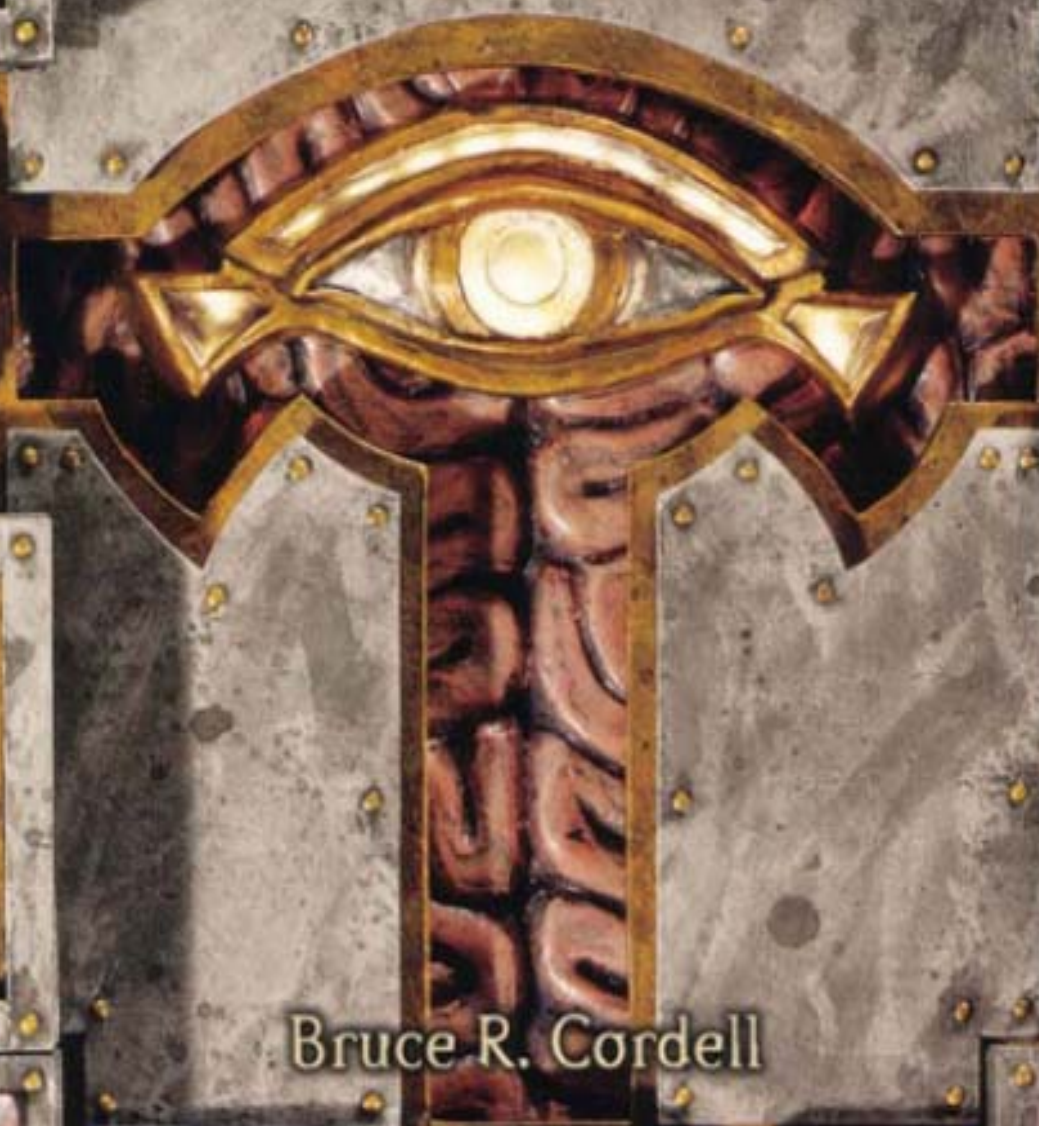




Expanded
PSIONICS
HANDBOOK



Bruce R. Cordell



EXPANDED PSIONICS HANDBOOK

BRUCE R. CORDELL

ADDITIONAL DESIGN
DAVID NOONAN

DEVELOPMENT TEAM
RICH BAKER, MIKE DONAIS, ANDREW FINCH,
ED STARK, JONATHAN TWEET

EDITORS
MICHELE CARTER, GWENDOLYN F.M.
KESTREL, CHARLES RYAN

ADDITIONAL EDITING
JENNIFER CLARKE WILKES

MANAGING EDITOR
KIM MOHAN

DESIGN MANAGER
ED STARK

DEVELOPMENT MANAGER
ANDREW FINCH

DIRECTOR OF RPG R&D
BILL SLAVICEK

ART DIRECTOR
DAWN MURIN

COVER ARTIST
HENRY HIGGINBOTHAM

INTERIOR ARTISTS
STEVEN BELLEDIN, BRIAN DESPAIN, WAYNE
ENGLAND, LARS GRANT-WEST, HEATHER
HUDSON, JEREMY JARVIS, CHUCK LUKACS,
DAVID MARTIN, MONTE MOORE, JIM PAVELEC,
WAYNE REYNOLDS, ARNIE SWEKEL, SAM WOOD

GRAPHIC DESIGNER
DAWN MURIN

GRAPHIC PRODUCTION SPECIALIST
ERIN DORRIES

IMAGE TECHNICIAN
ROBERT JORDAN

PRODUCTION MANAGERS
JOSH FISCHER, RANDALL CREWS

Playtesters: Alan Anderchuk, Paul Barclay, Jason Bazylak, Ted Bolstad (playtest lead), Vern Brooks (in spirit), Wayne Dawson, Voin Despotovic, Prince Elcock (playtest lead), Skaff Elias, Darryl Farr, Michael Friedrich, Dale Friesen (playtest lead), Karen Friesen, John Gillespie, Linda Gillespie, Curt Gould, Kirk Hockin, Bryan Kelley, Paul May, Steven Mombourquette, Jennie Nicholson, Phillip Nicholson, Sulenna Nicholson, Wes Nicholson (playtest lead), Eric Paquette, Mike Piazza, Ashwyn Rajagopalan, Jeff Richardson, Tagg Richardson, Mark Templeton (playtest lead), Rob Warkins, Krisian Williamson, Worth Wollpert
Special Thanks: Andy Collins, Michael Donais, Prince Elcock, Rob Heinsoo, David Noonan, Jonathan Tweet, James Wyatt

Sources include the *Psionics Handbook* by Bruce R. Cordell; various *Mind's Eye* articles on www.wizards.com/dnd by Mark A. Jindra, Scott Brocius, and Luis Oyola; "Mind Lords of Talaron" by Stephen Kenson in *DRAGON* Magazine #281; "Expand Your Mind" by Bruce R. Cordell in *DRAGON* Magazine #287; *Dungeon Master's Guide*, *Player's Handbook*, and *Monster Manual* by Monte Cook, Jonathan Tweet, and Skip Williams; the new *FORGOTTEN REALMS Campaign Setting* by Ed Greenwood, Skip Williams, Sean K. Reynolds, and Rob Heinsoo; *Complete Psionics Handbook* by Steve Winter; *Planewalker's Handbook and Guide to the Astral Plane* by Monte Cook; *The Illithiad* and *DRAGON* Magazine #245 "Mindstalkers" by Bruce R. Cordell; *Psionic Artifacts of Athas* by Kevin Melka and Bruce Nesmith; *The Will and the Way* by Rich Baker; *City by the Silt Sea* by Shane Hensley; *Monstrous Compendium Annual Vol. 1* (2nd Ed.), *Monstrous Manual* (2nd Ed.), and *Fiend Folio* (1st Ed.).

Based on the original *DUNGEONS & DRAGONS* rules created by Gary Gygax and Dave Arneson, and the new *DUNGEONS & DRAGONS* game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

This product uses updated material from the v.3.5 revision.

This *WIZARDS OF THE COAST* game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.

US, CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
PO Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions? 1-800-724-6496



670-96666-001-EN

9 8 7 6 5 4 3 2 1

First Printing: April 2004

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groen-Bigaarden
Belgium
+322-467-1160

DUNGEONS & DRAGONS, *D&D*, *DRAGON*, *DUNGEONS MASTER*, *EN*, *d20 SYSTEM*, *WIZARDS OF THE COAST*, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, *Monster Manual*, and *Expanded Psionics Handbook*, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the U.S.A. and other countries. All Wizards product names, characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Distributed to the hobby, toy, and comic trade in the United States and Canada by regional distributors. Distributed in the United States to the book trade by Holmbeach Publishing. Distributed in Canada to the book trade by Fenn Ltd. Distributed worldwide by Wizards of the Coast, Inc. and regional distributors. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. Printed in the U.S.A. ©2004 Wizards of the Coast, Inc.

Visit our website at www.wizards.com/dnd

Содержание

Введение	4
Каковы Псионники?	4
Расширенное Руководство Псионников	4
Глава 1: Расы	5
Выбор Расы	5
Расовые Характеристики	5
Дромайты	6
Дузгар	8
Еланы	9
Гисьянки	10
Гизерей	11
Полугиганты	12
Минасы	13
Срай-крин	14
Зефы	15
Возраст, Рост, и Вес	16
Глава 2: Классы	17
Классы	17
Запас Очков силы	17
Основные характеристики и	
Особые способности	18
Стартовый пакет	18
Псион	19
Психикристаллы	21
Психический воин	24
Духовный клинок	26
Вилдер	29
Персонажи Псионника Эпического уровня	32
Эпические Навыки	34
Глава 3: Умения и Навыки	35
Умения и Псионники	35
Описание Умений	35
Автоматизм	36
Концентрация	37
Знание	38
Определение псисил	38
Использование псионических устройств	38
Навыки и Псионники	39
Навыки Псионника	39
Навыки Создания Предметов Псионника	40
Метапсионические Навыки	40
Описания Навыков	41
Глава 4: Псионники	53
Проявление Сил	53
Выбор Силы	54
Концентрация	54
Уровень особых способностей	54
Неудача Силы	54
Результат Силы	55
Специальные Эффекты Силы	55
Объединение Псионника и	
Волшебных Эффектов	55
Описания Силы	56
Название	56
Дисциплина (Субдисциплина)	56
[Дескриптор]	58
Уровень	58
Показ	58
Время на сотворение	59
Диапазон	59
Цель Силы	59
Продолжительность	61
Спас-бросок	61
Соппротивление Силе	62
Очки силы	63
Силы и Очки силы	63
Добавление Сил	64
Используя Сохраненные Очки силы	64
Специальные Способности	65
Вариант: Псионники Отличны	65
Кампании Псионника	66
Добавление Псионников к Вашей Игре	66
Существа Псионники	68
Глава 5: Силы	69
Силы Псиона/Вилдера	70
Силы Дисциплины Псиона	72
Силы Дисциплины Эгоиста	72
Силы Дисциплины Кинетики	72
Силы Дисциплины Странника	72
Силы Дисциплины Провидца	73
Силы Дисциплины Создателя	73
Силы Дисциплины Телепата	73
Силы Психического воина	73

Глава 6: Классы Престижа	141
Церебремансер	141
Элокейтор	142
Кулак Зукена	144
Убийца илисидов	146
Метаразум	147
Анкарнейт псион	148
Знаток пирокинетики	151
Тралхерд	153
Вар маинд	155

Глава 7: Предмет Псионника	157
Использование Предметов	157
Спас-броски против	
Сил Предметов Псионника	159
Поврежденные Предметы Псионника	159
Починка Предметов	159
Интеллектуальные Предметы	159
Проклятые Предметы	159
Заряды и Многократное Использование	160
Волшебные Предметы для	
Персонажей Псионников	160
Описания Псионических предметов	160
Названия Предмета Псионника	161
Случайные Предметы Псионника	161
Броня и Щиты	161
Оружие	164
Кристаллы Знаний	167
Доржи	167
Камни силы	168
Психороны	169
Татуировки Псионника	170
Универсальные Предметы	171
Проклятые Предметы	178
Артефакты Псионника	178
Создание Предметов Псионника	180
Специальные Материалы	182

Глава 8: Монстры	185
Подтип Псионника	183
Абсолют, Псионик	185
Звездная Конструкция	185
Создание Астрал конструкта	185
Синий	189
Мозговой Мол	190
Вызывающий в Темноте	191
Церебрилис	192
Коатл, Псионик	193
Крисмал	194
Дромайт	194
Дузгар, Псионик	195
Елан	196
Фалугуб	197
Гисьянки, Псионик	198
Гизерей, Псионик	199
Серая Обжора	200
Полугигант	200
Пожиратель Интеллекта	202
Минад	203
Майнд флаер, Псионик	204
Неосилид	204
Существо Френника	205
Чахоточный	206
Психикристал	207
Псион убийца	208
Кукольник	209
Кукольник, Плоть Терзающий	210
Временная Ворихка	210
Едок Мысли	211
Убийца Мысли	212
Срай-крин	213
Удурт	214
Бестелесный	215
Зеф	217
Юань-Ти, Псионик	217

Приложение: Заклинания и Божества	219
Заклинания	219
Заклинания барда	219
Заклинания клирика	219
Домены клирика	219
Заклинания Колдуна / Волшебника	219
Описания Заклинаний	219
Божества	221
Зукен	221
Илсенсин	222

Список Пронумерованных Таблиц	
1-1: Расовые Регуляторы Способности	6
1-2: Случайные Стартовые Возрасты	16
1-3: Старение Эффектов	16
1-4: Случайный Рост и Вес	16
2-1: Модификаторы Основных Характеристик и	
Премии Очков силы	18
2-2: Случайное Стартовое Золото	19
2-3: Псион	20
2-4: Психический воин	25
2-5: Духовный клинок	27
2-6: Вилдер	30
3-1: Очки Умений за Уровень	35
3-2: Совместимости Умений	35
3-3: Умения	36
3-4: Навыки	42
4-1: Предметы, Подвергнутые	
Псионической атаке	62
4-2: Очки силы Уровнем силы	63
6-1: Церебремансер	142
6-2: Элокейтор	143
6-3: Кулак Зукена	144
6-4: Убийца илисидов	147
6-5: Метаразум	148
6-6: Анкарнейт псион	150
6-7: Знаток психокенетики	152
6-8: Тралхерд	153
6-9: Вар маинд	155
7-1: Эквивалентность магии псиоников	160
7-2: Случайная Генерация	
Предмета Псионника	161
7-3: Броня Псионника	162
Специальные Способности	162
7-4: Щит Псионника	162
Специальные Способности	162
7-5: Оружие ближнего боя Псионника	164
Специальные Способности	164
7-6: Оружие дальнего боя Псионника	165
Специальные Способности	165
7-7: Кристаллы Знания	167
7-8: Доржи	168
7-9: Типы Камней силы	168
7-10: Силы, Отпечатанные в Камне Силы	169
7-11: Уровни Камня силы	169
7-12: Психороны	169
7-13: Татуировки Псионника	171
7-14: Младшие Универсальные Предметы	171
7-15: Средние Универсальные Предметы	171
7-15: Главные Универсальные Предметы	172

Введение

Вы прочитали *Руководство Игрока*, *Руководство мастера подземелий*, и *Руководство Монстров*, и все еще Вы не удовлетворены. Почему? Потому что Вы полагаете, что магия - только часть уравнения. *Руководство мастера подземелий* и *Руководство Монстров* намекают на другой фактор. Это дразнящее слово: псионик - управляющий силой разума. Вы знали, что должно быть что-то еще. И Вы были правы.

Добро пожаловать в чудеса вашего разума.

КАКОВЫ ПСИОНИКИ?

Проще говоря, псионика - искусство того, чтобы пользоваться потенциалом разума. Псионический персонаж рождается с врожденными способностями, которые позволяют ему или ей использовать умственную силу для достижения целей или выполнять задачи, которых непсионические персонажи не могут достигнуть, если они даже способны к выполнению их во только при использовании физических умений, грубой физической силы или сырого проворства, или при использовании интеллекта.

Разум вашего персонажа - бесконечный метафорический план, где все вещи возможны. Возможно, все персонажи имеют потенциал, чтобы использовать энергию разума, но только те, кто преуспевает в том, чтобы насладился этим потенциалом, может стать псионическими персонажами. Псионический персонаж знает умственные тропы, которые приводят к удивительным явлениям мысли и энергии. Зная тропу, псионический персонаж идет туда. Как вспышка, от упавшей звезды, проявляется сила энергии псионического персонажа.

О СИЛАХ

Если эта книга будет вашим первым представлением о псиониках в игре D&D, то следующая информация будет служить кратким объяснением того, как работают псионические силы. Псионическая сила - однородный псионический эффект (подобный в этом отношении заклинанию). Формирование эффекта силы известно как проявление этой силы (псионическая версия сотворения заклинаний). Каждый псионический персонаж или существо имеют ежедневные очки силы, которые он или она может потратить, чтобы проявить силу, которую персонаж знает. Сила, известная псионическому персонажу может использоваться столько раз, сколько он или она имеет очков силы, чтобы заплатить за силу.

Сила проявлена тогда, когда псионический персонаж платит его стоимость очками силы. Некоторые псионические существа проявляют силы, названные пси способностями, не платя стоимость очками силы.

С этим руководством, Вы можете изучить все, что Вы должны знать о псионическом искусстве. Затем, позвольте всему миру трепетать перед умственной энергией вашего персонажа. Как вы пожелаете, так и будет сделано.

РАСШИРЕННОЕ РУКОВОДСТВО ПСИОНИКОВ

Эта книга дает Вам все, чтобы Вы создать и играть псионическим персонажем, включает псионические предметы и псионических врагов. Эта книга содержит следующие главы.

Расы (Глава 1): Эта глава вводит пять новых псионических рас: дромайты, Еланы, полугиганты, минады, и Зефы. Она также описывает псионические версии карлика из *Руководства Игрока* (Дузгар) и трех существ из *Руководства Монстров* (Гисьянки, Гизерей, и Срай-крин).

Классы (Глава 2): Эта глава представляет четыре псионических класса персонажа: псион, психический воин, духовный клинок, и Вилдер.

Умения и Навыки (Глава 3): Псионические персонажи могут использовать все умения из *Руководства Игрока*, и они имеют исключительный доступ к нескольким новым умениям, детализированным здесь, включая Автогипноз, Знание (псионики), Определение псисил, и Использование псионических устройств. Секция навыков обеспечивает больше специальных способностей для псионических персонажей, а так же навыки, которые позволяют непсионическим персонажам сражаться с силой псиоников.

Псионики (Глава 4): Эта глава обсуждает, как псионические персонажи изучают и проявляют силы, и обеспечивает некоторые руководящие принципы для правил в специальных ситуациях.

Силы (Глава 5): Эта глава описывает почти триста сил с 1-ого уровня до 9-ого уровня для псионов, психических воинов, и Вилдеров.

Классы Престижа (Глава 6): Возьмите вашего псионического персонажа и продвигайте его в новых направлениях (убийца илисидов, метаразум, анкарнейт псионом, знаток пирокинетики, или один из других вариантов, представленных здесь).

Псионические предметы (Глава 7): И псионические и непсионические персонажи могли бы интересоваться некоторыми из предметов, описанных здесь. Псионическая броня, оружие, кристаллы знаний, доржи, камни силы, психороны, татуировки, универсальные предметы, и артефакты представлены в формате подобной той, что и в Главе 7 *Руководства мастера подземелий*. Эта глава также содержит правила, которые помогут создать ваши собственные псионические предметы.

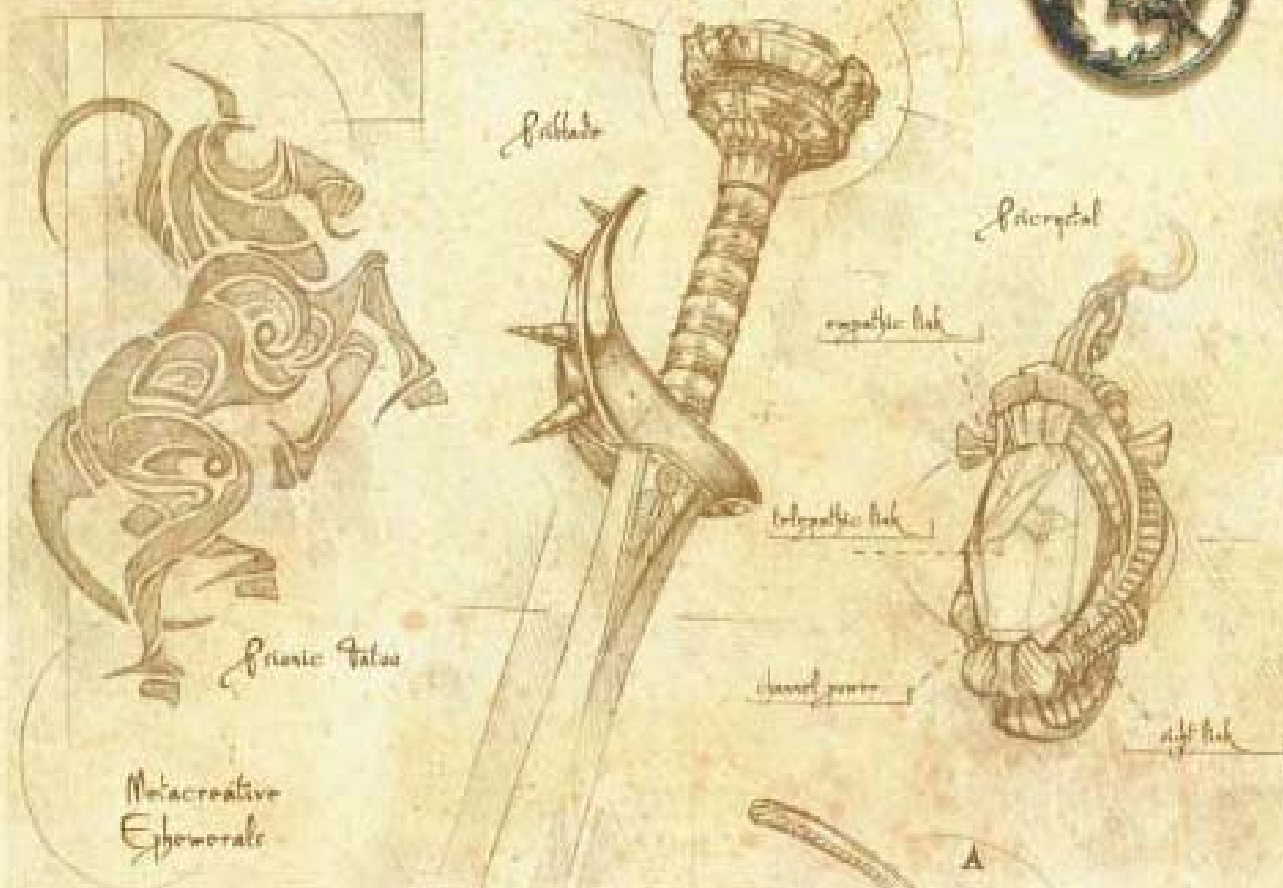
Монстры (Глава 8): Вот - псионически обеспеченные монстры, чтобы бросить вызов всем персонажам, непсионикам и псионикам. Здесь описаны монстры, как из более ранних версий игры (Гисьянки и Гизерей), так и несколько новых монстров. Шаблон позволяет Вам изменять почти любого D&D монстра в псионическое существо.

ПОЧЕМУ ПЕРЕИЗДАНИЕ?

Система псиоников дебютировала в 2001. За эти три года с тех пор, мы наблюдали реакцию на правила, выпуск различных продуктов СИСТЕМЫ d20™, которые попытались регулировать псионики в новых направлениях, и конечно замеченное переиздание в основной игре DUNGEONS & DRAGONS®. Если ни по какой другой причине, чем потребность оставаться верный для основной системы, правила псиоников также требовали собственного переиздания.

Три года обратной связи, примечаний, наблюдений, и новых идей могли, наконец стать заметны, полностью расширенны, пересмотрены, что способствовало обновлению версии *Руководства Псиоников*. Включение рас, большего количества классов, большего количества классов престижа, большего количества навыков, большего количества сил, и так далее было столь же важно как пересмотр оригинальных классов, навыков, и других элементов. Например, если бы кто-то имел сомнения, что псионы были все еще слабы по сравнению с волшебником или колдуном, то теперь все сомнения должны быть рассеяны. Не бойтесь за баланс вашей игры, когда Вы используете *Руководство Псиоников*.

Наслаждайтесь!



Глава 2: Классы

Каждое разумное существо производит психическую энергию, которая генерирует сознание. Эта психическая энергия имеет много аспектов: Интеллект, Мудрость, и Обаяние - прямые элементы сознания, но Сила, Ловкость, и Конституция также вносит вклад. Каждый элемент сознания как цвет внутри белого света.

Псионические персонажи выявляют силу разума и тела. Псионические классы персонажа охватывают полную энергию сознания непосредственно, используя свой внутренний запас силы, вызывают изменения в реальном мире. Мысли и мечты о нормальной маслбойке существ бессильно в пределах серых границ их разумов, но умственных желаний псионического персонажа становятся возможными.

КЛАССЫ

Существует четыре псионических следующие класса, в порядке их представлены в этой главе.

Псион: искатель псионических тайн; мастер разума и мышления.

Психический воин: воин, который комбинирует боевое умение с псионическими силами.

Духовный клинок: воин, который борется с идеализированным лезвием из личной умственной энергии.

Вилдер: страстный, опрометчивый, владеет безудержной псионической силой.

ЗАПАС ОЧКОВ СИЛЫ

Псионические персонажи питают их способности через объединение, или запас очков силы. Ваш запас очков силы

равен вашим основным очкам силы, полученным от вашего класса + премиальные очки силы от высоких ключевых характеристик (см. Способности и Манифестеры, ниже), и любые дополнительные очки силы премии из источников, типа вашей расы персонажа и выборов навыка. Например, псион 5-ого уровня получает 25 очков силы от его уровня псиона (см. Таблицу 2-3). Если тот персонаж имеет очки Интеллекта 17, он получает 7 премиальных очков силы (см. Таблицу 2-1) и его запас становится 32 очка силы. Его сдержанность могла бы быть еще выше, если бы его раса или навыки давали бы ему дополнительные очки силы.

Мультиклассовые Псионические Персонажи

Если Вы имеете больше одного уровня в псионическом классе, Вы комбинируете ваши очки силы от каждого класса, чтобы составить ваш запас. Вы можете использовать эти очки силы, чтобы проявить силы от любого псионического класса, который Вы имеете. Например, псион 5-ого уровня/психический воин 5-ого уровня имеет 20 очков силы от ее уровней псиона (плюс Премиальные очки силы из-за высоких очков Интеллекта) и 7 очков силы от ее уровней психического воина (плюс Премиальные очки силы из-за высоких высоких очков Мудрости), для в общей сложности 27 очков силы (плюс Премиальные очки силы). Эти очки могут использоваться, чтобы проявить любую силу псиона или психического воина, которые знает персонаж. Ваша психическая энергия возникает из одного общего источника.

Таблица 2-1: Модификаторы основных характеристик и Премияльные очки силы

Очки	Премияльные очки силы (на уровень класса)																			
осн. хар.	1й	2й	3й	4й	5й	6й	7й	8й	9й	10й	11й	12й	13й	14й	15й	16й	17й	18й	19й	20й
10-11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12-13	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
14-15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
16-17	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25	27	28	30
18-19	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
20-21	2	5	7	10	12	15	17	20	22	25	27	30	32	35	37	40	42	45	47	50
22-23	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
24-25	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	63	66	70
26-27	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80
28-29	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	81	85	90
30-31	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
32-33	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	99	104	110
34-35	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114	120
36-37	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	117	123	130
38-39	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133	140
40-41	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	135	142	150

В то время как Вы поддерживаете один запас очков силы от ваших классов, расы и выбранных навыков, Вы все еще ограничиваетесь уровнем манифеста, которого Вы достигли с каждой силой, которую Вы знаете. Например, псион 10-ого уровня / психический воин 2-ого уровня может потратить до 10 очков, проявляя силу псиона, но только до 2 очков, проявляя силу психического воина.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И МАНИФЕСТЕРЫ

Ваши силы зависят от очков ваших ключевой характеристики манифестер, которая связана с тем, в каком псионическом классе (или классах) Вы имеете уровни: Интеллект (псион), Мудрость (психический воин) и Обаяние (Вилдер). Модификатор для этой способности упоминается как модификатор вашей ключевой способности. Если очки ключевой способности вашего персонажа 9 или ниже, Вы не можете проявить силы этого псионического класса (и по этой причине, Таблица 2-1 не содержит никаких записей об основных характеристиках, которые ниже, чем 10).

Так же, как высокие очки Интеллекта предоставляют бонусные заклинания волшебнику, и высокие очки Мудрости предоставляют бонусные заклинания клерикалу, персонаж, который проявляет силы (псионы, психические воины, и Вилдеры) получает бонусные очки силы согласно его ключевым очкам способности. См. Таблицу 2-1: Модификаторы основных характеристик и Премияльные очки силы. Иолдабулд псион имеет очки Интеллекта 15, таким образом он достаточно эрудирован, чтобы получить 1 бонусное очко силы, когда он в состоянии проявить силы 1-ого уровня. Когда он достигает 2-ого уровня как псион, он получает взамен 2 бонусных очка силы.

Как Определять Премияльные очки силы: Ваши очки ключевых способности предоставляют Вам дополнительные очки силы, равные вашему ключевому модификатору способности * ваш уровень манифеста * 1/2. Таблица 2-1 показ эти вычисления для уровней класса, от 1-го до 20-го и ключевую способность от 10 до 41.

СТАРТОВЫЙ ПАКЕТ

Каждое описание класса заканчивается стартовым пакетом, который Вы можете использовать, создавая персонаж 1-ого уровня

этого класса. Альтернативно, Вы можете случайно бросить кбик по следующей таблице, чтобы определить золото персонажа и купить оборудование самим.

Таблица 2-2: Случайное стартовое золото

Класс	Количество (Среднее число)
Псион	3d4 * 10 (75 зм)
Психический воин	5d4 * 10 (125 зм)
Духовный клинок	5d4 * 10 (125 зм)
Вилдер	4d4 * 10 (100 зм)

ПСИОН

Поразительный кулак или вспыхнувший меч бледнеют в сравнении с псионом. Псионические силы являются результатом строгого режима умственной дисциплины, развитой за месяцы и годы самопроверки и подсознательных открытий. Те, кто преодолел своих внутренних демонов, опасения, и другие ловушки интенсивного самоотражения, научился использовать запас внутренней псионической силы.

Псионам необходимо постоянно исследовать свои собственные разум, чтобы обнаружить более широкий диапазон умственных сил. Они размышляют о воспоминаниях и природе памяти непосредственно и копаются в темных прерывистых мысленных коридорах своих разумов. "Познание себя" - это не просто слова для псиона - это — дорога к силе.

Приключения: Псионы отправляются в приключения, чтобы стимулировать свой разум. Новые события переводят к новым направлениям мысли, и в конечном итоге к открытию предварительно скрытых способностей. Силы псиона являются врожденными, но их не легко развивать.

Хорошие псионы ищут то, что является лучшим в мире и попытке сохранить эти элементы при помощи своего мастерства умственных сил. Злые псионы стремятся подчинить других своей воле, используя свои силы открыто или в тайне.

Характеристики: псион пользуется реальной мощью своего разума. Его сила - логическое выражение знаний, достигнутых через продолжительное самоисследование. Его агрессивные силы не измеряют так же, как и магические и божественные заклинания, но он наслаждается гибкостью при доступе к этим силам. Псион должен выбрать одну дисциплину, из-за этого в некотором смысле, класс персонажа псиона - шесть классов, а не один. Создатель (псион, который выбрал метасоздание как дисциплину) отличается от телепата (псион, дисциплина которого - телепатия)

ОБНОВЛЕНИЕ ВАШЕГО ПСИОНИЧЕСКОГО ПЕРСОНАЖА

Если Вы имеете псионического персонажа, которого Вы создали используя предыдущее *Руководство Псиоников*, Вы найдете, что псион, психический воин, и духовный клинок, представленный здесь немного другими. Поговорите с вашими DM об обновлении вашего персонажа, чтобы соответствовать информации в этой книге. Если Вы получаете сигнал, следуйте за советом ниже.

Если ваш персонаж был псионом, Вы обнаружите, что пересмотренный псион имеет более быструю прогрессию известных сил, больше известных сил, и больше очков силы. Кроме того, пересмотренный псион должен выбрать дисциплину. Этот выбор может закрыть доступ к множеству сил, которые ваш персонаж прежде знал, таким образом Вы, возможно, должны выбрать немного новых сил.

Если ваш персонаж был психическим воином, Вы обнаружите, что этот класс изменился меньше чем псион. Проверьте ваш выбор силы, чтобы удостовериться, что силы, которые Вы знали предварительно, включены в эту книгу.

Если ваш персонаж будет иметь уровни в классе престижа духовного клинка, то Вы обнаружите, что класс престижа был пересмотрен к стандартному классу персонажа. Вы вероятно должны будете перепроектировать ваш персонаж с 1-ого уровня.

В этой книге, много псионических предметов (см. Главу 7) имеют немного другие эффекты и затраты, чем раньше.

Самый легкий способ обновить псионические предметы вашего персонажа состоит в том, чтобы заменить псионические предметы, полученные до переиздания на предметы с тем же именем из этой книги. (Это не всегда возможно, если старый предмет был удален от игры). Более отнимающий время метод был бы — обменять ваши вещи на деньги и затем купит бы новые, стараясь заменить старые предметы идентичными когда это возможно.

(Ваш DM может предложить обновить псионические предметы вашего персонажа другим способом).

Таблица 2-3: Псион

Уровень	Базовый бонус атаки	Спас-бросок Стойкости	Спас-бросок Реакции	Спас-бросок Воли	Особенности	Очки силы /День	Известные Силы	Максимальный Известный Уровень силы
1й	+0	+0	+0	+2	Бонусный навык, Дисциплина	2	3	1й
2й	+1	+0	+0	+3	—	6	5	1й
3й	+1	+1	+1	+3	—	11	7	2й
4й	+2	+1	+1	+4	—	17	9	2й
5й	+2	+1	+1	+4	Бонусный навык	25	11	3й
6й	+3	+2	+2	+5	—	35	13	3й
7й	+3	+2	+2	+5	—	46	15	4й
8й	+4	+2	+2	+6	—	58	17	4й
9й	+4	+3	+3	+6	—	72	19	5й
10й	+5	+3	+3	+7	Бонусный навык	88	21	5й
11й	+5	+3	+3	+7	—	106	22	6й
12й	+6/+1	+4	+4	+8	—	126	24	6й
13й	+6/+1	+4	+4	+8	—	147	25	7й
14й	+7/+2	+4	+4	+9	—	170	27	7й
15й	+7/+2	+5	+5	+9	Бонусный навык	195	28	8й
16й	+8/+3	+5	+5	+10	—	221	30	8й
17й	+8/+3	+5	+5	+10	—	250	31	9й
18й	+9/+4	+6	+6	+11	—	280	33	9й
19й	+9/+4	+6	+6	+11	—	311	34	9й
20й	+10/+5	+6	+6	+12	Бонусный навык	343	36	9й

Мировоззрение: Для псиона, псионика - личное искусство. Псионы смотрят всегда в себя, таким образом, они имеют тенденцию к нейтральности и по хаосу, и по закону, но быть нейтральным не требование. Псионы могут быть и добрыми, и злыми.

Религия: Псионы обычно атеисты, поскольку они сосредотачиваются на собственном потенциале. Псионы, кто уважает божество, не соответствуют никакому общему выбору.

Происхождение: те, кому предназначено быть псионами показывают признаки умственных сил малых лет, но становятся особенно примечательными в период половой зрелости. Необъясненные шумы и огни, посуда, летящая по воздуху, и появления маленьких предметов из ничего - обычные признаки сил. Многие, кто имеет дар, вырастают из этого, отворачиваясь от их потенциала. Однако, некоторые развивают свои новооткрытые силы. Псионы часто сами по себе, так как их не понимают ни друзья, ни семья. Иногда, псионы находят других с подобными способностями и формируют неофициальные сети, маленькие общества или даже крошечные коммуны, населенные с людьми, которые все обладают небольшим количеством псионических способностей.

Расы: врожденный дар псиоников непредсказуем, и он может обнаружиться у любой из рас. Расы со склонностью к псионическим способностям (описанные в Главе 1 этой книги), Еланы, наиболее вероятно, наделены мантией псиона.

Майнды флаер, особенно вероятно, станут псионами, так как их способности - фактически компоненты более глубокого псионического характера - они обладают устрашающим псионическим потенциалом даже, не беря уровни в классе псиона.

Другие Классы: Псионы наслаждаются компанией монахов и психических воинов. Псионы иногда сторонятся членов классов сотворения заклинаний, типа колдунов и волшебников, потому что некоторые псионы

*Ialdabode
the telepath*



чувствуют, что магия - опора для разума. Они очень с подозрением относятся к Вилдерам, так как эмоции Вилдера - противоположны дисциплинированному пути псиона.

Роль: силы псиона делают его хорошим дополнением к любой партии. Псионы берут разные роли в партии, основанные на дисциплине, которую каждый выбирает.

Например, проводцы (специалисты в ощущении) служат, чтобы вести партии в трудных местах, в то время как создатели (псионы, кто выбрал метасоздание как дисциплину) значительно модернизируют варианты партии в бою.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Псионы имеют следующие игровые показатели.

Характеристики: Интеллект определяет, насколько мощную силу псион может проявить, сколько сил он может проявить, и как трудно им противостоять. См. Особенности Класса, ниже.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Хитов: d4.

Классовые умения

Классовые умения псиона (и ключевая основная характеристика к каждому умению) - Концентрация * (ТЕЛО), Ремесло (ИНТ), Знание (все) * (ИНТ), Профессия (МУД), и Определение псисил * (ИНТ). Кроме того, псион получает доступ к дополнительным умениям класса, основанным на его дисциплине:

Провидец (Ощущение): Сбор информации (ХАР), Тонкий слух (МУД), и Обнаружение

(МУД).

Создатель (Метасоздание): Блеф (ХАР), Маскировка (ХАР), и Использование псионических устройств * (ХАР).

Кинетик (Психокинез): Автогипноз * (МУД), Сломать устройство (ЛОВ), и Запугивание (ХАР).

Эгоист (Психометаболизм): Автогипноз * (МУД), Баланс (ЛОВ) и Лечение (МУД).

Странник (Психопортация): Лазанье (СИЛА), Прыжок (СИЛА), Езда верхом (ЛОВ), Выживание (МУД), и Плавание (СИЛА).

Телепат (Телепатия): Блеф (ХАР), Дипломатия (ХАР), Собор Информации (ХАР), и Чувство правды (МУД).

*См. новые умения и расширенное использование существующих умений в Главе 3 этой книги. См. Главу 4 *Руководство Игрока* для описания других умений.

Очки Умения на 1-ом Уровне: (2 + модификатор ИНТ). 4.

Очки Умения на Каждом Дополнительном Уровне: 2 + модификатор ИНТ.

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса псиона.

Оружие и Мастерство Брони: Псионы владеют дубиной, кинжалом, тяжелым арбалетом, легким арбалетом, посохом и коротким копьем. Они не владеют любым типом брони или щита. Броня, однако, не мешает проявлению сил.

Очки силы / День: способность псиона проявлять силы ограничена очками силы, которые он имеет в наличии. Его ежедневные очки силы описываются в Таблице 2-3: Псион. Кроме того, он получает премиальные очки силы в день, если он имеет высокие очки Интеллекта (см. Таблицу 2-1: Модификаторы основных характеристик и Премиальные очки силы). Его раса может также обеспечить его премиальными очками силы в день.

Дисциплина: Каждый псион должен решить на 1-ом уровне, какой в дисциплине, он будет специализироваться. Выбор дисциплины предоставляет псиону доступ к классовым умениям, связанным с этой дисциплиной (см. выше), так же как силы, ограниченные этой дисциплине. Однако, выбор дисциплины также означает, что псион не может изучить силы, которые ограничены другими дисциплинами. Он даже не может использовать эти силы, используя псионические предмет. (См. Псионические Дисциплины, ниже. Глава 5 этой книги содержит список сил, доступных для всех псионов и списки сил, ограниченные определенными дисциплинами.)

Известные Силы: псион начинает игру, зная три силы псиона, которые вы выбрали. Каждый раз, когда он достигает нового уровня, он отпирает знание новых сил. Выберите силы, известные из списка сил псиона, или из списка сил вашей выбранной дисциплины. Вы не можете выбирать силы из дисциплин кроме вашей выбранной дисциплины. (Исключение: навыки Расширенное Знание, страница 46, и Эпическое Расширенное Знание, страница 34, действительно позволяют псиону изучать силы из списков других дисциплин или даже других классов). Псион может проявить любую силу, которая имеет стоимость очков силы, равную или ниже чем его уровень манифеста.

Количество раз в день, ограничено только его ежедневными очками силы. Например, псион 9-ого уровня (имеющий в общей сложности 72 очками силы) может проявить силу, стоящую 10 очко силы семьдесят два раза в один день, сила, стоящая 9 очков силы восемь раз через один день, или любую другую комбинацию проявлений, которая не превышает 72 очков силы всего.

Псион просто знает его силы; они являются закоренелыми в его разуме. Он не должен подготавливать их (как некоторые заклинатели готовят их заклинания), хотя он должен иметь хороший отдых, чтобы каждый день восстанавливать все свои потраченные очки силы.

Класс Сложности для спас-бросков против сил псиона - 10 + уровень силы + модификатор Интеллекта псиона. Например, спас-бросок против силы 6-ого уровня имеет УС 16 + модификатор ИНТ.

Максимальный Известный Уровень силы: псион начинает игру со способностью изучить силы 1-ого уровня. Когда он достигает более высокого уровней, псион может получить способность справиться с более сложными силами например, псион 3-ьего уровня может изучить силы 2-ого уровня или ниже, псион 5-ого уровня может изучить силы 3-ьего уровня или ниже, и так далее.

Чтобы изучать или проявлять силу, псион должен иметь очки Интеллекта по крайней мере 10 + уровень силы. Например, псион в пределах очков Интеллекта 15 может проявить силы 5-ого уровня или ниже.

Бонусные навыки: псион получает бонусный навык на 1-ом уровне, 5-ом уровне, 10-ом уровне, 15-ом уровне, и 20-ом уровне. Этот навык должен быть псионическим навыком,

метапсионическим навыком, или навыком создания псионического предмета.

Эти бонусные навыки - дополнительные к навыкам, которые персонаж любого класса получает каждые три уровня (как дано в Таблице 3-2: Опыт и преимущества уровня, страница 22 *Руководства Игрока*). Псион не ограничен псионическими навыками, метапсионическими навыками, и навыками создания псионического предмета, выбирая эти другие навыки.

Псионические Дисциплины

Дисциплина - одна из шести групп сил, где милы объединены общей темой. Шесть дисциплин - ощущение, метасоздание, психокинез, психометаболизм, психопортация, и телепатия.

Ощущение: псион, который выбирает ощущение, известен как провидец. Провидцы могут изучить силы, которые могут помочь их товарищам в бою, и силы, которые разрешают им сбор информации многими другими способами.

Метасоздание: псион, специализирующийся в метасоздании известен как создатель. Эта дисциплина включает силы, которые вытягивают эктоплазматическое вещество из Астрального Плана, создавая полутвердые и твердые предметы, типа брони, оружия, или оживляемых конструкций, которые будут сражаться на стороне создателя.

Психокинез: Псионы, которые специализируется в психокинезе, известны как кинетики. Они - мастера сил, которые управляют и преобразовывают вещество и энергию. Кинетики могут атаковать разрушительными взрывами энергии.

Психометаболизм: псион, который специализируется в психометаболизме, известен как эгоист. Эта дисциплина состоит из сил, которые изменяют психобиологию псиона или существа рядом с ним. Эгоист может и излечить и преобразовать себя во внушающего страха воина.

Психопортация: псион, который полагается на силы психопортации, известен как странник. Странники могут владеть силами, которые перемещают объекты во времени или пространстве.

Телепатия: псион, который выбирает дисциплину телепатии, известен как телепат. Он - мастер сил, которые позволяют умственный контакт и управление другими разумными существами. Телепат может непринужденно обмануть или разрушить разум своего врага.

Стартовый пакет Человека Псиона

Этот стартовый псион выбрал телепатию как его дисциплина. Вы можете выбрать другую дисциплину.

Броня: Кожа (+2 АС, штраф к проверке в доспехе 0, скорость 30 футов., 15 фунтов.).

Оружие: Копье (1d6, 3 фунта., одноручный, колющее). Легкий арбалет (1d8, угроза критического попадания 19-20/*2, 80 футов., 4 фунта., колющее).

Выбор Умения: Выберите количество умений, равное 3 + модификатор ИНТ.

Умение	Ранги	Основная характеристика	Штраф к проверке в доспехе
Определение псил	4	ИНТ	—
Концентрация	4	ВЫН	—
Знание (псионики)	4	ИНТ	—
Дипломатия	4	ОБА	—
Сбор информации	4	ОБА	—
Чувство правды	4	МДР	—
Прятаться (сс)	2	ЛОВ	0
Бесшумное передвижение (сс)	2	ЛОВ	0
Поиск (сс)	2	ИНТ	—
Обнаружение (сс)	2	МДР	—

Навык: Крепкое тело.

Бонусный навык (человек): Псионический Вклад.

Бонусный навык (псион): Продлить Силу.

Известные Силы: Псионическое очарование, псионическое ошеломление, экран силы.

Снаряжение: Рюкзак с мехом для воды; сухой паек на один день; походная постель; мешок; кремь и огниво. Десять свечей; кейс для карты. Колчан с 20 болтами.

Золото: 4d6 зм.

ПСИКРИСТАЛЫ

Психристал - фрагмент индивидуальности псионического персонажа, принесенной в физическую форму и подобие жизни (с помощью навыка Близости Психристалла). Психристалл появляется как прозрачная конструкция размером с человеческую руку. Полная статистика для психристалла может быть найдена на странице 207.

Поскольку это - расширение индивидуальности его создателя, психристалл персонажа - до некоторой степени его часть. Именно поэтому, например, псионический персонаж может проявить силу с персональным диапазоном на его психристалле даже при том, что обычно он может проявить такую силу только на себя.

Психристалл, будучи целью, рассматривают как конструкция для всех эффектов, которые зависят от этого типа.

Психристалл предоставляет специальные способности его владельцу, как показано в Таблице специальных способностей психристалла ниже. Кроме того, психристалл имеет индивидуальность (являющуюся частью индивидуальности владельца), которая дает его владельцу премию на определенные типы проверок или спас-бросков, как показано в таблице Разновидностей психристаллов ниже. Эти специальные способности и премии применяются только, когда владелец и психристалл в пределах 1 мили друг от друга.

Способности психристалла основаны на уровнях владельца в псионических классах. Уровни от других классов не добавляются к уровню владельца для определения способностей психристалла.

Психристалл может говорить на одном языке по выбору его владельца (владелец знает пока этот язык). Психристалл может понимать все другие языки, известные его владельцу, но не может говорить на них. Это сверхъестественная способность.

Основы Психристалла: Используйте статистику для психристалла как дано на странице 207, но сделайте следующие изменения.

Спас-броски: психристалл использует основные премии спас-броска его владельца и модификаторы характеристик на спас-бросках, но он не обладает никакими другими премиями, которыми его владелец может иметь (от волшебных предметов или навыков, например).

Способности: Когда его самодвижущаяся способность не активизирована, психристалл не имеет никаких очков Силы и никаких очков Ловкости.

Умения: психристалл имеет такие же ранги в умениях как и его владелец, за исключением того, что он имеет минимум 4 ранга Обнаружении, Тонком слухе, Бесшумном передвижении и Поиске. (Даже если его владелец не имеет никаких рангов в этих умениях, психристалл имеет 4 ранга в каждом). Психристалл использует его собственные модификаторы характеристик для проверок умений.

Психристалл Специальные Способности

Уровень Владельца	Премия натуральной брони	Премия ИНТ	Особенности
1й-2й	+0	+0	Настороженность, улучшенное уклонение, индивидуальность, самодвижущийся, силы разделения, зрячий, телепатическая связь
3й-4й	+1	+1	Доставка сил касания
5й-6й	+2	+2	Телепатическая речь
7й-8й	+3	+3	—
9й-10й	+4	+4	Полет
11й-12й	+5	+5	Сопrotивление Силам
13й-14й	+6	+6	Видимая связь
15й-16й	+7	+7	Канал силы
17й-18й	+8	+8	—
19й-20й	+9	+9	—

Описания Способностей Психристалла: Все психристаллы имеют специальные способности (или передают способности их владельцам) в зависимости от уровня владельца, как показано в таблице выше. Способности в таблице являются совокупными.

Премия натуральной брони (Ex): Число, отмеченное здесь - усовершенствование к естественной премии брони психристалла (обычно 0). Это представляет сверхъестественную длительность психристалла.

Премия интеллекта. (Ex): Добавьте это число к очкам Интеллекта психристалла. Психристаллы столь же умны как люди (хотя не обязательно столь же умны как умные люди).

Настороженность (Ex): присутствие психристалла обостряет чувства его мастера. В то время как психристалл на расстоянии вытянутой руки его владелец получает навык Настороженности.

Улучшенное Уклонение (Ex): Если психристалл подвергнут атаке, которая обычно позволяет Спас бросок реакции для половины повреждения, то атака не наносит никаких повреждений, если кристалл делает успешный спас-бросок и половину повреждения, если спас-бросок терпит неудачу.

Индивидуальность (Ex): Каждый психристалл имеет индивидуальность. См. Разновидность психристаллов, ниже.

Самодвижущийся (Su): Как стандартное действие, его владелец может сформировать для психристалла небрежные, эктоплазменные ноги, которые предоставляют психристаллу наземную скорость 30 футов и скорость лазанья 20 футов. Ноги исчезают бесследно после одного дня (или раньше, по желанию владельца).

Разделение сил (Su): По выбору владельца, проявляя на себя любую силу (но не любая пси способность), он может также затронуть свой психристалл. Психристалл должен быть в пределах 5 футов от владельца во время проявления, чтобы разделить силу. Если сила имеет не мгновенную продолжительность, она прекращает затрагивать психристалл, если он перемещается на расстояние дальше, чем 5 футов, и она будет затрагивать психристалл снова, даже если он вернется к своему владельцу прежде, чем продолжительность закончится. Дополнительно, владелец может проявить силу с целью "Вы" на его психристалл (как силу диапазоном касание) вместо себя. Владелец и психристалл не могут разделения сил, если силы обычно не затрагивают существ типа психристалла (конструкции).

Зрячий (Ex): Хотя он не имеет никаких физических сенсорных органов, психристалл может телепатически ощутить свою окружающую среду так же как существо с нормальным зрением и слухом. Темнота (даже сверхъестественная темнота) не является преградой, как и области сверхъестественной тишины, хотя психристалл все еще не может различать невидимые или эфирные существа. Диапазон зрения психристалла - 40 футов.

Телепатическая Связь (Su): владелец имеет телепатическую связь с его психристаллом на расстоянии до 1 мили. Владелец не может видеть через чувства психристалла, но они могут общаться телепатически, как будто психристалл был целью силы *связь разума*, проявленной владельцем. Например, психристалл, помещенный в отдаленную комнату может передать действия, происходящие в той комнате.

Из-за телепатической связи между психристаллом и его владельцем, владелец имеет ту же самую связь с предметом или местом, где находится психристалл. Например, если его психристалл видел комнату, владелец может телепортировать в ту комнату, как будто он тоже видел ее.

Доставка сил касания (Su): Если владелец 3-го уровня или выше, его психристалл может Доставлять силы касания для него. Если владелец и психристалл находятся в контакте в то время, когда владелец проявляет силу касания, он может определить его психристалл как "касателя". Психристалл тогда может доставить силу касания так же, как может владелец. Если владелец проявляет другую силу прежде, чем касание доставлено, то сила касания рассеивается.

Телепатическая Речь (Ex): Если владелец 5-го уровня или выше, психристалл может общаться телепатически с любым существом в пределах 30 футов, которое имеет язык, так же как может общаться с владельцем в пределах 1 мили владельца.

Полет (Su): Если владелец 9-го уровня или выше, он как стандартное действие, может сделать свой психристалл летающим со скоростью 50 футов (роог). Психристалл плавно опускается на землю после одного дня (или раньше, по желанию владельца).

Сопrotивление Силам (Ex): Если владелец 11-го уровня или выше, психристалл получает Сопrotивление Силам, равное уровню владельца + 5. Чтобы затронуть психристалл силой, другой манифестер должен сделать проверку уровня манифеста, которая должна быть равна или превышать Сопrotивление Силам психристалла.

Видимая связь (Sp): Если владелец 13-го уровня или выше, персонаж может наблюдать за психристаллом (как будто проявлена сила *отдаленное наблюдение*) однажды в день.

Канал силы (Sp): Если владелец 15-го уровня или выше, он может проявить силы через психикристалл на расстояние до 1 мили. Психикристалл рассматривают как создатель силы, и все диапазоны вычисляются от ее местоположения. Направляя силу через его психикристалл, владелец проявляет силу, платя ее стоимость в очках силы. Он все еще подвержен атакам при возможности и другим опасностям проявляя силу.

Разновидность психикристаллов (Ex): Каждый психикристалл имеет отличительную особенность, выбранную его владельцем во время создания, из числа данных в следующей таблице.

Разновидности психикристаллов

Особенность	Выгода Владелеццу
Артист	+3 премии по проверкам Ремесла
Хулиган	+3 премии по проверкам Запугивания
Трус	+3 премии на Прячутся проверки
Дружественный	+3 премии по проверкам Дипломатии
Герой	+2 премии на Спас-бросках стойкости
Лгун	+3 премии по проверкам Блефа
Дотошный	+3 премии по проверкам Поиска
Ловкий	+2 премии на Проверках инициативы
Наблюдающий	+3 премии на Проверках обнаружения
Сбалансированный	+3 премии по проверкам баланса
Решительный	+2 премии на Спас-бросках Воли
Мудрец	+3 премии к проверкам одного из Знаний
Целеустремленный	+3 премии по проверкам Концентрации
Трусливый	+3 премии по проверкам Бесшумного передвижения
Сочувствующий	+3 премии по проверкам Чувства правды



Артист: Эта особенность кристалла отмечает чудесный талант почти в любой "культурной" профессии, будь то танец, опера или кулинария.

Хулиган: Иногда плохие семена все еще хороши для кое-чего. Властные речи этой особенности кристалла хулигана и постоянная настойчивость при получении информации.

Трус: В каждом, где-то внутри, есть здоровая доза самосохранения. Сущность трусливости помогает владельцу в обнаружении безопасного места в опасных ситуациях. Однако, этот психикристалл слишком стремится убедить владельца бежать и прятаться, даже в малоопасной ситуации.

Дружественный: Эта особенность кристалла помогает изменять к вам отношение других даже оскорбляемых врагов. Владелец выслушивает лекции, но взамен он более искусно вступает с существами в переговоры.

Герой: Все мы хотим быть героями, и даже психикристалл с этой внедренной особенностью. Он убеждает владельца в опасные ситуации, что ему надо собраться с силой духа в трудный момент.

Лгун: Этот психикристалл легко говорит неправду, даже его владельцу. Он всячески обучает владельца искусно лгать.

Дотошный: этот психикристалл может различать важные детали, которые могут быть не так заметны. Иногда эта черта раздражает, иногда полезна для владельца, который делает попытку поиска.

Ловкий: Быстрый и ловкий, ловкий психикристалл - прекрасный компаньон в любой ситуации, где реакция очень важна. Кристаллы с этой особенностью являются слишком склонной к наблюдению и ищут потенциальную опасность в каждой тени.

Наблюдающий: "Вы видели это?" является - самая общая фраза между наблюдающим психикристаллом и его владельцем. Иногда психикристалл с этой особенностью позволяет ее владельцу отмечать детали, мимо которых он иначе бы прошел.

Сбалансированный: психикристаллы с этой способностью знать все о вашем теле и как оно взаимодействует с внешней средой. Этот психикристалл часто проповедует важность равновесия и готовности к действиям.

Решительный: Решительность - качество, которое каждый хочет иметь, и этот психикристалл имеет это с избытком. Он устойчив в вере, и эта непоколебимая вера помогает владельцу во всех проверках воли.

Мудрец: Кристаллы с эта особенностью пытаются быть наставником своему владельцу, даже при том, что они созданы из разума владельца.

Целеустремленный: психикристалл с этой особенностью имеет способность сосредоточиться на задаче которую делает, игнорируя все другие факторы. Его влияние также увеличивает способность его владельца к концентрации.

Трусливый: Почему объявляют ваше перемещение создает много шума, когда Вы можете так же легко скользить создавая шум не больше чем дыхание воздуха? Так спрашивает трусливый психикристалл, который искренне полагается на поговорку, что тишина является золотом.

Сочувствующий: Эта особенность позволяет психикристаллу заглядывать в сердца других живых существ, становясь на их место. К сожалению, психикристалл также тратит много времени анализируя владельца и его компаньонов, комментирует их умственные состояния. Эта особенность может быть полезной для владельца в различных ситуациях.

ПСИХИЧЕСКИЙ ВОИН

Тот, кто совмещает потенциал разума и искусство воина, известен как психический воин. Когда псионы полностью посвящают себя развитию порожденных разумом способностей, психические воины дают акцент на развитие тела. С умственной и физической энергией, работающей в союзе, психический воин движется к военному совершенствованию.

Меч, топор и лук - физические инструменты, которыми учатся владеть психические воины наряду с их способностями псионика. Хорошо обучаемый и в физическом и псионическом деле, психический воин - грозный противник.

Приключения: Психические воины знают, что только через приключения будут расти их навыки. Склонные к хвастовству своими яркими способностями, они утверждают, что не боятся ничего. Психические воины стремятся накапливать сокровище, которое приносит и власть.

Особенности: черта определения психического воина - его способность совмещать физические атаки с псионическими навыками и силами. Комбинация силы, военного навыка и способности псионика позволяет психическому воину

Таблица 2-4 Психический воин

Уровень	Базовый бонус атаки	Спас-бросок Стойкости	Спас-бросок Реакции	Спас-бросок Воли	Особенности	Очки силы /День	Известные Силы	Максимальный Известный Уровень силы
1й	+0	+2	+0	+0	Бонусный навык	0*	1	1й
2й	+1	+3	+0	+0	Бонусный навык	1	2	1й
3й	+2	+3	+1	+1	—	3	3	1й
4й	+3	+4	+1	+1	—	5	4	2й
5й	+3	+4	+1	+1	Бонусный навык	7	5	2й
6й	+4	+5	+2	+2	—	11	6	2й
7й	+5	+5	+2	+2	—	15	7	3й
8й	+6/+1	+6	+2	+2	Бонусный навык	19	8	3й
9й	+6/+1	+6	+3	+3	—	23	9	3й
10й	+7/+2	+7	+3	+3	—	27	10	4й
11й	+8/+3	+7	+3	+3	Бонусный навык	35	11	4й
12й	+9/+4	+8	+4	+4	—	43	12	4й
13й	+9/+4	+8	+4	+4	—	51	13	5й
14й	+10/+5	+9	+4	+4	Бонусный навык	59	14	5й
15й	+11/+6/+1	+9	+5	+5	—	67	15	5й
16й	+12/+7/+2	+10	+5	+5	—	79	16	6й
17й	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Бонусный навык	91	17	6й
18й	+13/+8/+3	+11	+6	+6	—	103	18	6й
19й	+14/+9/+4	+11	+6	+6	—	115	19	6й
20й	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Бонусный навык	127	20	6й

*Психический воин не получает никаких очков силы от его класса на 1-ом уровне. Однако, он добавляет любые премиальные очки силы от высоких очков Мудрости, рассы и навыков или других источников к своему хранилищу силы. Он может использовать эти очки (если есть), чтобы проявить его силу.

соответствовать, а иногда превзойти обычного воина равного по уровню. Поскольку психический воин приобретает опыт и силу, его боевые навыки и способности псионика растут очень быстро.

Мировоззрение: обучение психического воина требует способности дать равновесие, что другие считают абсолютно противоположным, физической и умственной способностям. Психические воины имеют тенденцию к хаотическим мировоззрениям, но хаотическая склонность не требование.

Религия: Психические воины предпочитают поклоняться незаконному божеству, часто выбирая Пелора (божество солнца), Корда (божество силы), или Эриснул (божество убийства). Но, как с псионами, уверенность психических воинов относительно их желания и внутренние силы часто расходятся.

Происхождение: психический воин типично растет среди общества или маленькой общины, где люди мыслят также как они, основанный псионами, которые желали развивать свои силы в уединении. Такие коммуны редки, но их существование обеспечивает некоторую защиту в мире, часто враждебном к существам с мощными умственными способностями. Зачастую психические воины - дети псионов. Хотя многие принимают класс из-за чувства мятежности, большинство психических воинов все еще чувствуют глубокую связь с коммуной или обществом, в котором они обучались и были воспитаны. Некоторые не имеют такой связи, они выбирают собственную дорогу личного развития.

Расы: врожденный дар псиоников непредсказуем, и он может обнаружиться у любой из рас. Расы со склонностью к псионическим способностям (описанные в Главе 1 этой книги), полугиганты особенно

склонны к этому классу, восхищаясь способностью психического воина смешивать умственную энергию и физическое мастерство. Среди всех других существ, мало кто обучается этому классу; однако, некоторые психические воины встречаются среди мандфлаеров.

Другие Классы: Психические воины находятся в хороших отношениях с любым существом, независимо от класса. Психические воины выступают мощным товарищем в бою, таким образом, большинство приключенцев счастливы иметь одного в своей группе.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Психические воины имеют следующие игровые показатели.

Характеристики: Сила - идеальная характеристика для психического воина, которая увеличивает его боевое мастерство. Однако, хорошие очки Мудрости также важны для него, чтобы проявлять силы. Ловкость обеспечивает лучшую защиту. Телосложение модернизирует Крепкое тело психического воина.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Хитов: d8.

Классовые умения

Классовые умения психического воина (и ключевая характеристика к каждому умению) - Автогипноз * (МУД), Лазанье (СИЛА), Концентрация * (ТЕЛО), Ремесло (ИНТ), Прыжок (СИЛА), Знание (псионики) * (ИНТ), Профессия (МУД), Езда верхом (ЛОВ), Поиск (ИНТ), и Плавание (СИЛА).

* См. новые умения и расширенное использование существующих умений в Главе 3 этой книги. См. Главу 4 Руководство Игрока для описания других умений.

Очки Умения на 1-ом Уровне: (2 + модификатор ИНТ). 4.

Очки Умения на Каждом Дополнительном Уровне: 2 + модификатор ИНТ.

Особенности Класа

Все следующее - особенности класса психического воина.



Sandbarrow the psychic warrior

Оружие и Мастерство Брони: Психические воины опытные со всем простым и воинским оружием, владеют всеми типами брони (тяжелой, средней и легкой), и щитами (кроме ростовых щитов).

Очки силы / День: способность психического воина проявлять силы ограничена очками силы, которые он имеет в наличии. Его ежедневные очки силы описываются в Таблице 2-4: Психический воин. Кроме того, он получает премиальные очки силы в день, если он имеет высокие очки Мудрости (см. Таблицу 2-1: Модификаторы основных характеристик и Премиальные очки силы). Его раса может также обеспечить его премиальными очками силы в день, а так же навыки и предметы. Психический воин не получает никаких очков силы от его класса на 1-ом уровне. Однако, он добавляет любые премиальные очки силы от высоких очков Мудрости, расы и навыков или других источников к своему хранилищу силы. Он может использовать эти очки (если есть), чтобы проявить его силу.

Известные Силы: психический воин начинает игру, зная одну силу психического воина на ваш выбор. Каждый раз, когда он достигает нового уровня, он отпирает знание новых сил.

Выбирайте силы из списка сил психического воина. (Исключение: навыки Расширенное Знание, страница 46, и Эпическое Расширенное Знание, страница 34, позволяют психическому воину изучать силы из списков других классов). Психический воин может проявить любую силу, которая имеет стоимость очков силы, равную или ниже чем его уровень манифестера.

Общее количество сил, которые психический воин может проявить в день, ограничено только его ежедневными очками силы. Другими словами, психический воин 11-ого уровня (имеющий в общей сложности 35 очков силы) может проявить силу, стоящую 1 очко силы 35 раз в день, силу стоящую 5 очков силы 7 раз в день, или любую другую комбинацию проявлений, которая не превышает 35 очков силы всего.

Психический воин просто знает его силы; они являются закоренелыми в его разуме. Он не должен подготовить их (в пути, которым некоторые заклинатели готовят их заклинания), хотя он должен заставить сон хорошей ночи каждый день восстанавливать все его потраченные очки силы.

Класс Сложности для спас-бросков против сил псиона - 10 + уровень силы + модификатор Мудрости психического воина. Например, спас-бросок против силы 6-ого уровня имеет УС 16 + модификатор МУД.

Максимальный Известный Уровень Силы: психический воин начинает игру со способностью изучить силы 1-ого уровня. Когда он достигает более высокого уровня, может получить способность справиться с более сложными силами, например, психический воин 4-ого уровня может изучить силы 2-ого уровня или ниже, психический воин 7-ого уровня может изучить силы 3-его уровня или ниже, и так далее.

Чтобы изучать или проявлять силу, психический воин должен иметь очки Мудрости по крайней мере 10 + уровень силы. Например, психический воин с очками Мудрости 13 может проявить силы 3-его уровня или ниже.

Бонусные Навыки: На 1-ом уровне, психический воин получает премиальный, ориентированный на бой навык в дополнение к навыку, который получает любой 1-о уровневый персонаж и премиальный навык, предоставляемый человеческому персонажу. Психический воин получает дополнительный премиальный навык на 2-ом уровне и каждые три уровня после (5-м, 8-м, 11-м, 14-м, 17-м и 20-м). Эти премиальные навыки должны быть выбраны из навыков, отмеченных как премиальные навыки воина в Таблице 5-1: Навыки, страница 90 *Руководство Игрока*, или из псионических навыков в Главе 3 этой книги. Психический воин должен выполнять все предпосылки для премиальных навыков, включая очки характеристик и минимальный базовый бонус атаки, а так же как требование класса. Психический воин не может выбрать навыки, которые требуют уровней в классе воина (Улучшенное любимое оружие или специализация в оружии), если он не мультиклассовый персонаж с необходимыми уровнями в классе воина.

Эти премиальные навыки добавляются к навыкам, которые персонаж любого класса получает каждые три уровня (как дано в Таблице 3-2: Опыт и преимущества уровня, страница 22 *Руководства Игрока*).

Стартовый пакет Полуигганта Психического воина

Броня: Чешуйчатый доспех и большой деревянный щит (+6 АС, штраф к проверке в доспехе-6, скорость 20 футов., 40 фунтов.).

Оружие: Длинный меч (1d8, угроза критического попадания 19-20/*2, 4 фунта., однорукий, рубящее).

Короткий лук (1d6, крит *3, компания диапазона 60 футов., 2 фунта., колющее).

Выбор Умения: Выберите количество умений, равное 2 + модификатор ИНТ.

Умение	Ранги	Основная характеристика	Штраф к проверке в доспехе
Автогипноз	4	МДР	—
Лазанье	4	СИЛА	-6
Прыжок	4	СИЛА	-6
Плавание	4	СИЛА	-12
Знание (псионики)	4	ИНТ	—
Езда верхом	4	ЛОВ	—
Поиск	4	ИНТ	—
Тонкий слух (сс)	2	МДР	—
Обнаружение (сс)	2	МДР	—

Навык: Концентрация на оружии (длинный меч).

Бонусный навык (Психический воин): Псионическое Тело.

Известная Сила: *Расширение.*

Снаряжение: **Снаряжение:** Рюкзак с мехом для воды; сухой паек на один день; походная постель; мешок; кремь и огниво. Колчан с 20 стрелами.

Золото: 4d4 зм.

ДУХОВНЫЙ КЛИНОК

Духовный клинок при помощи своего разума может создавать красивые и очень смертельной вещи. При помощи обучения и практики, духовный клинок учится превращать его умственную силу в мерцающее лезвие полутвердой психической энергии.

Личное лезвие каждого духовный клинка, которое называется лезвием разума, отличается цветом и формой согласно его индивидуальности, умственной силе и даже настроению. Хотя все лезвия разума выглядят по-разному, все они имеют одинаковые смертельные качества. Поскольку духовный клинки превращают силу своих разумов в такое оружие, они печально известны как жестокие существа.

Приключения: В то время как предостережение и предусмотрительность входят в подготовку духовного клинка к приключению, больше всего трудностей возникает, когда приходится ограничивать свое естественное хвастовство и умение привлечь внимание. В конце концов, сколько авантюристов может поразить противников с лезвием, сотворенным из чистой мысли? Таким образом, много духовный клинков любят больше всего: Владеть идеализированным лезвием, сделанным их самых внутренних желаний.

Характеристики: По сравнению с любым другим псионическим классом, сражения духовного клинка связаны непосредственно с псионической силой, как для оружия ближнего, так и дальнего боя. Сила, боевое мастерство и псионический талант позволяют духовному клинку сражаться на равных с любым другим ориентированным на бой классом.

Мировоззрение: Несмотря на их врожденное умение привлечь внимание, духовные клинки часто законны, используя дисциплинированное мышление, чтобы сотворять свои лезвия разума. Духовные клинки хаотического мировоззрения полагаются на дух вместо требований дисциплины, чтобы отворять свои лезвия разума. Персонажи, кто нейтральны относительно закона и хаоса редко, становятся духовными клинками.

Религия: Духовные клинки, которые поклоняются богам, предпочитают таких богов, как Св. Катберт (божество возмездия) или Героний (божество доблести). Злые духовные клинки часто следуют за Эритнулом.

Происхождение: Многие, кто имеет способности и хочет совмещать проявление псионической силы с военными, могли бы стать психическими воинами с гармоничным союзом таланта и умения, но путь духовного клинка более привлекателен. Духовные клинки обучаются в основном старшими, более опытными духовными клинками.

Расы: врожденный дар псиоников непредсказуем, и он может обнаружиться у любой из рас. Расы со склонностью к псионическим способностям (описанные в Главе 1 этой книги), Зефы наиболее вероятно станут духовным клинком.

Другие существа, маловероятно будут обучаться искусству духовного клинка.

Таблица 2-5 Духовный клинок

Уровень	Базовый бонус атаки	Спас- бросок Стойкости	Спас- бросок Реакции	Спас- бросок Воли	Особенности
1й	+0	+0	+2	+2	Лезвие разума, Концентрация на оружии (лезвие разума), Бурный талант
2й	+1	+0	+3	+3	Бросок Лезвия разума
3й	+2	+1	+3	+3	Психический удар +1d8
4й	+3	+1	+4	+4	+1 лезвие разума
5й	+3	+1	+4	+4	Свободная тяга, лезвие разума формы
6й	+4	+2	+5	+5	Повышение лезвия разума +1, Скорость Мысли
7й	+5	+2	+5	+5	Психический удар +2d8
8й	+6/+1	+2	+6	+6	+2 лезвия разума
9й	+6/+1	+3	+6	+6	Ветер лезвий, Великая Концентрация на оружии (лезвие разума)
10й	+7/+2	+3	+7	+7	Повышение лезвия разума +2
11й	+8/+3	+3	+7	+7	Психический удар +3d8
12й	+9/+4	+4	+8	+8	+3 лезвия разума
13й	+9/+4	+4	+8	+8	Нож к душе
14й	+10/+5	+4	+9	+9	Повышение лезвия разума +3
15й	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Психический удар +4d8
16й	+12/+7/+2	+5	+10	+10	+4 лезвия разума
17й	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Множественный бросок
18й	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Повышение лезвия разума +4
19й	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Психический удар +5d8
20й	+15/+10/+5	+6	+12	+12	+5 лезвий разума

Другие Классы: Духовный клинок чувствует себя комфортно с теми, кто имеет агрессивные склонности, типа монахов, воинов и паладинов. Им менее комфортно с психическими воинами (возможно из-за чувства соперничества), заклинателями, псионами и виддерами, хотя духовный клинок может настроить себя, чтобы управлять любыми отношениями.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Духовный клинки имеют следующие игровые показатели.

Характеристики: Сила - идеальная характеристика для духовного клинка, увеличивая его боевое мастерство. Ловкость обеспечивает лучшую защиту и премии на дальних атаках, и полезна в искусстве хитрости, которое позволяет превосходить других духовных клинков. Телосложение модернизирует Крепкое тело духовного клинка.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Хитов: d10.

Классовые умения

Классовые умения духовного клинка (и ключевая характеристика к каждому умению) - Автогипноз * (МУД), Лазанье (СИЛА), Концентрация * (ТЕЛО), Ремесло (ИНТ), Скрывают (ЛОВ), Прыжок (СИЛА), Знание (псионики) * (ИНТ), Тонкий слух (МУД), Бесшумное передвижение (ЛОВ), Профессия (МУД), Определяют (Знают), и Акробатика (ЛОВ).

* См. новые умения и расширенное использование существующих умений в Главе 3 этой книги. См. Главу 4 *Руководство Игрока* для описания других умений.

Очки Умения на 1-ом Уровне: (4 + модификатор ИНТ). 4.

Очки Умения на Каждом Дополнительном Уровне: 4 + модификатор ИНТ.

Особенности Класа

Все следующее - особенности класса духовный клинок.

Оружие и Мастерство Брони: Духовный клинок владеет всем простым оружием и собственными лезвиями разума, легкой броней и щитами (кроме башенных щитов).

Лезвие разума (Su): Как действие движения, духовный клинок может создать полутвердое лезвие, состоящее из психической энергии, сформированной из своего собственного разума.

Лезвие для владельца идентично по всем показателям (кроме визуально) короткому мечу соответствующего размера. Например, Духовный клинок среднего размера создает среднее лезвие разума, которым он может владеть как легким оружием, нанося 1d6 пунктов повреждения (угроза критического попадания 19-20/*2). Духовные клинки, кто является меньшего или большего размера чем средний, создают лезвия разума, идентичные коротким мечам, соответствующего для их размера, с соответствующими

изменениями повреждения лезвия (см. Таблицу 7-4 и Таблицу 7-5 в *Руководстве Игрока*). Владелец

лезвия разума получает обычные премии к его броску атаки и броску повреждения от высоких очков Силы.

Лезвие может быть сломано (оно имеет твердость 10 и 10 HP); однако, духовный клинок может просто создать другой на его следующем действии движения. Когда он оставляет его контроль над своим лезвием, оно рассеивается (если он не намеревается бросить это; см. ниже). Лезвие разума считают волшебным оружием ради преодоления ДР.

Духовный клинок может использовать навыки такие, как Могучая атака или Блокирование совмещая их с лезвием разума так же, как если бы это было нормальное оружие. Он может также выбрать лезвие разума для навыков, требующих выбор определенного оружия такой, как Специализация в Оружии. Силы или заклинания, которые модернизируют оружие, могут быть использованы на лезвии разума.

Лезвие разума духовного клинка улучшается при повышении уровней персонажа. На 4-ом уровне и каждые четырех уровнях после, лезвие разума получает совокупную премию +1 для бросков атаки и повреждения (+2 на 8-ом уровне, +3 на 12-ом уровне, +4 на 16-ом уровне, и +5 на 20-ом уровне).

Даже в местах, где псионические эффекты обычно не функционируют (в пределах пустого поля псиоников), духовный клинок может попытаться сохранить свое лезвие разума, сделав спас-бросок УС 20. При успешном спас-броске, духовный клинок поддерживает его лезвие разума на количество раундов, равное его уровню класса прежде, чем он сделает проверку снова.



Xerxes
the soulknife

При неудачной попытке, лезвие разума исчезает. Как действие движения на своем ходу, духовный клинок может сделать попытку нового, спас-броска, чтобы повторно сотворить его лезвие разума, в то время пока он остается в пределах псионического эффекта.

Концентрация на оружии (лезвие разума): духовный клинок получает Концентрацию на оружии (лезвие разума) как бонусный навык.

Бурный талант: духовный клинок получает Бурный талант как бонусный навык. (Эта особенность класса предоставляет персонажу псионическую силу.)

Бросить Лезвие разума (Ex): духовный клинок 2-ого уровня или выше может метнуть свое лезвие разума как оружие дальнего боя с диапазоном 30 футов. Наносит повреждения атака или нет, брошенное лезвие разума рассеивается. Духовный клинок 3-ьего уровня или выше может сделать психический удар (см. ниже) с брошенным лезвием разума и может использовать лезвие в союзе с другими специальными способностями (Нож к Душе; см. ниже).

Психический удар (Su): Как действие движения, духовный клинок 3-ьего уровня или выше может наполнить свое лезвие разума разрушительной психической энергией. Этот эффект наносит дополнительное 1d8 пунктов повреждения следующему живому существу, которое он успешно поражает ближней атакой (или дальней атакой, если он использует способность бросить лезвия разума). Существа, иммунные к затрагивающим разум эффектам являются иммунными к повреждению психическим ударом. (В отличие от скрытой атаки жулика, психический удар может затронуть существ, иммунных к дополнительному повреждению от критических ударов, если они живые, не иммунные к затрагивающим разум эффектам.)

Лезвие разума наносит это дополнительное повреждение только однажды, когда эта способность призвана, но духовный клинок может наполнить его лезвие разума психической энергией снова, предпринимая другое действие движения.

Как только духовный клинок подготовил его лезвие к психическому удару, это сдерживает дополнительную энергию, пока она не используется. Даже если духовный клинок бросит лезвие разума (или оно может быть иначе рассеяно, например, когда это брошено и промах), он все еще наполнен психической энергией.

На каждых четырех уровнях с 3-ьего (7-ой, 11-ый, 15-ый, и 19-ый), дополнительное повреждение от психического удара духовного клинка увеличивается как показано в Таблице 2-5.

Свободная Тяга (Su): На 5-ом уровне, духовный клинок становится способным сотворить свое лезвие разума как свободное действие вместо действия движения. Он может сделать только одну попытку сотворить лезвие разума в раунд.

Лезвие разума Формы (Su): На 5-ом уровне, духовный клинок получает способность изменить форму своего лезвия разума. Как действие полного раунда, он может изменить свое лезвие разума, чтобы копировать длинный меч (повреждение 1d8 для Среднего оружия, используя его как одноручным оружием) или полторный меч (повреждение 1d10 для Среднего оружия, но он должен использовать его как двуручное оружие, если он не изучил навык Мастерство Экзотического Оружия (полторный меч)). Если духовный клинок формирует его лезвие разума в форму полторного меча и использует его двуручное, он добавляет 1.5 премии Силы к его броскам повреждения, точно так же как используя любое другое двуручное оружие.

Альтернативно, духовный клинок мог расколоть его лезвие разума в два идентичных коротких меча, подходящие для того, чтобы сражаться с оружием в каждой руке. (за это применяются Нормальные штрафы, чтобы сражаться двумя оружиями.) Однако, оба лезвия разума имеют премию на 1 ниже, чем духовный клинок создал бы одно лезвием разума. Например, духовный клинок 12-ого уровня обычно создает одно +3 лезвия разума, но он мог использовать эту способность вместо этого сотворить два +2 лезвия разума.

Повышение Лезвия разума (Su): На 6-ом уровне, духовный клинок получает способность улучшить свое лезвие разума. Он может добавить любую из специальных способностей оружия в таблице ниже этого имеют ценность премии повышения +1.

На каждых четырех уровнях с 6-ого (10-ый, 14-ый и 18-ой), ценность повышения, которое духовный клинок может добавить к его оружию, улучшается к +2, +3, и +4, соответственно. Духовный клинок может выбрать любую комбинацию специальных способностей оружия, который не превышает общее количество, позволенное уровнем духовного клинка. Например, духовный клинок 18-ого уровня мог добавить две +2 специальной

способности оружия, или одну +1 способность оружия и одну +3 способность оружия.

Способность оружия (или способности) остается той же самой каждый раз, когда духовный клинок сотворяет его лезвие разума (если он не решает повторно назначить его способности; см. ниже). Способность (или способности) остается любой форме, которую принимает лезвие разума, включая использование формы лезвия разума или способностей ветра лезвий.

Специальная Способность Оружия	Ценность Премии Повышения
Защита	+1
Острый	+1
Удачливый *	+1
Могущественный раскол	+1
Психокинетичный *	+1
Разделяющий *	+1
Порочный	+1
Столкновение *	+2
Проклинающий разум *	+2
Психокинетичный взрыв *	+2
Подавление *	+2
Поражение	+2
Поедающий тело *	+3
Поедающий разум *	+3
Разрушитель души *	+3

* См. новые специальные способности в Главе 3 этой книги. Все другие специальные способности описаны в Главе 7 Руководства мастера подземелий.

Духовный клинок может повторно назначить способность или способности, которые он добавил к его лезвию разума. Чтобы это сделать, он должен потратить 8 часов на концентрацию. После того периода, лезвие разума сотворится с новой способностью (или способностями), отобранной духовным клинком. Например, духовный клинок 10-ого уровня, возможно, первоначально хотел наполнять его оружие психокинетичным взрывом, +2 специальная способность оружия. Каждый раз он сотворяет оружие, это - +2 лезвие разума психокинетический взрыв.

Скорость Мысли: духовный клинок получает Скорость Мысли как бонусный навык на 6-ом уровне

Ветер лезвий (Su): На 9-ом уровне духовный клинок получает способность мгновенно изменять его лезвие разума в многочисленные идентичные лезвия, каждое из которых нападает на рядом стоящего противника.

Как полная атака лезвием разума, духовный клинок может не совершать его обычные атаки и вместо этого изменить свое лезвие разума, чтобы сделать одну ближнюю атаку с его полным базовым бонусе атаки против каждого противника в пределах досягаемости. Каждый фрагмент функционирует также как обычное лезвию разума духовного клинка. (Например, если лезвие разума было в форме +1 острого полторного меча, каждый фрагмент нападает и наносит повреждения как +1 острый полторный меч), используя ветер лезвий, духовный клинок утрачивает любые дополнительные атаки, предоставленные другими навыками или способностями (типа навыка Рассечения или заклинания *поспешности*). После атаки ветра лезвий, лезвие разума немедленно возвращается к владельцу в его предыдущей форме.

Великая Концентрация на оружии (лезвие разума): духовный клинок получает Великую Концентрацию на оружии (лезвие разума) как бонусный навык на 9-ом уровне.

Нож к Душе (Su): Начиная с 13 уровня, когда духовный клинок выполняет психический удар, он может заменять дополнительные повреждения повреждениями Интеллекта, Мудрости или Обаяния (по его выбору). За каждый кубик дополнительного повреждения, которое он бросает, он наносит 1 пункт повреждения очкам способности, которую он выбирал. Духовный клинок может объединить дополнительный кубик повреждения и повреждения способности в любой комбинации, таким образом духовный клинок 19-ого уровня может хотеть нанести 3 очка повреждения Обаяния и дополнительного 2d8 очков повреждения.

Духовный клинок решает, каким способностям его психический удар наносит повреждения, когда он наполняет его лезвие разума энергией психического удара.

Многократный Бросок (Ex): На 17-ом уровне и выше, духовный клинок может бросить множество лезвий разума в раунд,

равный числу ближних атак, которые он мог сделать. Таким образом, духовный клинок 17-ого уровня мог бросить два лезвия разума, с базовым бонусом атаки +12/+7. Если он использовал лезвие разума формы, чтобы сотворить лезвие разума для каждой руки и таким образом сражается двумя оружиеми, он может бросить четыре лезвия разума в раунд.

Стартовый пакет Духовного клинка Зефа

Броня: Отбитая кожа (+3 АС, штраф к проверке в доспехе-1, скорость 30 футов, 20 фунтов.).

Тяжелый деревянный щит (+2 АС, штраф к проверке в доспехе -2, 10 фунтов.).

Оружие: лезвие разума (1d6, угроза критического попадания 19-20/*2, 2 фунта., однорукий, колющее).

Выбор Умения: Выберите множество умений, равных 5 + модификатор ИНТ.

Умение	Ранги	Основная характеристика	Штраф к проверке в доспехе
Автогипноз	4	МДР	—
Концентрация	4	ТЕЛО	—
Лазанье	4	СИЛА	-6
Прыжок	4	СИЛА	-6
Акробатика	4	ЛОВ	-2
Знание (псионики)	4	ИНТ	—
Прятаться	4	ЛОВ	-2
Тихое передвижение	4	ЛОВ	-2
Поиск	4	ИНТ	—
Тонкий слух	4	МДР	—
Обнаружение	4	МДР	—
Плавание (сс)	2	СИЛА	-4
Езда верхом(сс)	2	ЛОВ	—
Запугивание (сс)	2	ОБА	—
Поиск (сс)	2	ИНТ	—

Навык: Псионическое Оружие.

Снаряжение: **Снаряжение:** Рюкзак с мехом для воды; сухой паек на один день; походная постель; мешок; кремь и огниво.
Золото: 3d4 зм.

ВИЛДЕР

Псион получает свою псионическую способность от строгой умственной дисциплины и интеллектуального развития. Не так Вилдер - для него, эмоции - источник псионической силы.

Вызванная эмоцией псионическая способность не наука, а страсть. Рвение, с которым Вилдер преследует использование своей псионической способности, является настолько необычным, что он может иногда вызывать силы вне своих нормальных способностей.

Приключения: Вилдеры видят опасные приключения как дальнейшую возможность использовать свои псионические способности. Стремятся показывать, что они могут сделать, используя свои псионические способности против любых препятствий на их пути. Вилдеры, прежде всего заинтересованы в проявлении своих сил, но не брезгают богатством или предметами, которые могут далее модернизировать их способности.

Характеристики: Вилдеры влюблены в свои силы, часто выдвигая их на передний план. Однако, они развивают свое мастерство и боевые навыки сбалансировано, они быть полезным во всех ситуациях.

Мировоззрение: Вилдеры могут быть любого мировоззрения, главное чтобы оно не имело разногласия с личным псионическим развитием.

Происхождение: Вилдер обычно сам по себе. Большинство Вилдеров оставались слишком долго одни, иногда вынужденные жестокими обстоятельствами жить в одиночестве. Большинство Вилдеров в конечном итоге возвращаются к цивилизации.

Расы: Вилдеры, более вероятно, возникнут среди миноидов и людей чем в любой другой расе. Дромайты, эльфы, халфинги, гномы и Зефы обычно неспособны к эмоциям, требуемым для вызова псионических способностей - они предпочитают более дисциплинированные подходы других классов. Вилдеры могут встречаться среди полуигантов. Удивительно достаточно, небольшое количество дворфов, восстающих против общества, находят способности Вилдера весьма привлекательными.

Другие существа с псионической способностью, более вероятно, станут Вилдерами чем будут поднимать любой другой псионический класс.

Другие Классы: Вилдеры, с одной стороны, бурные люди, с другой стороны они любят общаться с другими, поэтому они счастливы, показывать свое мастерство - через действие или разговор.

Роль: Иногда Вилдер - боец первого ряда, использующий силы в бою. Другие Вилдеры предпочитают положения второго ряда, полностью полагаясь на силы, внося свой вклад в наступательные способности группы.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Вилдеры имеют следующие игровые показатели.

Характеристики: Обаяние определяет, насколько мощную силу Вилдер может проявить и как трудно им противостоять. Ловкость предоставляет Вилдеру лучшую защиту и премии на некоторых классовых умениях. Сила помогает боевой способности Вилдера.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Хитов: d6.

Классовые умения

Классовые умения Вилдера (и ключевая характеристика к каждому умению) - Автогипноз * (МУД), Баланс (ЛОВ), Блеф (ХАР), Лазанье (СИЛА), Концентрация * (ТЕЛО), Ремесло (ИНТ), Мастер побега (ЛОВ), Запугивание (ХАР), Прыжок (СИЛА), Знание (псионики) * (ИНТ), Тонкий слух (МУД), Профессия (МУД), Определение псисил * (ИНТ), Чувство правды (МУД), Обнаружение (МУД), Плавание (СИЛА), и Акробатика (ЛОВ).

*См. новые умения и расширенное использование существующих умений в Главе 3 этой книги. См. Главу 4 *Руководство Игрока* для описания других умений.

Очки Умения на 1-ом Уровне: (4 + модификатор ИНТ) * 4.

Очки Умения на Каждом Дополнительном Уровне: 4 + модификатор ИНТ.

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса Вилдера.

Оружие и Мастерство Брони: Вилдеры владеют всем простым оружием, легкой броней и щитами (кроме башенные щитов).

Очки силы / День: способность Вилдера проявлять силы ограничена очками силы, которые он имеет в наличии. Его основное ежедневное распределение очков силы дается в Таблице 2-6: Вилдер. Кроме того, он получает премиальные очки силы в день, если он имеет высокие очки Обаяния (см. Таблицу 2-1: Модификаторы основных характеристик и Премиальные очки силы). Его раса может также обеспечить его премиальными очками силы в день.

Известные Силы: Вилдер начинает игру, зная одну силу вилдера вашего выбора. На каждом уровне класса после 1-го, он отпират знание новых сил.

Выбирайте силы из списка сил вилдера. (*Исключение:* навыки Расширенное Знание, страница 46, и Эпическое Расширенное Знание, страница 34, действительно позволяют псиону изучать силы из списков других дисциплин или даже других классов) Вилдер может проявить любую силу, которая имеет стоимость очков силы, равную или ниже чем его уровень манифеста.

Общее количество сил, которые Вилдер может проявить в день, ограничено только ее ежедневными очками силы. Другими словами, Вилдер 9-ого уровня (с 72 очками силы) может проявить силу, стоящую 1 очко силы семьдесят два раза за день, или силу, стоящую 9 очков силы восемь раз в день, или любую комбинацию затрат очков силы, которая не превышает 72 очков силы.

Вилдер просто знает его силы; они являются закоренелыми в его разуме. Он не должен подготавливать их (как некоторые заклинатели готовят их заклинания), хотя он должен иметь хороший отдых, чтобы каждый день восстанавливать все свои потраченные очки силы.

Класс Сложности для спас-бросков против сил псиона - 10 + уровень силы + модификатор Обаяния Вилдера. Например, спас-бросок против силы 6-ого уровня имеет УС 16 + модификатор ХАР.

Максимальный Известный Уровень силы: Вилдер начинает игру со способностью изучить силы 1-ого уровня. Когда он достигает более высокого уровня, он может получить способность справиться с более сложными силами, например, Вилдер 4-ого уровня может изучить силы 2-ого уровня или ниже, Вилдер 6-ого уровня может изучить силы 3-ьего уровня или ниже, и так далее.

Таблица 2-6 Вилдер

Уровень	Базовый бонус атаки	Спас-бросок Стойкости	Спас-бросок Реакции	Спас-бросок Воли	Особенности	Очки силы /День	Известные Силы	Максимальный Известный Уровень силы
1й	+0	+0	+0	+2	Дикая Волна +1, Психическая Расслабленность	2	1	1й
2й	+1	+0	+0	+3	Уклонение от Касания	6	2	1й
3й	+2	+1	+1	+3	Дикая Волна +2	11	2	1й
4й	+3	+1	+1	+4	Приливающая Эйфория +1	17	3	2й
5й	+3	+1	+1	+4	Изменчивый разум (1)	25	3	2й
6й	+4	+2	+2	+5		35	4	3й
7й	+5	+2	+2	+5	Дикая Волна +3	46	4	3й
8й	+6/+1	+2	+2	+6		58	5	4й
9й	+6/+1	+3	+3	+6	Изменчивый разум (2)	72	5	4й
10й	+7/+2	+3	+3	+7		88	6	5й
11й	+8/+3	+3	+3	+7	Дикая Волна +4	106	6	5й
12й	+9/+4	+4	+4	+8	Приливающая Эйфория +2	126	7	6й
13й	+9/+4	+4	+4	+8	Изменчивый разум (3)	147	7	6й
14й	+10/+5	+4	+4	+9		170	8	7й
15й	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Дикая Волна +5	195	8	7й
16й	+12/+7/+2	+5	+5	+10		221	9	8й
17й	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Изменчивый разум (4)	250	9	8й
18й	+13/+8/+3	+6	+6	+11		280	10	9й
19й	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Дикая Волна +6	311	10	9й
20й	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Приливающая Эйфория +3	343	11	9й

Чтобы изучать или проявлять силы, Вилдер должен иметь очки Обаяния по крайней мере 10 + уровень силы. Например, Вилдер с 16 Обаяниями может проявить силы 6-ого уровня или ниже.

Дикая Волна (Su): Вилдер может позволить своей страсти и эмоциональности вырваться наружу, когда проявляет силу. В течение дикой волны, Вилдер получает феноменальную псионическую силу (см. Психическую Расслабленность, ниже).

Вилдер может призывать дикую волну всякий раз, когда он проявляет силу. Когда он так делает, он получает +1 к своему уровню манифеста. Повышение уровня манифеста дает ей способность увеличить ее силы до более высокой степени, чем он может иначе; однако, он не платит никаких дополнительных очков силы за эту дикую волну. Вместо этого дополнительное 1 очко силы, которые обычно были бы обязаны увеличивать силу, фактически предоставляются дикой волной.

Зависимые от уровня эффекты силы также улучшаются. Это усовершенствование уровня манифестера не предоставляет другие выгоды (способности психиста не продвигаются, она не получает высокоуровневые способности класса, и так далее).

Он не может использовать псионический навык Сверхканал (см. страницу 49), и призывает ее дикую волну в одно время.

Например, Лейла - Вилдер 3-ьего уровня, которая знает силу *толчок разума* (см. страницу 120). Она может обычно тратить максимум 3 очков силы, чтобы нанести 3d10 очки повреждения этой силой. Если она призывает свою дикую волну, когда она проявляет силу, она тратит 3 очков силы, чтобы нанести 4d10 очки повреждения (как будто она была 4го уровня манифестера, и таким образом способна потратить до 4 очков на проявление силы).

На 3-ьем уровне, Вилдер может повышать свой уровень манифеста на два вместо одного. На 7-ом уровне, он может повысить свой уровень манифеста на 3; на 11-ом

уровне - на 4; на 15-ом уровне - на 5 и на 19-ом уровне - на 6.

Во всех случаях, дикая волна фактически платит дополнительную стоимость очков силы, которые обычно должны быть потрачены, чтобы увеличивать силу; только неувеличенная стоимость очков силы вычитается из запаса очков силы Вилдера.

Психическая Расслабленность

(Ex): Призыв дикой волны опасное занятие. Немедленно после каждой дикой волны, Вилдер должен преодолеть умственное напряжение. Шанс подверженности психической расслабленности равен 5 % + суммарный уровень манифеста (добавленный с дикой волной и своей). Например, если, на 11-ом уровне, Лейла использует дикую волну, чтобы повысить ее уровень манифеста на четыре, она имеет 20%-ый шанс получить психическую расслабленность.

Вилдер, который подвергся психической расслабленности, ошеломлен до конца ее следующего хода и теряет очки силы, равные его улучшенному уровню.

Уклонение от Касания (Ex): Начиная со 2-го уровня, интуиция Вилдера заменяет ее интеллект, приготавливая к атакам касания (включая лучи). Она получает премию к Классу Брони против всех атак касания, равную его премии Обаяния; однако, его АС касания не может превышать ее Класс Брони против нормальных атак.

Приливающая Эйфория (Ex): Начиная с 4го уровня, когда Вилдер использует способность дикой волны, он получает +1 нравственную премию для бросков атаки, бросков повреждения, и спас-бросках на количество раундов, равное интенсивности его дикой волны. Например, если Лейла использует дикую волну, чтобы повысить ее уровень манифеста на два, ее нравственная премия длится 2 раунда. (Даже если она имеет способность дикой волны +4, фактически она повысила свой уровень манифеста только на два, ограничивая продолжительность 2 раундами.)

Если Вилдер подвергся психической расслабленностью после своей дикой волны, он не получает нравственную премию.

На 12-ом уровне, нравственная премия на бросках атаки Вилдера, бросках повреждения и бросках спас-бросков +2. На 20-



Eulad the wilder

ом уровне - +3.

Изменчивый разум (Ех): темпераментный разум Вилдера трудно затронуть дисциплиной телепатии. Когда любая сила телепатии проявлена на Вилдера 5-ого уровня или выше, манифестер силы должен потратить на 1 очко силы больше, чем он потратил бы.

Эти дополнительные очки силы не увеличивают силу; они просто потраченные впустую. Может случиться так, что манифестер вызывающий силу телепатии превысит нормальный предел очков силы на уровень манифеста, сила терпит неудачу. Если дополнительная стоимость поднимает стоимость силы телепатии большему, чем манифестер имеет в запасе, сила просто терпит неудачу.

На 9-ом уровне, штраф, оцененный против сил телепатии, проявленных на Вилдера увеличивается до 2 очков силы. На 13-ом уровне – до 3 очков силы и на 17-ом – до 4 очков силы.

Как стандартное действие, Вилдер может понижать этот эффект на 1 раунд.

СТАРТОВЫЙ ПАКЕТ ВИЛДЕРА МИНАДА

Броня: Отбитая кожа (+3 АС, штраф к проверке в доспехе-1, скорость 30 футов., 20 футов.).

Оружие: Копье (1d6, 3 фунта., одноручный, колющее).

Легкий арбалет (1d8, угроза критического попадания 19-20/*2, 80 футов., 4 фунта., колющее).

Выбор Умения: Выберите количество умений, равное 4 + модификатор ИНТ

Умение	Ранги	Основная характеристика	Штраф к проверке в доспехе
Автогипноз	4	МДР	—
Блеф	4	ХАР	—
Концентрация	4	ТЕЛО	—
Дипломатия	4	ХАР	—
Запугивание	4	ХАР	—
Чувство правды	4	МДР	—
Обнаружение	4	МДР	—
Акробатика	4	ЛОВ	-1

Навык: Скорость Мысли.

Известная Сила: мозговой удар.

Снаряжение: Рюкзак с мехом для воды; сухой паек на один день; походная постель; мешок; кремь и огниво. Десять свечей; кейс для карты. Колчан с 20 болтами.

Золото: 4d6 зм.

ПСИОНИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ ЭПИЧЕСКОГО УРОВНЯ

Независимо от метода, используемого, чтобы достигнуть 21-ого уровня, когда-то персонаж достигает такого уровня, его или ее считают эпическим персонажем. Эпические персонажи - те, уровень персонажа которых является 21-ым или выше, которые отличаются от неэпических персонажей. В то время как они продолжают получать большинство общепринятых преимуществ при получении уровней, некоторые выгоды заменены альтернативными достижениями.

Несмотря на предел с двадцатью уровнями, обозначенный в таблицах классов ранее в этой главе, Вы можете продвинуть псионический класс вне 20-ого уровня (см. Эпические Персонажи, страница 208 *Руководства мастера подземелий*). Вы можете также продвинуть уровни псионических классов престижа вне 10-ого уровня, но только если уровень продвигающегося персонажа уже является 20-ым или выше. Вы не можете продвинуть уровень псионического класса больше чем на десять уровней вне максимального уровня, описанного для того класса, независимо от уровня продвигающегося персонажа.

Правила для того, чтобы узнать эпическую премию спас-броска, эпическую премию атаки, очки опыта, классовое умение ранги Макса, максимальные ранги классовых и внеклассовых умений и увеличения способности для персонажей эпического уровня охвачены на странице 206 *Руководства мастера подземелий*.

Руководство мастера подземелий также представляет основные эпические особенности класса, которые любой класс получает после продвижения к 21-ому уровню и выше, независимо от того, является ли тот класс псиоником. Используйте эту информацию, изменяя ее следующим образом.

- Для манифестеров, уровень манифеста продолжает увеличиваться после 20-ого уровня. Таким образом, псион 23-его уровня проявляет как персонаж 23-его уровня, в то время как уровень манифеста Вилдера 24-ого уровня является также 24-ым. Однако, очки силы манифестера и силы, известные на каждом уровне не увеличиваются после 20-ого уровня.

- силы психристаллов, которые являются основанными на уровне создателя, продолжают увеличиваться с уровнем владельца. Например, псион 23-его уровня имеет психристалл с +11 натуральной броней и 17 очками Интеллекта.

- Бонусные навыки для эпических псионических классов могут быть выбраны из числа любых эпических навыков, для которых персонаж выполняет требования (см. страницу 34 этой книги, страницу 209 *Руководства мастера подземелий*, или *Руководство Эпических Уровней*), или любой псионически, метапсионический, или навык создания псионического предмета, как нормальный.

НЕТ ЭПИЧЕСКОЙ ПРЕМИАЛЬНОЙ ПРОГРЕССИИ СИЛЫ

Эпические заклинатели должны взять навык (Улучшенная Способность Заклинания), чтобы получить слоты заклинаний, которые они могут использовать для метамагических навыков. Манифестеры уже имеют преимущество, чтобы быть в состоянии потратить очки силы на любую силу до числа, равного их уровню манифеста. Таким образом, псион 25-ого уровня может потратить 25 очков силы на *мозговой удар*, чтобы нанести 25d10 пунктов повреждения без обращения к эпическим навыкам.

Чтобы уравнивесить силу эпических псионических персонажей и эпических заклинателей, эпические псионические персонажи не получают дополнительные премиальные очки силы с 20-ого уровня (см. Таблицу 2-1: Модификаторы основных характеристик и Премиальные очки силы). Псионические персонажи могут взять навык Улучшенное Проявление, который предоставляет им дополнительные очки силы каждый раз, когда они берут навык. Эпические манифестеры могут также взять Эпическое Расширенное Знание или Знание Силы, которые дают им доступ к дополнительным силам, и Эпический Псионический Фокус, который позволяет манифестерам использовать больше чем одну метапсионическую силу каждый раз, когда они фокусируются (см. описание умения Концентрации на странице 37).

Эпический Псион

Для эпического псиона, внутреннее знание - сила и поиски расширения скрытых псионических способностей являются бесконечными. Более мощная псионическая сила и даже создание псионических артефактов - признаки эпического псиона.

Кубик Хитов: d4.

Очки Умения на Каждом Дополнительном Уровне: 2 + модификатор ИНТ.

Силы: уровень манифеста псиона равен его уровню класса. Основные очки силы псиона не увеличиваются после 20-ого уровня. Каждый раз, когда псион достигает нового уровня, он изучает две новых силы любого уровня или уровней, которые он может проявить.

Психристалл: психристалл эпического псиона, если есть, продолжает увеличиваться в силе. На каждом уровне с нечетным номером выше 20-го (21-ый, 23-ий, и так далее) на 1 повышается натуральная броня психристалла и Интеллект. Сопротивление Силам психристалла равно уровню мастера + 5. На 21-ом уровне и каждые десять уровней выше, психристалл получает навык Эпическая Сила Психристалла для силы выбранной его мастером.

Бонусные навыки: эпический псион получает бонусный навык каждые три уровня выше чем 20-ый (23-ий, 26-ой, и так далее).

Эпический Психический воин

Эпический психический воин - прекрасная комбинация умственной силы и военного мастерства. **Кубик Хитов:** d8.

Очки Умения на Каждом Дополнительном Уровне: 2 + модификатор ИНТ.

Силы: уровень манифеста психического воина равен ее уровню класса. Основные очки силы психического воина не увеличиваются после 20-ого уровня. Эпический психический воин получает одну новую силу любого уровня, который он может проявить на каждом 2 уровне, которого он достигает выше 20-го (22-ой, 24-ый, 26-ой, и так далее).

Бонусные навыки: эпический психический воин получает бонусный навык на 21-ом уровне и каждые три уровня выше (24-ый, 27-ой, и так далее).

Эпический Духовный клинок

Эпический духовный клинок имеет большой опыт в создании все более и более мощного лезвия умственной энергии.

Кубик Хитов: d10.

Очки Умения на Каждом Дополнительном Уровне: 4 + модификатор ИНТ.

Лезвие разума: На 25-ом уровне и каждые пять уровней после духовный клинок получает дополнительную +1 премию повышения на бросках атаки и бросках повреждения (+6 в 25-ом, +7 в 30-ом, и так далее).

Повышение Лезвия разума: лезвие разума эпического духовного клинка получает дополнительные силы, когда духовный клинок получает эпические уровни. На 22-ом уровне и каждые четырех уровнях после того, духовный клинок может улучшить специальные способности своего лезвия разума на 1 (+5 эквивалентных премий в 22-ом, +6 в 26-ом, и так далее). Как отмечено в описании класса духовного клинка, переназначение качеств занимает 8 часов концентрации.

Психический удар: прогрессия психического удара эпического духовного клинка увеличивается после 20 уровня, продолжая предоставлять дополнительное смертельное (d8) повреждения каждые четыре уровня выше чем 19-ый (+6d8 в 23-ем, +7d8 в 27-ом, и так далее).

Бонусные навыки: эпический духовный клинок получает премиальный псионический навык каждые три уровня выше чем 20-ый (23-ий, 26-ой, и так далее).

Эпический Вилдер

Силы эпического Вилдера становятся еще более изменчивыми и непредсказуемыми.

Кубик Хитов: d6.

Очки Умения на Каждом Дополнительном Уровне: 4 + модификатор ИНТ.

Силы: уровень манифеста эпического Вилдера равен ее уровню класса. Очки силы Вилдера и известные силы не увеличиваются после 20-ого уровня (только с помощью эпических навыков).

Дикая Волна: дикая волна эпического Вилдера продолжает увеличиваться после 20-ого уровня. На 23-ем уровне и каждые четырех уровнях выше чем 23-ий, дикая волна продолжает получать дополнительное +1 повышение уровня манифеста когда используется (+7 в 23-ем, +8 в 27-ом, и так далее).

Приливающая Эйфория: приливающая эйфория Вилдера продолжается после 20 уровня. На 28-ом уровне и каждые восьми уровнях выше чем 28-ой, нравственная премия на броски атаки, броски повреждения и броски спас-бросков на 1 (+4 в 28-ом, +5 в 36-ом, и так далее).

Изменчивый разум: способность изменчивого разума эпического Вилдера продолжает увеличиваться. На 21-ом уровне и каждые четырех уровнях выше чем 21-ый, штраф, оцененный против сил телепатии, проявленных на Вилдере увеличен на 1 очко силы (5 очков в 21-ом, 6 очков на 25-ом, и так далее).

ЭПИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Следующие навыки доступны только для эпических псионических персонажей. Всякий раз, когда эпический персонаж получает новый навык, это может быть один из навыков в Главе 5 *Руководства Игрока*, один из описанных на страницах 209 и 210 *Руководства мастера подземелий*, или одного из навыков, описанных ниже. (Для общих правил о псионических навыках, см. страницу 39.)

Эпическое Расширенное Знание [ЭПИЧЕСКИЙ, ПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы изучаете другую силу.

Требования: 21-ый уровень Персонажа, способность проявлять силы нормального максимального уровня силы по крайней мере в одном псионическом классе.

Выгода: Вы изучаете одну дополнительную силу любого уровня до самого высокого уровня силы, которую Вы можете проявить. Вы можете выбрать любую силу, даже ту, которая является частью списка другой дисциплины или списка другого класса.

Дополнительно: Вы можете получить этот навык много раз. Каждый раз, Вы изучаете одну новую силу на любом уровне до самого высокого уровня силы, которую Вы можете проявить.

Ialdabode is powerful at epic levels



Эпический Псионический Фокус [ЭПИЧЕСКИЙ, ПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы можете сфокусироваться для получения большего псионического эффекта.

Требования: 21-ый уровень Персонажа, способность проявлять силы нормального максимального уровня силы по крайней мере в одном псионическом классе.

Выгода: Когда Вы фокусируетесь, Вы можете одновременно использовать два навыка, которые требуют псионической фокусировки, вместо одного. Навыки должны быть изученными (например, Скрытая Сила и Продленная Сила могут оба использоваться на одной силе). Вы все еще должны тратить необходимые очки силы, требуемые для использования каждого метапсионического навыка, и Вы не можете превысить предел очков силы, установленный вашим уровнем манифеста.

Дополнительно: Вы можете получить этот навык много раз. Каждый раз, когда Вы берете этот навык, Вы можете одновременно использовать один дополнительный навык, который требует фокусировки.

Улучшенное Проявление [ЭПИЧЕСКИЙ, ПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы увеличиваете ваш запас очков силы.

Требования: 21-ый уровень Персонажа, способность проявлять силы нормального максимального уровня силы по крайней мере в одном псионическом классе.

Выгода: Когда Вы выбираете этот навык, Вы получаете 19 очков силы.

Дополнительно: Вы можете получить этот навык много раз. Каждый раз, когда Вы берете этот навык, Вы получаете дополнительное число очков силы, равное вашей предыдущей выгоде +2.

Улучшенная Метапсионика [ЭПИЧЕСКИЙ, ПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы можете проявить силы, используя метапсионические навыки легче, чем обычно.

Требования: 21-ый уровень Персонажа, четыре метапсионических навыка, Определение псисил 30 рангов.

Выгода: Вы проявляете Метапсионические силы стоимость которых на 2 меньше чем обычно (до минимума 1 очко силы). Например, Вы можете проявить ускоренную силу как силу, которая стоит только 4 очка силы, а не 6 очков силы.

Этот навык не имеет никакого эффекта на метапсионические силы, которые увеличивают стоимость только на 2 очка силы.

Дополнительно: Вы можете получить этот навык много раз. Но Вы не можете сделать стоимость любой метапсионической силы меньше чем 1 очко силы.

Знание Силы [ЭПИЧЕСКИЙ, ПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы добавляете две дополнительных силы к вашему списку известных сил.

Требования: 21-ый уровень Персонажа, способность проявлять силы нормального максимального уровня силы по крайней мере в одном псионическом классе.

Выгода: Вы изучаете две новых силы любого уровня до самого высокого уровня силы, которую Вы можете проявить. Силы, которые Вы выбираете, должны быть в вашем списке класса или списке вашей дисциплины.

Дополнительно: Вы можете получить этот навык много раз. Каждый раз, когда Вы берете этот навык, Вы изучаете две новых силы любого уровня до самого высокого уровня силы, который Вы можете проявить.

Сила Психристалла [ЭПИЧЕСКИЙ, ПСИОНИЧЕСКИЙ]

Ваш психристалл может проявить силу.

Требования: 21-ый уровень Персонажа, Интеллект 25 или Обаяние 25 (в зависимости от того, какая из них является ключевой характеристикой).

Выгода: Выберите одну силу, которую Вы знаете 8-го уровня или ниже. Ваш психристалл теперь сможет проявить эту силу один раз в день с вашим уровнем манифеста (психристалл получает достаточные очки силы, чтобы проявить силу). Вы не можете даровать силу вашему психристаллу, если сила обычно имеет какую-нибудь стоимость в очках опыта.

Дополнительно: Вы можете получить этот навык много раз. Каждый раз, когда Вы берете этот навык, Вы можете дать вашему психристаллу знание новой силы (и он получает достаточно очков силы, чтобы проявить эту силу).

Все очки силы, полученные психристаллом от многократных получении этого навыка входят в его запас и могут использоваться, чтобы проявить силы, которые он знает, как Вы захотите. Например, Вы можете дать вашему психристаллу силу 8-ого уровня (стоите 15 очков силы), и силу 4-ого уровня (стоят 7 очков силы). Он получает запас 22 очка силы, которые он может использовать, чтобы проявить каждую силу один раз, или он может проявить силу 4-ого уровня три раза.



Глава 3: Умения и Навыки

Псионические персонажи, главным образом, полагаются на те же самые умения как другие D&D персонажи. Несколько старых умений используются по-другому псионическими персонажами, и первая часть этой главы также вводит несколько новых умений, связанных с псионическими способностями. Большая часть этой главы посвящена описаниям восьмидесяти новых навыков, большинство которых могут использовать только псионические персонажи.

Таблица 3-1: Очки Умения в Уровень

Класс	Очки Умения для 1-ого уровня*	Очки Умений на других уровнях**
Псион	(2 + модификатор ИНТ) * 4	2 + модификатор ИНТ
Психический воин	(2 + модификатор ИНТ) * 4	2 + модификатор ИНТ
Духовный клинок	(4 + модификатор ИНТ) * 4	4 + модификатор ИНТ
Вилдер	(4 + модификатор ИНТ) * 4	4 + модификатор ИНТ

* Люди добавляют +4 к этому количеству на 1-ом уровне.

** Люди добавляют +1 каждому уровню.

Таблица 3-2: Совместимости Умений

5 или больше рангов в...	Дает +2 премии на...
Автогипноз	Знание (псионики) проверки
Концентрация	Проверки автогипноза
Знание (псионики)	Определение псисил
Определение псисил	Проверки Использование псионических устройства, вовлекающие камни силы
Использование псионических устройств	Проверки Определения псисил, чтобы обратиться к камням силы

УМЕНИЯ И ПСИОНИКИ

Следующая часть охватывает новые, связанные с псиониками, умения и существующие умения, которые используются новыми способами псионическими персонажами.

Таблица 3-1: Очки Умения в Уровень суммируют очки умения, полученные классами, описанными в Главе 2 этой книги. Таблица 3-3: Умения, на следующей странице, обеспечивают полный список всех умений, описанных в *Руководстве Игрока*, наряду с новыми умениями, введенными в этой книге, и указывают, какие умения являются классовыми умениями для классов, описанных в Главе 2 этой книги.

Совместимость Умений

Как описано в *Руководстве Игрока* (см. Совместимость Умения на странице 66), наличие 5 или больше рангов в одном умении дает Вам +2 премии к проверкам другого умения. Таблица 3-2: Совместимости Умений указывают совместимости, которые обращаются к умениям в этой главе.

ОПИСАНИЯ УМЕНИЙ

Умения, охваченные в этой главе, касаются использования псиоников. В дополнение к трем новым умениям (Автогипноз, Определение псисил, и Использование псионических устройств), новая категория обеспечивается для умения Знания, и новые использование дается для Концентрации

Таблица 3-3: Умения

Умение	Эгоист	Псион					Психический воин	Духовный клинок	Вилдер	Нетрен	Кл. Хар МУД
		Кинетик	Странник	Провидец	Создатель	Теленат					
Автогипноз *	✓	✓	сс	сс	сс	сс	✓	✓	✓	Нет	ЛОВ**
Акробатика	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	✓	✓	Нет	ЛОВ**
Баланс	✓	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	✓	Да	ЛОВ**
Безшумность	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Нет	ЛОВ**
Блеф	сс	сс	сс	сс	✓	✓	сс	сс	✓	Да	ХАР
Взлом замков	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Да	ЛОВ
Выживание	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Да	МУД
Выступление	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Да	ХАР
Дипломатия	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Да	ХАР
Дрессировка	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Нет	ХАР
Езда верхом	сс	сс	✓	сс	сс	сс	✓	сс	сс	Да	ЛОВ
Запугивание	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	✓	Да	ХАР
Знание (апу other)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	сс	сс	сс	Нет	ИНТ
Знание (псионики)*	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Нет	ИНТ
Исп. Веревки	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Да	ЛОВ
Исп. Маг. Устр.	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Нет	ХАР
Исп. Псион. Устр*	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Нет	ХАР
Концентрация *	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Да	ТЕЛО
Лазанье	сс	сс	✓	сс	сс	сс	✓	✓	✓	Да	СИЛ**
Лечение	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Да	МУД
Ловкость рук	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Нет	ЛОВ**
Маскировка	сс	сс	сс	сс	✓	сс	сс	сс	✓	Да	ХАР
Мастер побега	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Да	ЛОВ**
Обнаружение	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	✓	✓	Да	МУД
Определение закл.	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Нет	ИНТ
Опреление псисил *	✓	✓	✓	✓	✓	✓	сс	сс	✓	Нет	ИНТ
Оценка	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Да	ИНТ
Плаванье	сс	сс	сс	сс	сс	сс	✓	сс	✓	Да	СИЛ†
Подделка	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Да	ИНТ
Поиск	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Да	ИНТ
Профессия	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Нет	МУД
Прыжки	сс	сс	✓	сс	сс	сс	сс	✓	сс	Да	СИЛ*
Прятаться	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	✓	сс	Да	ЛОВ**
Расшифровка	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Нет	ИНТ
Ремесло	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Да	ИНТ
Сбор информации	сс	сс	сс	✓	сс	сс	сс	сс	сс	Да	ХАР
Сломать устройство	сс	✓	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Нет	ИНТ
Тонкий слух	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	✓	Да	МУД
Чувство правды	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	✓	Да	МУД
Язык	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	сс	Нет	Нет

* Умение описано в этой главе (все другие умения описаны в *Руководстве Игрока*).

** Штраф к проверке в доспехе.

† Удвоенный штраф к проверке в доспехе

АВТОГИПНОЗ (МУД; НЕОБХОДИМО ОБУЧЕНИЕ)

Вы обучили ваш разум контролировать ваше тело.

Проверка: УС и эффект успешной проверки зависят от задачи, для которой Вы делаете попытку

Задача	УС
Игнорировать рану Железного ежа	18
Запомнить	15
Сопrotивление смерти	20
Сопrotивление страху	УС эффекта Страх
Сопrotивление Яду	УС яда
Сила воли	20

Игнорировать рану Железного ежа: Если Вы ранены, наступив на Железного ежа, ваша скорость уменьшается до половины от нормальной. Успешная проверка Автогипноза снимает этот штраф движения. Рана не исчезает, только игнорируется через самоубеждение.

Запомните: Вы можете попытаться запомнить длинную вереницу чисел, длинный стих или некоторую другую трудную информацию (Вы не можете запомнить волшебное письмо). Каждая успешная проверка позволяет Вам запоминать одну страницу текста (до 800 слов), числа, диаграммы или символы (даже если Вы не знаете их значение). Если документ длиннее, чем одна страница, Вы можете сделать дополнительные проверки на каждую дополнительную страницу. Вы всегда сохраняете эту информацию; однако, Вы можете вспомнить ее только при помощи другой успешной проверки Автогипноза.

Сопrotивляйтесь Смерти: Вы можете попытаться подосознательно препятствовать себе умирать. Если Вы имеете отрицательные хиты и теряете хиты (в раунд, в час), Вы можете заменить УС 15 проверок Автогипноза на ваш бросок d%. Если

проверка успешна, Вы прекращаете терять хиты (Вы не получаете никаких хитов в результате проверки). Вы можете заменить этой проверкой d% в любой раунд.

Сопrotивление страху: В ответ на любой эффект страха, Вы делаете обычно спас-бросок. Если Вы провалили спас-бросок, Вы можете сделать проверку Автогипноза в вашем следующем раунде даже во время продолжительности эффекта страха. Если ваша проверка автогипноза равна или больше УС эффекта страха, то Вы больше не боитесь. При неудавшаяся проверка страх затрагивает Вас как обычно, Вы не получаете никаких дальнейших попыток избавиться от эффекта страха.

Сопrotивление Яду: Вы можете заменять проверкой Автогипноза спас-бросок против вторичного повреждения любого стандартного яда. Это умение не имеет никакого эффекта на начальный спас-бросок против яда.

Сила воли: Если у Вас 0 хитов, то Вы можете сделать проверку Автогипноза. В случае успеха, Вы можете предпринять нормальное действие, не получая 1 пункт повреждения. Вы должны сделать проверку на каждое сложное действие, которое Вы хотите сделать. Неудавшаяся проверка Автогипноза не несет никакого прямого штрафа - Вы можете не предпринимать сложное действие и таким образом избежать потери хитов.

Действие: Нет. Проверка Автогипноза не требует действий; это - свободное действие (когда предпринято до действия) или часть другого действия (когда предпринято как часть другого действия).

Повтор: Да, для запоминания и использования силы воли, хотя успех не отменяет эффекты предыдущей неудачи. Нет для других использований.

Совместимость: Если Вы имеете 5 или больше рангов в Автогипнозе, Вы получаете +2 премии на проверки Знания (псионики). Если Вы имеете 5 или больше рангов в Концентрации, Вы получаете +2 премии по проверкам Автогипноза.

ЗНАНИЕ (ПСИОНИКИ) (ИНТ)

Как умения Ремесла и Профессии, Знание фактически охватывает множество несвязанных умений. Это умение аналогично другим знаниям, описанным на странице 78 *Руководства Игрока*, но ориентировано псиоников.

Знание (псионики) охватывает древние тайны, псионические традиции, психические символы, загадочные фразы, астрал констракты и псионические расы. Вы можете использовать это умение, чтобы идентифицировать псионических монстров и их специальные силы или уязвимость.

Совместимость: Если Вы имеете 5 или больше рангов в Знании (псионики), Вы получаете +2 премии по проверкам Определения псисил. Если Вы имеете 5 или больше рангов в Автогипнозе, Вы получаете +2 премии на Знании (псионики) проверки.

Нетренированный: нетренированное Знание (псионики) проверка - просто проверка Интеллекта. Без фактического обучения, Вы знаете общеизвестную информацию (УС 10 или ниже).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПСИОНИЧЕСКИХ УСТРОЙСТВ (ХАР; ОБУЧЕНИЕ НЕОБХОДИМО)

Используйте это умение, чтобы активизировать псионические устройства, включая камни силы (куски кристалла, которые хранят определенные силы) и доржи (тонкие кристаллические палочки, которые могут несколько раз использовать ту же самую силу), которые Вы не можете активизировать иначе.

Проверка: Вы можете использовать это умение, чтобы обратиться к камню силы (чтобы узнать, какие силы заложены в нем), или активизировать псионический предмет. Это умение позволяет Вам использовать псионический предмет, как будто Вы имели способность проявления или классовую особенность другого класса, как будто Вы принадлежите другой расе, или как будто Вы имеете другое мировоззрение.

Вы делаете проверки Использования псионических устройства каждым разом, когда Вы активизируете устройство, такое как дорж. Если Вы используете проверку, чтобы подражать мировоззрению или некоторому другому качеству, Вы должны делать уместные проверки эмуляции раз в час.

Вы должны сознательно выбрать, чему подражать. Таким образом, Вы должны знать то, чему Вы пробуете подражать, когда Вы делаете проверку эмуляции. УС для различных задач, вовлекающих Использование псионических устройств изложены в таблице ниже.

УС использования	Задача
25	Активизировать вслепую
25 + уровень силы	Обратиться к камню силы
См. текст	Подражать очкам способности
30	Подражать мировоззрению
20	Подражать особенностям класса
25	Подражать расе
20	Использовать дорж
20 + уровень манифестера	Использовать камень силы

Активизировать вслепую: Некоторые псионические предметы активизируются специальными определенными мыслями или концепциями. Вы можете активизировать такие предметы, как будто Вы использовали метод активации, даже если Вы не знаете его. Вы должны использовать что-то похожее. Вы должны махнуть предметом вокруг или иначе попытаться заставить это активизироваться. Вы получаете специальные +2 премии, если Вы активизировали предмет хотя бы однажды.

Если Вы проваливаете проверку на 10 или более, Вы переносите мозговой пожар. Этот мозговой пожар затрагивает Вас таким же образом как мозговой пожар, который может произойти, когда Вы пытаетесь проявить силу от камня силы (см. страницу 168), за исключением того, что повреждение - 1d4 очков силы за уровень силы вместо 1d6. Повреждение мозговым пожаром от формирования вслепую добавляются к повреждению мозгового пожара от проявления силы из камня силы.

Обратиться к камню силы: Успешное обращение к камню силы позволяет Вам узнавать, какую силу или силы он содержит. Выполнение этого требует 1 минуты концентрации.

Подражать очкам способности: Чтобы проявлять силу от камня силы, Вы нуждаетесь в высоких очках способности в соответствующей способности (Интеллект для псиона, например). Ваши эффективные очки способности равны вашему результату проверки минус 15. Если Вы уже имеете достаточно высокие очки в соответствующей способности, Вы не должны делать эту проверку.

Подражать мировоззрению: Некоторые псионические предметы имеют положительные или отрицательные эффекты, основанные на вашем мировоззрении. Использование псионических устройств позволяет Вам использовать эти предметы, как будто Вы имеете другое мировоззрение. Вы можете одновременно подражать только одному необходимому мировоззрению.

Подражать особенностям класса: Иногда Вы должны использовать особенность класса, чтобы активизировать псионический предмет. Ваш эффективный уровень в эмулированном классе равняется вашему результату проверки минус 20. Это умение не позволяет Вам использовать классовую особенность другого класса. Это только позволяет Вам активизировать предметы, как будто Вы имеете эту особенность класса.

Если класс, особенности которого Вы подражаете, имеет требование мировоззрения, Вы должны выполнить и проверку подражания мировоззрению (см. выше).

Подражать расе: Некоторые псионические предметы работают только для определенных рас, или работают лучше для этих определенных рас. Вы можете использовать такой предмет, как будто Вы другой расы, по вашему выбору. Вы можете одновременно подражать только одной расе.

Использовать дорж: Обычно, чтобы использовать дорж, Вы должны иметь силу доржа в вашем списке силы класса. Использование этого умения позволяет Вам использовать дорж, как будто Вы имеете специфическую силу в вашем классовом списке сил. Это использование умения обращается к другим псионическим предметам спускового механизма силы.

Использовать Камень Силы: Обычно, чтобы проявить силу от камня силы, Вы должны иметь силу камня силы в вашем списке силы класса. Использование этого умения позволяет Вам использовать камень силы, как будто Вы имеете специфическую силу в вашем классовом списке сил. УС равен 20 + уровень манифеста силы, которую Вы пробуете проявить от камня силы. Например, чтобы проявить силу псиона 2-ого уровня от камня силы, Вы должны были бы бросить 23 или выше так как уровень манифеста для силы псиона 2-ого уровня - 3-ий уровень.

Отметьте: Прежде, использовать камень силы, Вы должны сначала обратиться к нему, чтобы определить, какие силы он содержит.

Кроме того, проявление силы от камня силы требует минимальных очков (10 + уровень силы) в соответствующей способности. Если Вы не имеете достаточно очков, Вы должны подражать очкам способностей (см. выше).

Действие: Нет. Проверка Использования псионических устройства делается, как часть действия для активации псионического предмета.

Повтор: Да, но если Вы когда-либо бросаете естественный 1, пытаясь активизировать предмет, и Вы потерпели неудачу, Вы не можете пробовать активизировать его снова в течение дня.

Дополнительно: Вы не можете взять 10 для этого умения.

Вы не можете помочь другому в проверке Использования псионических устройств. Персонаж с навыком Псионической Близости получает +2 премии к проверкам Использование псионических устройств.

Совместимость: Если Вы имеете 5 или больше рангов в Определении псисил, Вы получаете +2 премии к проверкам Использования Магических Устройств, связанным с камнями силы.

Если Вы имеете 5 или больше рангов в Использование псионических устройств, Вы получаете +2 премии к проверкам Определения псисил обращаться к камням силы.

КОНЦЕНТРАЦИЯ (ТЕЛО)

Вы особенно хороши при сосредоточении вашего разума. В дополнение к использованиям этого умения, охваченным в *Руководстве Игрока*, Концентрация может использоваться в следующей манере.

Проверка: Вы должны сделать проверку Концентрации всякий раз, когда Вы потенциально можете быть отвлечены (получая повреждение, резкой погодой и так далее) в то время когда Вы заняты некоторым действием, которое требует вашего полного внимания. Такие действия включают проявление силы, концентрацию на активной силе (*поток энергии*), направляя силу (*псионическая левитация*) или использование пси способности (*луч энергии* дромайта).

Если проверка Концентрации преуспевает, Вы можете продолжить действие как в нормальной ситуации. Если проверка терпит неудачу, действие автоматически терпит неудачу и оно потрачено впустую. Если Вы были в процессе проявления силы,

очки силы потеряны (см. Проявление Силы, страница 53). Если Вы сконцентрировались на активной силе - конец силы, как будто Вы прекратили концентрироваться на ней. Если Вы направляли силу, направление терпит неудачу, но сила остается активной. Если Вы использовали пси способность, то использование способности потеряно.

Таблица ниже отображает различные типы отвлечений, которые заставляют Вас делать проверку Концентрации. Если отвлечение происходит, в то время как Вы пробуете проявить силу, Вы должны добавить уровень силы, которую Вы пробуете проявить к соответствующему УС Концентрации.

УС концентрации ¹	Отвлечение
10 + нанесенное повреждение	Нанесены повреждения в течение действия. ²
10 + половина непрерывного последнего повреждения	Поучение непрерывного повреждения в течение действия ³
15 + уровень силы	Попытка проявлять силу без ее отображения.
15	Запутанный.
УС спас-броска силы	Отвлеченный неразрушительной силой ⁴
20	Получение псионической фокусировки.
20	Боритесь или обездвижены.
УС спас-броска силы	Погода, вызванная силой (управления воздухом). ⁴

1. Если Вы пробуете проявить, сконцентрироваться или направить силу, когда отвлечение происходит, добавьте уровень силы к указанному УС.

2. Как в течение проявления силы со временем на сотворение 1 раунда или больше. Также от атаки при возможности или подготовленной атаки, сделанной в ответ на проявляемую силу

3. Как от *кислотной стрелы мельфора*

4. Если сила не позволяет никакого спас-броска, используйте УС спас-броска, который она имела бы, если бы она позволяла спас-бросок.

Получение псионической фокусировки: Просто удержание запаса псионических очков силы в памяти дает псионическим персонажам специальную энергию. Псионические персонажи могут заставить эту энергию работать без оплаты стоимости очками силы - они могут получить псионическую фокусировку как специальное использование умения Концентрация.

Если Вы имеете 1 или более очков силы в наличии, Вы можете размышлять, чтобы попытаться стать псионически сфокусированным. УС, чтобы стать псионически сфокусированным - 20. Размышление - действие полного раунда, которое вызывает атаки при возможности.

Когда Вы псионически сфокусированы, Вы можете израсходовать ваш фокус для любой единственной проверке Концентрации, которую Вы делаете потом. Когда Вы расходуете ваш фокус в этой манере, вашу проверку Концентрации рассматривают, как будто Вы выбросили 15. Это походит как взять 10, за исключением того, что число, которое Вы добавляете к вашему модификатору Концентрации - 15. Вы можете также израсходовать ваш фокус, чтобы использовать псионические навыки, которые активируются таким образом.

Как только Вы псионически сфокусированы, Вы остаетесь сфокусированным, пока Вы не расходуете ваш фокус, потеряете сознание или уснете, или у Вас кончится запас очков силы.

Действие: Обычно Нет. В большинстве случаев, проверка Концентрации не требует действия; это - свободное действие (когда предпринято до действия) или часть другого действия (когда предпринято как часть другого действия). Размышление, чтобы получить псионический центр - действие полного раунда.

Повтор: Да, хотя успех не отменяет эффекты предыдущей неудачи, типа потери очков силы для проявляемой силы или разрушения силы, сфокусированности.

Дополнительно: Вы можете использовать Концентрацию, чтобы проявить силу или использовать пси способность в защите, чтобы избежать атак при возможности. УС проверки - 15 + уровень силы. Если проверка Концентрации преуспевает, Вы можете проявить силу, не вызывая атак при возможности. Если проверка Концентрации терпит неудачу, сила также автоматически терпит неудачу, и очки силы потрачены впустую, так же, как если бы ваша концентрация была разрушена отвлечением.

Персонаж с навыком Боевое Проявление (см. страницу 44) получает +4 премии по проверкам Концентрации проявляя силу в защите.

Совместимость: Если Вы имеете 5 или больше рангов в Концентрации, Вы получаете +2 премии по проверкам Автогипноза.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПСИСИЛ (ИНТ; НЕОБХОДИМО ОБУЧЕНИЕ)

Используйте это умение, чтобы идентифицировать силы, когда они сотворятся или силы уже сотворены.

Проверка: Вы можете идентифицировать силы и псионические эффекты. УС проверки Определения псисил, описаны в таблице ниже.

УС Определения псисил	Задача
15 + уровень силы	Идентифицировать проявляемую силу. (Вы должны ощутить отображение силы, или видеть некоторый видимый эффект) Не требует действия. Нет повторения.
15 + уровень силы	Проявление обнаруживают псиоников, определить дисциплину в ауре одного предмета или существа, которое Вы можете видеть. Не требует действия.
15 + уровень силы	Обратиться к камню силы, чтобы выяснить, какую силу или силы он содержит.
20 + уровень силы	Солидаризируйтесь силой, это находится уже в месте и в действительности. Вы должны быть в состоянии видеть или обнаруживать эффекты силы. Не требует действия. Нет повторения.
20 + уровень силы	Идентифицировать материалы, созданные или сформированные псиониками. Не требует действия. Нет повторения.
25 + уровень силы	После броска спас-броска против силы, которая предназначена для Вас, определить, какова та сила была. Не требует действия. Нет повторения.
25	Идентифицировать псионическую татуировку. Требуется 1 минуту. Нет повторения.
20	Нарисовать пентаграмму, чтобы увеличить проявление псионического планарного якоря на вызванном существе. Требуется 10 минут. Нет повторения. DM делают эту проверку.
30 или выше	Понять странный или уникальный псионический эффект, типа эффектов обнажения псионического резонансного кристалла. Требуемое время изменяется. Нет повторения.

Дополнительно: определенные силы позволяют Вам получать информацию о псионических эффектах, при условии, что Вы делаете успешную проверку Определения псисил как детализировано в описании силы. (Например, см. силу *обнаружение псиоников*, страницу 91.)

Действие: Изменяется, как отмечено выше.

Повтор: См. выше.

Дополнительно: псион получает +2 премии к проверкам Определения псисил, наносимых силой или эффектом от его дисциплины.

Если Вы имеете навык Псионической Близости, Вы получаете +2 премии к проверкам Определения псисил.

Совместимость: Если Вы имеете 5 или больше рангов в Определении псисил, Вы получаете +2 премии к проверкам Использование псионических устройства, связанным с камнями силы.

Если Вы имеете 5 или больше рангов в Использование псионических устройстве, Вы получаете +2 премии к проверкам Определения псисил, связанным с камнями силы.

НАВЫКИ И ПСИОНИКИ

Как непсионические персонажи, практики умственных искусств полагаются на навыки, чтобы улучшить их силы, расширить их способности и открыть скрытый потенциал. Далее следуют описание псионических навыков и несколько новых общих навыков.

Следующая секция вводит несколько новых видов навыков. Псионические навыки могут быть взяты только псионическими персонажами и существами. Навыки создания предмета позволяют манифестерам создавать псионические предметы всех видов. Метапсионические навыки позволяют псионическим персонажам проявлять силы с большим эффектом. Каждый из этих новых типов навыка объясняется в деталях ниже.

ПСИОНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Псионические навыки доступны только для персонажей и существ со способностью проявить силы. (Другими словами, они или имеют очки силы, или имеют пси способности). Псионический навык – сверхъестественная способность, которая подчиняется общим правилам, сами навыки не предоставляют сверхъестественные способности - они не могут быть разрушены в бою (как силы), и не вызывают атак при возможности. Сверхъестественные способности не подчинены Сопротивлению Силам и не могут быть рассеяны; однако, они не функционируют в областях, где псионики подавлены (*пустое поле псиоников*). Выход из такой области позволяет псионическим навыкам снова использоваться.

Много псионических навыков нуждаются в Вашей фокусировке. Расходование вашего псионического фокуса не требует действий, это - часть другого действия (использование навыка). Например, если Вы используете навык Глубокое Воздействие (который требует, чтобы Вы израсходовали ваш псионический фокус), Вы не можете использовать навык Псионическое Оружие для этой атаки, т.к. Вы израсходовали ваш фокус, чтобы использовать Глубокое Воздействие. См. описание умения Концентрации ранее в этой главе для информации относительно получения вашего псионического фокуса.

НАВЫКИ СОЗДАНИЯ ПСИОНИЧЕСКОГО ПРЕДМЕТА

Манифестеры могут использовать их личную силу для создания псионических предметов. Однако, это иссушает его. Манифестер должен поместить часть себя в каждый псионический предмет, который он или она создает. Псионические предметы описаны в Главе 7. Навык создания псионического предмета позволяет манифестеру создавать псионический предмет определенного типа, но все навыки создания псионических предметов имеют общие особенности.

Стоимость ХР: Сила и энергия, которую манифестер обычно расходует, создавая псионический предмет. Стоимость в очках опыта использования навыка создания псионического предметов равняется 1/25 стоимость предмета в золотых монетах (см. Главу 7 затраты предмета). Персонаж не может создать предмет, если затраты ХР на предмет будут настолько большими, что он или она теряет уровень. Однако, после получения достаточного количества ХР, чтобы достигнуть нового уровня, он или она может немедленно израсходовать ХР на создание предмета вместо того, чтобы продвигнуть уровень.

Стоимость Сырья: Создание псионического предмета требует дорогостоящих компонентов, большинство которых потребляется в процессе. Стоимость этих материалов равняется 1/2 стоимость предмета.

Использование навыка создания псионического предмета также требует доступа к лабораторному или псионическому оборудованию, специальным инструментам и другому оборудованию. Персонаж обычно имеет доступ к тому, в чем он или она нуждается, если не применяются необычные обстоятельства (если он путешествует далекий от дома).

Время: время, чтобы создать псионический предмет зависит от навыка и стоимости предмета. Минимальное время - один день.

Стоимость Предмета: Дорж Ремесла, Камень Отпечатка и Татуировка Писца - предметы, которые непосредственно воспроизводят эффекты сил, и сила этих предметов зависит от их уровня манифестера, который его создал.

Часто, это - минимальный уровень манифеста, необходимый для проявления силы. Однако, делая такой предмет, сила предмета может быть установлена выше, чем минимальный уровень для появления силы. Персонаж создает предмет, используя силу, тратя дополнительные очки силы, эффективный уровень манифеста

персонажа для вычисления увеличенной стоимости предмета равен 1 на каждое 1 дополнительно потраченное очко силы. Все другие зависимые от уровня параметры силы, помещенной в предмет, устанавливаются согласно эффективному уровню манифеста.

Например, *дорж взрыва сотрясения*, созданный без увеличения - сила 2-ого уровня, которая наносит 1d6 очки повреждения с УС спас-броска 12, требует минимальный уровень манифеста 3. Если на дорж с увеличенным *взрывом сотрясения*, тратят 6 дополнительных очков силы, минимальный эффективный уровень манифеста для определения стоимости равен 6 (уровень силы остается 2-м), и дорж создает взрывы сотрясения, которые наносят 5d6 очков повреждения с УС спас-броска 15. Все эффекты основанные на уровне манифестера силы увеличены, диапазон увеличенного *взрыва сотрясения* с 130 до 160 футов.

Цена псионических предметов (и таким образом стоимость ХР и стоимость сырья) зависит от уровня силы и уровня манифеста. Уровень манифеста персонажа должен быть достаточно высоким, чтобы создатель предмета мог проявить силу на выбранном уровне. Чтобы найти окончательную стоимость, умножьте уровень манифеста персонажа на уровень силы, затем умножьте результат, как показано ниже.

Камни силы: Базовая цена = уровень силы * уровень манифеста * 25 gr

Псионические Татуировки: Базовая цена = уровень силы * уровень манифеста * 50 gr

Доржи: Базовая цена = уровень силы * уровень манифеста * 750 gr

Дополнительные Затраты: Любой дорж, камень силы или псионическая татуировка, которая хранит силу со стоимостью ХР также включают в свою стоимость эти затраты. Для псионических татуировок и камней силы, создатель должен заплатить стоимость ХР, создавая предмет. Для доржа, создатель должен заплатить стоимость ХР * 50.

Некоторые псионические предметы подвергаются дополнительным затратам в ХР, как отмечено в их описаниях.

МЕТАПСИОНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Когда знание манифестера растет, он может учиться проявлять силы способами, немного отличными от того, как силы первоначально разработали. Например, манифестер может узнать, как проявить силу так, чтобы она длилась дольше, чем обычно, наносила больше повреждений, чем обычно и т.д. Конечно, проявление силы, используя метапсионический навык более дорого, чем проявление силы в обычном случае.

Время на сотворение: Силы, проявленные, используя метапсионические навыки занимают то же самое время как и обычное проявление сил, если в описании навыка иначе не указано, как Ускоренная Сила.

Стоимость Проявления: Чтобы использовать метапсионический навык, псионический персонаж должен израсходовать его псионический фокус (см. описание умения Концентрации ранее в этой главе), и заплатите увеличенную стоимость очков силы как дано в описании навыка. Например, применение навыка Цепная Сила увеличивает стоимость на 6 очков силы.

Пределы на Использовании: Как со всеми силами, Вы не можете потратить больше очков силы на силу чем ваш уровень манифеста. Метапсионические навыки просто позволяют Вам проявлять силы по другому; они не позволяют Вам нарушать это правило.

Эффекты Метапсионических Навыков на Силе: всеми способами, метапсионическая сила работает как ее оригинальная сила, даже при том, что она стоит дополнительные очки силы. Модификации к силе, сделанные метапсионическим навыком, влияют только на эффекты сил. Манифестер не может использовать метапсионический навык, чтобы изменить силу, сотворенную от камня силы, доржа или другого устройства.

ПОЗАДИ ЗАНАВЕСА: ПСИОНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Псионические навыки являются особенными. Псионические персонажи и псионические существа могут приобрести их. Почему? Поскольку все псионические навыки, в той или иной степени, требуют псионическую энергию для функционирования. Любой персонаж может использовать Боевые Рефлексы или Могучую атаку (навыки, найденные в *Руководстве Игрока*). По другому с навыками, как Смертельный Выстрел, которые непосредственно исходят из умственной энергии в псионическом существе. Непсионический персонаж, в теории, мог взять Псионический Кулак, но без псионической энергии питающей его, навык является бесполезным.

Некоторые псионические навыки могут казаться зверски мощными на первый взгляд. Не волнуйтесь, хотя: Мощные псионические навыки, как Смертельный Выстрел, были тщательно сбалансированы. Как духовная энергия монаха *ki*, псионическая способность позволяет Вам продвигать ваши физические способности и иногда, выходить за пределы их.

Проявление силы, измененной навыком Ускоренной Силы не вызывает атаки при возможности.

Некоторые метапсионические навыки применяются только к определенным силам, как описано в каждом описании навыка.

Псионические предметы и Метапсионические Силы: С необходимостью навыком создания псионического предмета, Вы можете сохранить метапсионическую силу в камне силы, псионической татуировке или дорже. Уровень для псионических татуировок не может быть больше, чем уровень силы. Таким образом, сила 3-ьего уровня, измененная навыком Усиленной Силы не может быть сохранена в псионической татуировке, потому что сила будет эквивалентна силе 5-ого уровня и псионическая татуировка может держать силу только до 3-ьего уровня. Персонаж не нуждается в соответствующем метапсионическом навыке, чтобы активизировать предмет, в котором метапсионическая сила сохранена, но он нуждается в метапсионическом навыке, чтобы создать такой предмет.

ОПИСАНИЯ НАВЫКОВ

Эти описания навыков сделаны в стандартном формате.

АВТОНОМНЫЙ [ОБЩИЙ]

Вы псионически самостоятельны.

Выгода: Вы получаете +2 премии по всем проверкам Автогипноза и проверкам Знания (псионики).

АНТИПСИОНИЧЕСКАЯ МАГИЯ [ОБЩИЙ]

Ваши заклинания более мощны когда используется против псионических персонажей и существ.

Требование: Определение заклинаний 5 рангов.

Выгода: Вы получаете получение +2 премий к проверкам уровня мага для преодоления Сопротивления Силам псионического существа. Эта премия складывается с премией, присужденной Проникающим заклинанием и Улучшенным Проникающим заклинанием. Кроме того, всякий раз, когда псионическое существо пытается рассеять заклинание, которое Вы сотворили, оно делает проверку уровня манифеста против УС 13 + его уровень заклинателя.

Премии этого навыка применяются только к Сопротивлению Силам. Премия не применяется к Сопротивлению Заклинаниям. Это - исключение к правилу псионико-магической прозрачности (см. страницу 55).

Дополнительно: Вы не можете взять или использовать этот навык, если Вы имеете способность использовать силы (если Вы имеете запас очков силы или пси способности).

АТАКА МИРОВОЗРЕНИЯ [ПСИОНИК]

Ваша ближняя или дальняя атака преодолевают сокращение повреждения вашего противника на основе мировоззрения и наносят дополнительное повреждение.

Требование: Базовый бонус атаки +6.

Выгода: Когда Вы берете этот навык, выбираете или хаос, добро, зло или закон. (Ваш выбор должен соответствовать одному из ваших компонентов мировоззрения; например, если Вы - законно добрый, Вы можете выбрать или законный или добрый, но не хаотичный или злой). Как только Вы сделали этот выбор мировоззрения, он не может быть изменен.

Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Когда Вы делаете успешную ближнюю или дальнюю атаку, Вы наносите дополнительно 1d6 очков повреждения, и ваша атака рассматривается как добрая, злая, хаотическая или законная (в зависимости от вашего выбора) для преодоления сокращения повреждения.

Вы должны решить, действительно ли использовать этот навык до произведения атаки. Если ваша атака промахивается, Вы все равно расходуете ваш псионический фокус.

БЕЗОГОВОРЧНАЯ СИЛА; [МЕТАПСИОНИЧЕСКИЙ]

Состояния выведения из строя не сдерживают Вас.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вашей умственной сила достаточно, чтобы преодолеть некоторых состояния выведения из строя. Вы можете проявить безоговорочную силу, когда Вы оцепенели, конфужены, вас тошнит, вы потрясены или ошеломлены.

Только личные силы и силы, которые затрагивают вас, могут быть проявлены как безоговорочные силы.

Использование этого навыка увеличивает стоимость силы на 8. Общая стоимость силы не может превысить ваш уровень манифеста.

БЛАГОПРИЯТНАЯ СИЛА; [МЕТАПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы можете делать, расширенные силой, атаки при возможности.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Когда Вы делаете атаку при возможности, Вы можете использовать любую силу с диапазоном касания, которую Вы знаете, если Вы имеете, по крайней мере, одну свободную руку. Проявление этой силы - немедленное действие.

Вы не можете использовать этот навык с силой касания, время на сотворение которой больше, чем 1 полнораундовое действие.

Использование этого навыка увеличивает стоимость силы на 6. Общая стоимость силы не может превысить ваш уровень манифеста.

Нормальный: Атаки при возможности могут быть сделаны только оружием ближнего боя.

БЛИЗНЕЦ СИЛЫ; [МЕТАПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы можете проявить силу одновременно с другой силой точно так же, как эта.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы вызываете силу дважды на области или цели, как будто Вы одновременно проявляли ту же самую силу два раза на том же самое местоположение или цель. Любые переменные в силе (продолжительности, число целей и так далее) - одинаковы для обеих из получающихся сил. Цель испытывает все эффекты обеих сил индивидуально и получает спас-бросок (если применим) для каждой.

Использование этого навыка увеличивает стоимость силы на 6. Общая стоимость силы не может превысить ваш уровень манифеста.

БЛИЗОСТЬ ПСИКРИСТАЛА [ПСИОНИК]

Вы создали психристалл.

Требования: 1-ый Уровень манифеста.

Выгода: Этот навык позволяет Вам получить психристалл. См. страницу 21 Психристаллы, для деталей относительно того, как психристаллы работают.

БОЕВОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ [ПСИОНИК]

Вы имеете большой опыт по части проявления сил в бою.

Выгода: Вы получаете +4 премии к проверкам Концентрации, сделанным в обороне (см. Силы Проявления на Обороне, страница 54), или в то время когда Вы боритесь или обездвижены.

БОЛЬШАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ СИЛЫ [ПСИОНИК]

Вы наносите больше повреждения вашими силами.

Требования: Специализация Силы, Концентрация на оружии (луч), 12-ый уровень манифеста.

Выгода: Ваши силы, которые наносят повреждения, наносят еще 2 дополнительных очка повреждения. Это повреждение складывается с другими премиями на бросках повреждений сил, включая тот от Специализации Силы.

БОЛЬШЕЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ СИЛЫ [ПСИОНИК]

Ваши силы особенно мощны при прорыве через Сопротивление Силам.

Требование: Проникновение Силы.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы получаете +4 премии к проверкам уровня манифеста для преодоления Сопротивления Силам существа. Эта премия складывается с премией от Проникновения Силы (см. страницу 49).

БОЛЬШЕЕ ПСИОНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ [ПСИОНИК]

Вы можете нанести вашей ближней атакой дополнительные повреждения.

Требование: СИЛА 13, Псионическое Оружие, базовый бонус атаки +5.

Выгода: Когда Вы используете навык Псионическое Оружие, ваша ближняя атака наносит дополнительно 4d6 очков повреждения, вместо 2d6.

Таблица 3—4: Навыки

Общие Навыки	Требования	Выгода
Автономный	-	+2 премии на Автогипнозе и Знании (псионики) проверки
Антипсионическая магия 4	Определение заклинаний 5 рангов	Заклинания против псионических существ более мощны
Большой Множественный выстрел 3	ЛОВ 17, Множественный выстрел, Выстрел в упор, Быстрый Выстрел, базовый бонус атаки +6	Стрелять 2 или более стрелами одновременно, даже по разным целям
Бурный талант	-	Получите псионическую способность и 2 очков силы
Быстрый Метаболизм	ТЕЛО 13	Излечиваетесь более быстро
Враждебный разум 4	ХАР 15	Автоматически нанесите повреждения телепатическим противникам
Закрытый разум 4	-	Получаете сопротивление ко всем псионическим силам
Мышление по Телу	ТЕЛО 13	Восстановление характеристик более быстро
Обойти натиск	ЛОВ 13, Уклонение	+4 АС против натиска
Опрометчивое Наступление	Базовый бонус атаки +1	-4 АС, чтобы получить +2 к ближней атаке
Остановить	СИЛА 13	Атака при возможности останавливает движение противника
Открытый разум	-	+5 очков умения
Псионическая Близость	-	+2 премии к проверкам Определения псисил и Использование псионических устройства
Псионическое Отверстие 4	ТЕЛО 15	Осушите фокус и очки силы псионических противников
Сила Воли 4	Железная Воля	Сделайте Спас-бросок воли вместо Стойкости или Реакции против псионических сил
Смертельная Точность	ЛОВ 15, базовый бонус атаки +5	Перебросок 1 на кубике скрытой атаки
Танец Плаща	Прятаться 10 рангов, Выступление (танец) 2 ранга	Потратите действие, чтобы получить укрытие
Умственное Сопротивление 4	Основная премия Спас-броска воли +2	Получите умственное сопротивление небольшому количеству разрушительных сил
Хаотичный разум 4	Хаотическое <input type="checkbox"/> ирревоззрения, ХАР 15	Псионические премии проницательности противников аннулированы
Псионические Навыки	Требования	Выгода
Атака мировоззрения 1	Базовый бонус атаки +6	Атака получает +1d6 повреждение
Близость Психристалла	1-ый уровень манифеста	Получите психристалл
Сдерживание Психристалла	Близость Психристалла, 3-ий уровень манифеста	Ваш психристалл может держать псионический фокус
Улучшенный Психристалл	Близость Психристалла	Увеличьте ваш психристалл
Боевое Проявление	-	+4 премии к проверкам Концентрации на защитное проявление
Исследователь 1	МУД 13	+10 премий к проверкам Чувства правды, чтобы против Блефа
Констракт Улучшен	-	Астрал констракт получает дополнительную способность
Метаморфическое Перемещение	МУД 13, 5-ый уровень манифеста	Дает сверхъестественную способность дополнительной формы
На стены 2	МУД 13	Бегать по стенам и потолкам
Призрачная Атака 2	Базовый бонус атаки +3	Игнорируйте бестелесный промах при критическом попадании
Проникновение Силы 1	-	+4 премии, чтобы победить Сопротивление Силам
Большее Проникновение Силы 1	Проникновение Силы	+8 полных премий, чтобы победить Сопротивление Силам
Псионический Вклад 1	-	Добавьте +1 к УС спас-броска силы
Большой Псионический Вклад 1	Псионический Вклад	Добавьте +2 к УС спас-броска силы
Псионический Выстрел 1	Выстрел в упор	Оружие дальнего боя наносит +2d6 повреждение
Большой Псионический Выстрел 1	Выстрел в упор, Псионический Выстрел, базовый бонус атаки +5	Оружие дальнего боя наносит +4d6 повреждение
Возвратный Выстрел 1	Выстрел в упор, Псионический Выстрел, Смертельный Выстрел, базовый бонус атаки +3	Отклоните дальние атаки назад в нападавшего
Смертельный Выстрел 1	ЛОВ 13, Выстрел в упор, Псионический Выстрел, базовый бонус атаки +5	Дальняя атака, как атака касания
Псионический Кулак 1	СИЛА 13	Невооруженная атака или естественное оружие наносит +2d6 повреждение
Большой Псионический Кулак 1	СИЛА 13, Псионический Кулак, базовый бонус атаки +5	Невооруженная атака или естественное оружие наносит +4d6 повреждение
Неизбежный Удар 1	СИЛА 13, Псионический Кулак, базовый бонус атаки +5	безоружная или естественная атака, как атака касания
Псионический Талант	Наличие очков силы	Получите дополнительные очки силы
Псионическое Оружие 1	СИЛА 13	Оружие ближнего боя наносит +2d6 повреждение
Большее Псионическое Оружие 1	СИЛА 13, Псионическое Оружие, базовый бонус атаки +5	Оружие ближнего боя наносит +4d6 повреждение
Глубокое Воздействие 1	СИЛА 13, Псионическое Оружие, базовый бонус атаки +5	Оружие ближнего боя, как атака касания
Псионическое Размышление	МУД 13, Концентрация 7 рангов	Становиться псионически сфокусированным, как действие движения
Псионическое Тело	-	+2 хита за каждый псионический навык, который Вы имеете
Псионическое Уклонение 2	ЛОВ 13, Уклонение	+1 премия уклонения к АС
Ранящая атака 1	Базовый бонус атаки +8	Нанести рану вашей атакой
Расширенное Знание	3-ий уровень манифеста	Добавьте одну новую силу к известным силам
Сверхканал	-	Получите повреждения, чтобы увеличить ваш уровень манифеста
Талантливый 1	Сверхканал	Не получите никакого повреждения от сверхнаправления небольшого количества сил
Топливо Тела	Сверхканал, Талантливый	Получите повреждение характеристик чтобы получить очки силы

Псионические Навыки	Требования	Выгода
Скорость Мысли 2	МУД 13	+10 футов передвижения в легкой или средней броне
Псионический Натиск 1	МУД 13, Скорость Мысли	Натиск, по беспорядочному курсу к противнику
Сосредоточенное Ломание оружия 1	СИЛА 13, Могучая атака, Улучшенное Ломание оружия	Игнорируйте 1/2 твердости оружия противника
Специализация Силы	Концентрация на оружии (луч), 4-ый уровень манифеста	+2 наносимым повреждением для разрушительных сил
Большая Специализация Силы	Специализация Силы, Концентрация на оружии (луч), 12-ый уровень манифеста	+4 наносимым повреждением для разрушительных сил
Узкое Мышление	МУД 13	+4 премии по проверкам Концентрации, чтобы стать псионически сфокусированным
Умственный Прыжок 1	СИЛА 13, Прыжок 5 рангов	+10 премий к проверкам Прыжка
Метапсионические Навыки	Требования	Выгода
Безоговорочная Сила 1	-	Сила сотворяется несмотря на состояние персонажа
Благоприятная сила 1	-	Атаки при возможности силами касания
Близнец силы 1	-	Сила сотворяется дважды
Задержать Силу 1	-	Эффект задерживается на 5 раундов
Максимизированная сила 1	-	Переменные эффекты максимизируются
Продленная сила 1	-	Удвойте продолжительность силы
Раскалывающий псионический луч 1	Любой метапсионический навык	Расколите одну атаку луча в два
Расширенная сила 1	-	Удвойте диапазон силы
Сила Червоточины 1	-	Барьер обходится силой
Удаленная сила 1	-	Удвойте область силы
Усиленная Сила 1	-	Увеличьте переменный эффект силы на 50 %
Ускоренная Сила 1	-	Сотворение силы как свободное действие
Цепная сила 1	-	Выберите дополнительные цели для силы
Навыки Создания Предмета	Требования	Выгода
Создание Доржей	5-ый уровень манифеста	Создайте дорж
Создание Камней силы	1-ый уровень манифеста	Создайте камень силы
Создание Кристаллов Знаний	3-ий уровень манифеста	Создайте кристалл знания
Создание Психорон	12-ый уровень манифеста	Создайте психорон
Создание Псионического Констракта	Создание Псионического Оружия и Брони, Создание Универсального Предмета	Создайте псионический констракт
Создание Псионического Оружия и Брони	5-ый уровень манифеста	Создайте псионическое оружие и броню
Создание псионической татуировки	3-ий уровень манифеста	Создайте псионическую татуировку
Создание Универсального Предмета	3-ий уровень манифеста	Создайте псионический предмет

- 1 Вы должны израсходовать ваш псионический фокус, чтобы использовать этот навык. См. описание умения Концентрации, страницу 37.
- 2 Вы должны быть псионически сосредоточены, чтобы использовать этот навык. См. описание умения Концентрации, страницу 37.
- 3 воин может выбрать этот навык как один из его бонусных навыков воина.
- 4 Вы не можете взять или использовать этот навык, если Вы имеете способность использовать силы (если Вы имеете запас очков силы).

БОЛЬШОЙ МНОЖЕСТВЕННЫЙ ВЫСТРЕЛ; [ОБЩИЙ]

Вы квалифицированы в обстреле множеством стрелк сразу, даже в разных противников.

Требования: ЛОВ 17, Множественный выстрел, Выстрел в упор, Быстрый Выстрел, базовый бонус атаки +6.

Выгода: Когда Вы используете навык Множественный выстрела, Вы можете нацелить каждую стрелку на свою цель вместо того, чтобы нацелить их все на ту же самую цель. Вы делаете отдельный бросок атаки для каждой стрелы, независимо от того, нацеливаете ли Вы их на отдельные цели или ту же самую цель. Ваше повреждение вычисляются для каждой запущенной стрелы.

Дополнительно: воин может выбрать этот навык как один из его бонусных навыков воина.

БОЛЬШОЙ ПСИОНИЧЕСКИЙ ВКЛАД [ПСИОНИК]

Вы можете использовать медитацию, чтобы сосредоточить ваши силы.

Требование: Псионический Вклад.

Выгода: Когда Вы используете навык Псионического Вклада, Вы, вместо +1, добавляете +2 к УС спас-броска силы, которую Вы проявляете.

БОЛЬШОЙ ПСИОНИЧЕСКИЙ ВЫСТРЕЛ [ПСИОНИК]

Вы можете нанести вашей дальние атакой дополнительные повреждения.

Требование: Выстрел в упор, Псионический Выстрел, базовый бонус атаки +5.

Выгода: Когда Вы используете навык Псионический Выстрел, ваша дальняя атак наносит дополнительно 4d6 очков повреждения, вместо 2d6.

БОЛЬШОЙ ПСИОНИЧЕСКИЙ КУЛАК [ПСИОНИК]

Вы можете нанести вашим безоружным ударом или ударом естественным оружием дополнительные повреждения.

Требование: СИЛА 13, Псионический Кулак, базовый бонус атаки +5.

Выгода: Когда Вы используете навык Псионический Кулак, ваша невооруженная атака или атака естественным оружием наносит дополнительно 4d6 очков повреждения, вместо 2d6.

БУРНЫЙ ТАЛАНТ; [ОБЩИЙ]

Ваш разум просыпается к предварительно неосуществленному таланту к псионике.

Выгода: Ваша скрытая сила псиоников вспыхивает, обозначая Вас как псионического персонажа. Как псионический персонаж, Вы получаете запас 2 очка силы и можете брать псионические навыки, метапсионические навыки и навыки создания псионических предметов. Вы, однако, не получаете способность проявлять силы.

БЫСТРЫЙ МЕТАБОЛИЗМ; [ОБЩИЙ]

Ваши раны быстро заживают.

Требование: ТЕЛО 13.

Выгода: Вы излечиваете количество Хитов в день, равное стандартной целебной норме + ваша удвоенная премия Конституции. Вы излечиваетесь, даже если Вы не отдыхаете. Это излечение заменяет ваше нормальное излечение. Если Вас успешно полечили умением Лечение, Вы восстанавливаете двойное, нормальное количество Хитов + удвоенная премия Конституции.

ВОЗВРАТНЫЙ ВЫСТРЕЛ [ПСИОНИК]

Вы можете вернуть летящие в Вас стрелы, арбалетные болты, копьа и другие снаряды или метательное оружие.

Требование: Выстрел в упор, Псионический Выстрел, Смертельный Выстрел, базовый бонус атаки +3.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37), и иметь, по крайней мере, одну свободную руку. Один раз в раунд, когда в Вас попадают снарядом или метательным оружием не больше, чем на одну категорию от Вашего размера, Вы можете отклонить атаку так, чтобы Вы не получили никакого повреждения от нее. Атака может быть отклонена в нападавшего, Вы используете премию первоначальной атаки по Вам. Вы должны знать об атаке и не быть неподготовленным. Попытка возратить выстрел - свободное действие.

Дополнительно: Если Вы также имеете навык Отражение Стрел (см. страницу 93 *Руководства Игрока*), отклоненная атака проводится с первоначальной премией атаки плюс ваша премия Ловкости.

ВРАЖДЕБНЫЙ РАЗУМ; [ОБЩИЙ]

Ваш разум яростно сражается против тех, кто использует псионику против Вас.

Требование: ХАР 15.

Выгода: Всякий раз, когда Вы подчинены силе от дисциплины телепатии (независимо от того, вредна ли сила или полезна для Вас), манифестер должен сделать спас-бросок Воли против УС 10+1/2 ваш уровень персонажа+ваша премия Обаяния или получить 2d6 очков повреждения.

Выгода этого навыка применяется только к псионическим силам и пси способностям. Это - исключение к правилу псионико-магической прозрачности (см. страницу 55).

Дополнительно: Вы не можете взять или использовать этот навык, если Вы имеете способность использовать силы (если Вы имеете запас очков силы или пси способности).

ГЛУБОКОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ [ПСИОНИК]

Вы можете ударить вашего противника оружием ближнего боя, как будто сделали атаку касанием.

Требование: СИЛА 13, Псионическое Оружие, базовый бонус атаки +5.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы можете совершить вашу атаку оружием ближнего боя, как атаку касанием.

Вы должны решить, использовать ли этот навык, до броска атаки. Если ваша атака промахнулась, Вы все равно расходуете ваш псионический фокус.

ЗАКРЫТЫЙ РАЗУМ [ОБЩИЙ]

Ваш разум более приспособлен сопротивляться псионикам чем нормальный.

Выгода: Вы получаете +2 премии на всех спас-бросках сопротивляться силам.

Выгода этого навыка применяется только к псионическим силам и пси способностям. Это - исключение к правилу псионико-магической прозрачности (см. страницу 55).

Дополнительно: Вы не можете взять или использовать этот навык, если Вы имеете способность использовать силы (если Вы имеете запас очков силы или пси способности).

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ [ПСИОНИК]

Вы знаете, когда другие лгут.

Требование: МУД 13.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы получаете +10 премий по проверке Чувства правды, против проверки Блефа.

Вы должны решить, использовать ли этот навык до проверки Чувства правды. Если ваша проверка терпит неудачу, или если противник не лжет, Вы все равно расходуете ваш псионический фокус.

КОНСТРАКТ УЛУЧШЕН [ПСИОНИК]

Ваши астрал констракты имеют больше способностей.

Выгода: Когда Вы создаете астрал констракт, Вы можете дать ему одну дополнительную специальную способность из любого меню (см. страницу 186), от которого конструкция в настоящее время имеет способность.

МАКСИМИЗИРОВАННАЯ СИЛА; [МЕТАПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы можете проявить силы с максимальным эффектом.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Все переменные числовые эффекты силы, измененной этим навыком максимизируются. Максимизированная сила наносит максимальное повреждение, вылечивает максимальное число Хитов, затрагивает максимальное число целей, и так далее. Спас-броски и уровень силы не увеличивается.

Увеличенные силы могут максимизироваться; максимизируемая увеличенная сила наносит максимальное повреждение (или вылечивает максимальные Хиты и т. д.) увеличенной силы.

Увеличенная и максимизированная сила: максимальный результат плюс половина обычно бросаемого результата.

Использование этого навыка увеличивает стоимость силы на 4. Общая стоимость силы не может превысить ваш уровень манифеста.

МЕТАМОРФИЧЕСКОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ [ПСИОНИК]

Вы можете получить сверхъестественную способность метаморфной формы.

Требование: МУД 13, 5-ый уровень манифеста.

Выгода: Каждый раз, когда Вы изменяете вашу форму, типа через силу *метаморфозы*, Вы получаете одну из сверхъестественных способностей новой формы, если оно их имеет. Вы получаете только три использования для метаморфической способности в день, даже если существо, в которое Вы превращаетесь, имеет более высокий предел их использования.

Например, если Вы получаете дыхание дракона, Вы можете использовать эту способность только три раза в течение дня.

(Вы также подчинены другим ограничениям на использование способности. Например, после того, как Вы используете дыхания дракона, Вы не можете использовать это снова 1d4 раундов) УС спас-броска, чтобы сопротивляться

сверхъестественной способности получаемой через

Метаморфическое Перемещение (если это - атака) - 10 + ваш модификатор



ХАР + 1/2 вашей Кости хитов.

Обычно: Вы не можете использовать сверхъестественные способности существ, форму которых Вы принимаете.

Дополнительно: Вы можете получить этот навык много раз. Каждый раз, Вы можете получить одну дополнительную сверхъестественную способность.

МЫШЛЕНИЕ ПО ТЕЛУ; [ОБЩИЙ]

Ваши повреждения характеристик заживают более быстро.

Требование: ТЕЛО 13.

Выгода: Вы излечиваете повреждения характеристик более быстро чем обычно. Вы излечиваете количество очков характеристик в день, равное 1 + ваша премия Конституции.

Нормальный: Вы излечиваете повреждения характеристик 1 очко в день.

НА СТЕНЫ [ПСИОНИК]

Вы можете бежать по стенам на короткие расстояния.

Требование: МУД 13.

Выгода: В то время как Вы псионически сосредоточены, Вы можете использовать одного из ваших действий движения, чтобы пересечь стену или другую относительно гладкую вертикальную поверхность, если Вы начинаете и заканчиваете ваше движение на горизонтальной поверхности. Высота, которую Вы можете достигнуть на стене, ограничена только запасом движения. Если Вы не заканчиваете ваше движение в горизонтальную поверхность, Вы падаете и получаете повреждения от падения с расстояния, на котором Вы забрались. Рассматривайте стену как обычный пол для измерения вашего движения. Прохождение от пола до стены или со стены к полу не стоит никакого движения. Противники на полу могут делать атаки при возможности, пока Вы продвигаетесь по стене.

Дополнительно: Вы можете предпринять другие действия движения совместно с прохождением по стене.

НЕИЗБЕЖНЫЙ УДАР [ПСИОНИК]

Вы можете сделать невооруженный удар или использовать естественное оружие против вашего противника как будто делаете атаку касанием.

Требование: СИЛА 13, Псионический Кулак, базовый бонус атаки +5.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы можете провести ваш невооруженный удар или атаку естественным оружием как атаку касанием.

Вы должны решить, использовать ли этот навык до броска атаки. Если ваша атака отсутствует, Вы все равно расходуете ваш псионический фокус.

ОБОЙТИ НАТИСК [ОБЩИЙ]

Вы квалифицированы в уклонении от противников, использующих натиск.

Требование: ЛОВ 13, Уклонение.

Выгода: Вы получаете +4 премии уклонения к Классу Брони против натиска. Если противник, использующий натиск, не в состоянии сделать успешную атаку против Вас, Вы получаете немедленную атаку при возможности. Этот навык не дает Вам больше атак при возможности, чем Вам обычно разрешают в раунде.

Если Вы неподготовленны или иначе лишены вашей премии Ловкости к Классу Брони, Вы не получаете выгоду от этого навыка.

ОПРОМЕТЧИВОЕ НАСТУПЛЕНИЕ; [ОБЩИЙ]

Вы можете переместить ваш фокус от защиты к наступлению.

Требование: Базовый бонус атаки +1.

Выгода: Когда Вы используете действие атаки или полное действие атаки в битве, Вы можете получить штраф -4 к вашему Классу Брони и добавить +2 к вашему броску ближней атаки. Премия на броски атаки и штраф Классу Брони, применяются до начала Вашего следующего раунда.

ОСТАНОВИТЬ [ОБЩИЕ]

Вы можете препятствовать противникам бежать от вас.

Требование: СИЛА 13.

Выгода: Когда при движении противника из квадрата, Вы получаете атаку при возможности, Вы можете вместо атаки попытаться остановить вашего противника. Сделайте вашу атаку при возможности как обычно. Если Вы поражаете вашего

противника, он должен преуспеть на спас-броске Реакции против УС 10 + ваш бросок повреждения (противник не получает повреждение), или немедленно остановиться, как будто он израсходовал свое действия движения в этот раунд.

Так как Вы используете навык Остановитесь вместо вашей атаки при возможности, Вы можете использовать этот навык столько раз в раунд, сколько атак при возможности Вы можете сделать (обычно только одну).

Нормальный: Атаки при возможности не могут остановить ваших противников.

ОТКРЫТЫЙ РАЗУМ; [ОБЩИЙ]

Вы естественно в состоянии изменить вашу память, разум и экспертизу умений.

Выгода: Вы немедленно получаете дополнительные 5 очков умений. Вы тратите эти очки умения как нормальные. Если Вы тратите их на внеклассовые умения, они рассчитывают как 1/2 ранга. Вы не можете превысить максимальные ранги для вашего уровня в любом умении.

Дополнительно: Вы можете получить этот навык несколько раз. Каждый раз, Вы немедленно получаете еще 5 очков умений.

ПРИЗРАЧНАЯ АТАКА [ПСИОНИК]

Ваши смертельные удары против бестелесных противников попадают по ним.

Требование: Базовый бонус атаки +3.

Выгода: Вы должны быть псионически сосредоточены, чтобы использовать этот навык. Когда Вы делаете ближнюю атаку или дальнюю атаку против бестелесного существа, Вы можете сделать два броска к проверке на шанс промаха. Если любой из них успешен, атака попадает по цели. Ваше оружие или естественное оружие, кажется, становятся на время бестелесными, когда атака сделана.

ПРОДЛЕННАЯ СИЛА; [МЕТАПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы можете проявить силы, которые длятся дольше, чем обычно.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Продленная сила длится в два раза дольше, чем обычно. Сила с концентрацией, мгновенной или постоянной продолжительностью не затронут этим навыком.

Использование этого навыка увеличивает стоимость силы на 2. Общая стоимость силы не может превысить ваш уровень манифеста.

ПРОНИКНОВЕНИЕ СИЛЫ [ПСИОНИК]

Ваши силы особенно мощны, прорываясь через Сопротивление Силам.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы получаете +4 премии к проверкам уровня манифеста, сделанным чтобы преодолеть Сопротивление Силам существа.

ПСИОНИЧЕСКАЯ БЛИЗОСТЬ; [ОБЩИЙ]

Вы имеете сноповку в псионических усилиях.

Выгода: Вы получаете +2 премии к всем проверкам Определения псисил и проверкам Использование псионических устройства.

ПСИОНИЧЕСКИЙ ВКЛАД [ПСИОНИК]

Вы можете сделать ваши проявления более интенсивными.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы добавляете +1 к УС спас-броска силы, которую Вы проявляете.

ПСИОНИЧЕСКИЙ ВЫСТРЕЛ [ПСИОНИК]

Вы можете нанести вашей дальние атакой дополнительные повреждения.

Требование: Выстрел в упор.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Ваша дальняя атак наносит дополнительно +2d6 очков повреждения.

Вы должны решить, использовать ли этот навык до атаки. Если ваша атака промахивается, Вы все равно расходуете ваш псионический фокус.

ПСИОНИЧЕСКИЙ КУЛАК [ПСИОНИК]

Вы можете нанести вашим безоружным ударом или ударом естественным оружием дополнительные повреждения.

Требование: СИЛА 13.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Ваша невооруженная атака или атака естественным оружием наносит дополнительно 2d6 очков повреждения.

Вы должны решить, использовать ли этот навык до атаки. Если ваша атака промахивается, Вы все равно расходуете ваш псионический фокус.

ПСИОНИЧЕСКИЙ НАТИСК [ПСИОНИК]

Вы можете проводить натиск по изогнутой траектории.

Требование: ЛОВ 13, Скорость Мысли.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Когда Вы проводите натиск, Вы можете сделать один поворот до 90 градусов в течение вашего движения. Все другие ограничения для натиска все еще применяются; например, Вы не можете пройти через квадрат, который блокирует или замедляет движение или в нем стоит существо. Вы должны иметь луч обзора до противнику в начале вашего раунда.

ПСИОНИЧЕСКИЙ ТАЛАНТ [ПСИОНИК]

Вы получаете дополнительные очки силы, чтобы добавить к имеющимся.

Требование: Наличие запаса очков силы.

Выгода: Когда Вы берете этот навык впервые, Вы получаете 2 очка силы.

Дополнительно: Вы можете взять этот навык много раз. Каждый раз, когда Вы берете навык после первого раза, число очков силы увеличивается на 1 (например, Вы получаете 3 очка силы, если Вы берете этот навык во второй раз).

ПСИОНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ [ПСИОНИК]

Вы можете нанести вашей ближней атакой дополнительные повреждения.

Требование: СИЛА 13.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Ваша ближняя атака наносит дополнительно 2d6 очков повреждения.

Вы должны решить, использовать ли этот навык до атаки. Если ваша атака промахивается, Вы все равно расходуете ваш псионический фокус.

ПСИОНИЧЕСКОЕ ОТВЕРСТИЕ; [ОБЩИЙ]

Вы - проклятие псионическим существам и персонажам.

Требование: ТЕЛО 15.

Выгода: Когда противник ударяет Вас в ближнем бою, противник немедленно теряет его псионический фокус, если был. Кроме того, если Вы - цель силы, манифестер силы должен потратить дополнительное число очков силы, равных вашей премии Мудрости, или сила терпит неудачу (все очки силы, потраченные на силу теряются). Эта дополнительная стоимость не рассчитывается для максимальных очков силы, которые манифестер может потратить на одну силу.

Дополнительно: Вы не можете взять или использовать этот навык, если Вы имеете способность использовать силы (если Вы имеете запас очков силы или пси способности).

ПСИОНИЧЕСКОЕ РАЗМЫШЛЕНИЕ [ПСИОНИК]

Вы можете сосредоточить ваш разум быстрее чем обычно.

Требование: МУД 13, Концентрация 7 рангов.

Выгода: Вы можете предпринять действие движения, чтобы стать псионически сосредоточенными (см. описание умения Концентрации, страница 37).

Нормальный: персонаж без этого навыка должен предпринять действие полного раунда, чтобы стать псионически сосредоточенным.

ПСИОНИЧЕСКОЕ ТЕЛО [ПСИОНИК]

Ваш разум укрепляет ваше тело.

Выгода: Когда Вы берете этот навык, Вы получаете 2 Хита за каждый псионический навык, который Вы имеете (включая этот).

Всякий раз, когда Вы берете новый псионический навык, Вы получаете еще 2 Хита.

ПСИОНИЧЕСКОЕ УКЛОНЕНИЕ [ПСИОНИК]

Вы опытни при уклонении от ударов.

Требование: ЛОВ 13, Уклонение.

Выгода: Вы должны быть псионически сосредоточены (см. описание умения Концентрации, страница 37), используя этот навык. Вы получаете +1 премию уклонения к вашему Классу Брони. Она складывается с премией от навыка Уклонения (но применяется только на атаки, сделанные противником, которого Вы определили).

РАНЯЩАЯ АТАКА [ПСИОНИК]

Ваши атаки ранят вашего противника.

Требование: Базовый бонус атаки +8.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы можете сделать атаку, что Вы ранит вашего противника. Рана наносит, 1 пункт повреждения Конституции вашему противнику в дополнение к обычному повреждению.

Вы должны решить, использовать ли этот навык до атаки. Если ваша атака промахивается, Вы все равно расходуете ваш псионический фокус.

РАСКАЛЫВАЮЩИЙ ПСИОНИЧЕСКИЙ ЛУЧ; [МЕТАПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы можете затронуть две цели одним лучом.

Требование: Любой другой метапсионический навык.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы можете проявлять раскалывающие псионические лучи. Раскалывающий луч затрагивает любые две цели, которые являются и в пределах диапазона силы и в пределах 30 футов друг из друга. Если луч наносит повреждения, каждая цель ополучает такое повреждение, как еслибы цель была 1а.

Использование этого навыка увеличивает стоимость силы на 2.

РАСШИРЕННАЯ СИЛА; [МЕТАПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы можете проявить силы на более долгое время, чем обычно.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы можете изменить силу с диапазоном, увеличив ее диапазон на 100 %. Увеличенная сила с диапазоном имеет малый диапазон 50 футов + 5 футов за уровень, силы средним диапазоном получают диапазон 200 футов + 20 футов за уровень, и сила дальнего действия получает диапазон 800 футов + 80 футов в уровень. Силы, диапазон которых не определен расстоянием так, как у сил, диапазоны которых не являются близким, средним или дальним, не увеличиваются.

Использование этого навыка не увеличивает стоимость силы в очках силы.

РАСШИРЕННОЕ ЗНАНИЕ [ПСИОНИК]

Вы изучаете другую силу.

Требования: 3-ий Уровень манифеста.

Выгода: Добавьте к вашим известным силам дополнительную силу любого уровня меньшего, чем самый высокий уровень силы, которую Вы можете проявить. Например, псион 7-ого уровня получает или новую силу 1-го, 2-го или 3-го уровня. Вы можете выбрать любую силу, включая силы из списка другой дисциплины или даже из списка другого класса.

Дополнительно: Вы можете получить этот навык несколько раз. Каждый раз, Вы изучаете одну новую силу на любого уровня, меньшего, чем самый высокий уровень силы, которую Вы можете проявить.

СВЕРХКАНАЛ [ПСИОНИК]

Вы жжете вашу жизненную силу, чтобы усилить ваши силы.

Выгода: Во время проявления силы, Вы можете увеличить ваш эффективный уровень манифеста на 1, но при этом Вы получаете 1d8 очков повреждения. На 8-ом уровне, Вы можете увеличивать ваш эффективный уровень манифеста на 2, но Вы получаете 3d8 очков повреждения. На 15-ом уровне, Вы можете увеличить ваш эффективный уровень манифеста на 3, но Вы получаете 5d8 очков повреждения.

Эффективное увеличение уровня манифеста увеличивает число очков силы, которые Вы можете израсходовать на одно проявление

силы, так же как увеличивающий все эффекты, зависящие от уровня манифестера (диапазон, продолжительность и преодоление Соппротивления Силам).

Нормальный: Ваш уровень манифеста равен вашим полным уровням в псионических классах.

СДЕРЖИВАНИЕ ПСИКРИСТАЛА [ПСИОНИК]

Ваш психристалл продвинулся достаточно, что он может держать псионический фокус, который Вы храните в нем.

Требования: Близость Психристалла, 3-ий уровень манифеста.

Выгода: Вы можете потратить действие полного раунда, чтобы псионически сосредоточить ваш психристалл (см. описание умения Концентрации, страница 37). В любое время, когда Вы должны израсходовать ваш псионический фокус, Вы можете израсходовать псионический фокус вашего психристалла, пока кристалл - в пределах 5 футов от Вас.

Психристалл не может сосредоточить себя - только владелец может потратить время, чтобы сосредоточить кристалл.

СИЛА ВОЛИ; [ОБЩИЙ]

Вы в состоянии сопротивляться псионическим атакам с чрезвычайной Силой Воли.

Требование: Железная Воля.

Выгода: Один раз в раунд, когда псионический эффект, который позволяет спас-бросок Реакции или спас-броском Стойкости, Вы можете вместо этого сделать спас-бросок Воли, чтобы избежать эффекта.

Выгода этого навыка применяется только к псионическим силам и пси способностям. Это - исключение к правилу псионико-магической прозрачности (см. страницу 55).

Дополнительно: Вы не можете взять или использовать этот навык, если Вы имеете способность использовать силы (если Вы имеете запас очков силы или пси способности).

ЗАДЕРЖАТЬ СИЛУ; [МЕТАПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы можете проявить силы, которые останутся на 5 раундов дольше.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы можете проявить силу как отсроченную силу. Отсроченная сила не активизируется немедленно. Когда Вы проявляете силу, Вы выбираете один из трех механизмов:

(1) Сила активизируется, когда Вы предпринимаете стандартное действие, чтобы активизировать ее;

(2) Сила активизируется, когда существо входит в область, которую сила затронет (только на силы, которые затрагивают области, может использовать это состояние);

(3) Сила активизируется на вашей очереди после 5 раундов.

Если Вы выбираете один из первых двух механизмов, и условия не выполнены в пределах 5 раундов, сила активизирует автоматически на пятом раунде.

Только затрагивающие область и личные силы могут быть отсрочены.

Любые решения, которые Вы принимаете об отсроченной силе, включая броски атаки, определение цели, должны быть, сделаны, когда сила проявляется.

Отсроченная сила может быть рассеяна как обычно в течение задержки, и может быть обнаружена в области или на цели при помощи сил, которые могут обнаружить псионические эффекты.

Использование этого навыка увеличивает стоимость силы на 2. Общая стоимость силы не может превысить ваш уровень манифеста.

СИЛА ЧЕРВОТОЧИНЫ; [МЕТАПСИОНИЧЕСКИЙ]

Ваши силы иногда обходят барьеры.



Opportunity Power

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы можете попытаться проявить ваши силы против целей, которые защищены стеной или вызванным эффектом. Ваша сила проходит через Астральный План, чтобы обойти барьер.

Сила и толщина барьера определяют ваш шанс на успех. Чтобы успешно обходить барьер с вашей силой, Вы делаете проверку Определения психил против УС равной 10 + твердость барьера + 1 в фут толщины (минимальный 1). Назначьте твердость 20 к барьерам без оценки твердости, типа эффектов силы (или *стена эктоплазмы*). Стена силы или *стена эктоплазмы*, как предполагают, имеют меньше чем 1 фут толщины если не отмечено иначе.

Если сила требует луча обзора (который включает большинство сил, которые затрагивают цель или цели вместо области), Вы не можете проявить ее как силу червоточины, если Вы не можете так или иначе видеть цель, как с *ясновидящим чувством*.

Использование этого навыка увеличивает стоимость силы в очках силы на 2. Общая стоимость силы не может превысить ваш уровень манифеста.

СКОРОСТЬ МЫСЛИ [ПСИОНИК]

Энергия вашего разума возбуждает готовность вашего тела.

Требование: МУД 13.

Выгода: Пока Вы псионически сосредоточены и не одеты в тяжелую броню, Вы получаете премию проницательности к вашей скорости 10 футов.

СМЕРТЕЛЬНАЯ ТОЧНОСТЬ; [ОБЩИЙ]

Вы освобождаете ваш разум от всех негативных эмоций, становясь инструментом смертельной точности.

Требование: ЛОВ 15, базовый бонус атаки +5.

Выгода: Вы имеете смертельную точность для ваших скрытых атак. Вы можете пребросить любой результат 1 на кубике дополнительного повреждения вашей скрытой атаки. Вы должны оставить результат переброска, даже если он снова 1.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ; [ПСИОНИК]

Вы можете поразить вашего противника оружием дальнего боя, как будто сделали атаку касанием.

Требование: ЛОВ 13, Выстрел в упор, Псионический Выстрел, базовый бонус атаки +5.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы можете провести вашу дальнюю атаку, как дальнюю атаку касанием. Вы должны решить, использовать ли этот навык до броска атаки. Если ваша атака промазала, Вы все равно расходуете ваш псионический фокус.

СОЗДАНИЕ ДОРЖЕЙ [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Вы можете создавать тонкие кристаллические палочки, называемые доржами, которые используются, когда силы манифеста израсходованы.

Требование: 5-ый Уровень манифеста.

Выгода: Вы можете создать дорж любой с псионической силой, которую Вы знаете (запрещено, например, как отмечено в описании силы, *дарование силы*). Создание занимает один день на 1 000 gr его базовой цены. Базовая цена доржа = его уровень манифеста * уровень силы * 750 gr. Чтобы создать дорж, Вы должны потратить 1/25 этой базовой цены в ХР и израсходовать сырье, стоящее половину этой базовой цены.

Толькочто созданный дорж имеет 50 зарядов.

Содавая дорж, который содержит силу, требующую затрат ХР, Вы должны заплатить стоимость этого заклинания в ХР * 50.

СОЗДАНИЕ КАМНЕЙ СИЛЫ [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Вы можете создавать камни силы, чтобы хранить псионические силы.

Требование: 1-ый Уровень манифеста.

Выгода: Вы можете создать камень силы с любой силой, которую Вы знаете. Зашифровывание камня силы занимает один день на 1 000 gr его базовой цены. Базовая цена камня силы = уровень сохраненной силы * его уровень манифеста * 25 gr. Чтобы сделать камень силы, Вы должны потратить 1/25 его базовой цены в ХР и израсходовать сырье, стоящее половину его базовой цены.

Некоторые камни силы подвергаются дополнительным затратам в ХР, в зависимости от вложенной силы. Это расходуется в дополнение к полученной базовой цене предмета.

СОЗДАНИЕ КРИСТАЛЛОВ ЗНАНИЙ [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Вы можете создать псионические *кристаллы знаний* (запас очков силы).

Требование: 3-ий Уровень манифеста.

Выгода: Вы можете создать *кристалл знания*. Создание занимает один день на 1 000 gr его базовой цены. Базовая цена *кристалла знания* равна уровню силы самого высокого уровня, которую с помощью него моно проявить, использовав все сохраненных очков силы, в квадрате, умноженная на 1 000 gr. Например, *кристалл знания*, который хранит 5 очков силы, может использоваться, чтобы проявить силу 3-го уровня. Таким образом, его стоимость - 9 000 gr ($3^2 * 1\,000 = 9\,000$). Чтобы создавать *кристалл знания*, Вы должны потратить 1/25 его базовой цены в ХР и израсходовать сырье, стоящее половину его базовой цены.

СОЗДАНИЕ ПСИКОРОН [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Вы можете создать психороны, которые имеют много псионических эффектов.

Требование: 12-ый Уровень манифеста.

Выгода: Вы можете создать любую психорону, для которой Вы выполняете требования. Создание занимает один день на 1 000 gr ее базовой цены. Чтобы создать психорону, Вы должны потратить 1/25 ее базовой цены в ХР и израсходовать сырье, стоящее половину ее базовой цены. См. страницу 169 (описание психорон, требования для каждой и цена).

Некоторые психороны подвергаются дополнительным затратам в ХР как отмечено в их описании. Это расходуется в дополнение к полученной базовой цене психороны.

СОЗДАНИЕ ПСИОНИЧЕСКОГО КОНСТРАКТА [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Вы можете создать големов и других псионических констрактов, которые подчиняются вашим приказам.

Требования: Создание Псионического Оружия и Брони, Создание Универсального Предмета.

Выгода: Вы можете создать любой псионический констракт, для которого Вы выполняете требования. Создание занимает один день на 1 000 gr его базовой цены.

Чтобы создавать констракт, Вы должны потратить 1/25 базовой цены констракта в ХР и израсходовать сырье стоимостью половина его базовой цены (см. детальное описание Псиона-Убийцы, страницу 208).

Новый констракт имеет средние Хиты для его Кости хитов.

СОЗДАНИЕ ПСИОНИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ И БРОНИ [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Вы можете создать псионические оружие, броню и щиты.

Требование: 5-ый Уровень манифеста.

Выгода: Вы можете создать любое псионическое оружие, броню или щит, для которого Вы выполняете требования. Усовершенствование оружия, брони или щита занимает один день на 1 000 gr цены его псионических особенностей. Чтобы усовершенствовать оружие, Вы должны потратить 1/25 цены его особенностей в ХР и израсходовать сырье, стоящее половину этой полной цены. См. Главу 7 (описания псионического оружия, брони и щитов, требования, связанные с каждым из них, и ценами их особенностей).

Оружие, броня или щит, который будет усовершенствован, должен быть высококачественным предметом. Его стоимость не включена в вышеупомянутую стоимость.

Вы можете также починить сломанное псионическое оружие, броню или щит, если обладаете этим навыком. Если вы пытаетесь починить предмет затраты сокращаются на половину (ХР, сырье и время).

СОЗДАНИЕ ПСИОНИЧЕСКОЙ ТАТУИРОВКИ [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Вы можете создавать псионические татуировки, которые хранят силы.

Требование: 3-ий Уровень манифеста.

Выгода: Вы можете создать псионическую татуировку любой силы 3-го уровня или ниже, которую Вы знаете. Создание псионической татуировки занимает один день. Когда Вы создаете псионическую татуировку, Вы устанавливаете уровень манифеста. Уровень манифеста должен быть достаточным, чтобы проявить силу и не выше чем ваш собственный уровень. Базовая цена псионической татуировки = ее уровень силы * уровень манифеста * 50 gr. При написании татуировки Вы должны потратить 1/25 ее базовой цены в ХР и израсходовать сырье (чернила, высококачественные иглы и так далее) стоящее половину его базовой цены. Когда Вы создаете псионическую татуировку, Вы принимаете любые решения, которые Вы бы обычно принимали, проявляя силу. Когда его владелец физически активизирует татуировку, владелец - цель силы.

Некоторые татуировки подвергаются дополнительным затратам в ХР, в зависимости от вложенной силы. Это расходуется в дополнение к полученной базовой цене предмета.

СОЗДАНИЕ УНИВЕРСАЛЬНОГО ПРЕДМЕТА [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Вы можете создать универсальные псионические предметы, типа *третьего глаза* или *воздействующей на психику кожи*.

Требование: 3-ий Уровень манифеста.

Выгода: Вы можете создать любой универсальный псионический предмет, для которого Вы выполняете требования. Создание занимает один день на 1 000 gr его базовой цены. Чтобы создать универсальный псионический предмет, Вы должны потратить 1/25 базовой цены предмета в ХР и израсходовать сырье стоимостью половина его базовой цены.

Вы можете также починить сломанный универсальный предмет, который Вы могли бы сделать. Если вы пытаетесь починить предмет затраты сокращаются на половину (ХР, сырье и время).

Некоторые предметы подвергаются дополнительным затратам в ХР как отмечено в их описании. Это расходуется в дополнение к полученной базовой цене предмета. Вы должны заплатить такую стоимость, чтобы создать предмет или починить сломанный.

СОСРЕДОТОЧЕННОЕ ЛОМАНIE ОРУЖИЯ [ПСИОНИК]

Вы можете ошутить стрессовые очки на оружии других.

Требование: СИЛА 13, Могучая атака, Улучшенная Ломание Оружия.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Когда Вы нападаете на оружие противника, Вы игнорируете половину полной твердости оружия (округление вниз). Полная твердость включает в себя любые волшебные или псионические повышения, которые увеличивают его твердость.

Дополнительно: Вы можете также ошутить стрессовые очки в любом твердом предмете (деревянная дверь или каменная стена) и можете игнорировать половину полной твердости объекта (округление вниз), атакуя этот объект.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ СИЛЫ [ПСИОНИК]

Вы наносите больше повреждения с вашими силами.

Требования: Концентрация на оружии (луч), 4-ый уровень манифеста.

Выгода: С лучами и силами дальней атаки касанием, которые наносят повреждения, Вы наносите дополнительно 2 повреждения. Если Вы расходуете ваш псионический фокус, когда Вы проявляете луч или силу дальней атаки касанием, которая наносит повреждения, Вы добавляете вашу премию ключевой способности к повреждению (вместо того, чтобы добавить 2).

ТАЛАНТЛИВЫЙ [ПСИОНИК]

Вы можете сверхнаправить силы с меньшей стоимостью для Вас.

Требование: Сверхканал.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Когда Вы проявляете силы 3-его уровня или ниже, Вы не получаете повреждения от сверхнаправлений.

ТАНЕЦ ПЛАЩА; [ОБЩИЙ]

Вы квалифицированы в использовании оптических уловок, чтобы сделать себя там где вас нет.

Требования: Прятаться 10 рангов, Выступление (танец) 2 ранга.

Выгода: Вы можете предпринять действие движения, чтобы затенить ваше точное положение. До вашего следующего хода, Вы имеете укрытие. Альтернативно, Вы можете предпринять действие полного раунда, чтобы сделать Ваше точное положение неясным. До вашего следующего действия, Вы имеете полное укрытие.

ТОПЛИВО ТЕЛА [ПСИОНИК]

Вы можете расширить ваше общее количество очков силы за счет вашего здоровья.

Выгода: Вы можете получить, 2 очка силы, получив 1 пункт повреждения характеристики (см. страницу 67) для каждой из 3х характеристик: Сила, Ловкость и Конституция. Вы можете получить дополнительные очки силы за пропорциональную стоимость; например, Вы хотите получить 6 очков силы, получив 3 повреждения Силы, Ловкости и Конституции. Эти очки добавляются к вашему запасу очков силы, как будто Вы получили их после отдыха.

Дополнительно: Только живые существа могут использовать этот навык.

УДАЛЕННАЯ СИЛА; [МЕТАПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы можете увеличить область ваших сил.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы можете изменить взрыв, излучение, линию или имеющую форму силу распространения увеличив ее область. (Силы, которые не имеют области одного из этих четырех видов, не затрагиваются этим навыком.) Любые числовые размеры области силы увеличиваются на 100 %. Например, сила *разрывная энергия* (которая обычно распространяется с 40 футовым радиусом) расширяется до 80-и фтового радиуса.

Использование этого навыка увеличивает стоимость силы на 4. Общая стоимость силы не может превысить ваш уровень манифеста.

УЗКОЕ МЫШЛЕНИЕ [ПСИОНИК]

Ваша способность сконцентрироваться столь же остра, что и наконечник стрелы, разрешая Вам получить псионический фокус даже в самых бурных ситуациях.

Требование: МУД 13.

Выгода: Вы получаете +4 премии к проверкам Концентрации, которые Вы делаете, чтобы стать псионически сосредоточенным.

УЛУЧШЕННЫЙ ПСИКРИСТАЛ [ПСИОНИК]

Вы можете модернизировать ваш психристалл.

Требования: Близость Психристалла.

Выгода: Вы можете внедрить другой фрагмент индивидуальности в ваш психристалл. Вы получаете выгоды от обоих разновидностей психристаллов. Индивидуальность вашего психристалла приспосабливается и становится смесью между всеми внедренными фрагментами индивидуальности. С этого времени, определяя способности вашего психристалла, рассмотрите ваш уровень манифеста как на один выше чем ваш нормальный уровень манифеста.

Дополнительно: Вы можете получить этот навык многократные времена. Каждый раз, Вы внедряете новый фрагмент индивидуальности в ваш психристалл, из которого Вы получаете выгоды, и Вы рассматриваете ваш уровень как на один выше для определения способностей вашего психристалла.

УМСТВЕННОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ; [ОБЩИЙ]

Ваш разум бронирован против умственного вторжения.

Требование: Основная премия Спас-броска воли +2.

Выгода: Против псионических атак, которые не используют тип энергии, чтобы нанести повреждения (*мозговой удар*), Вы получаете сокращение повреждений 3/-. Кроме того, когда Ваши

характеристики повреждаются от псионической атаки, Вы получаете на 3 повреждения меньше, чем Вы обычно получили.

Выгода этого навыка применяется только к псионическим силам и пси способностям. Это - исключение к правилу псионико-магической прозрачности (см. страницу 55).

Дополнительно: Вы не можете взять или использовать этот навык, если Вы имеете способность использовать силы (если Вы имеете запас очков силы или пси способности).

УМСТВЕННЫЙ ПРЫЖОК [ПСИОНИК]

Вы можете делать удивительные прыжки.

Требование: СИЛА 13, Прыжок 5 рангов.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы получаете +10 премий к проверке Прыжка.

УСИЛЕННАЯ СИЛА; [МЕТАПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы можете проявить силы с большим эффектом.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Все переменные, числовые эффекты усиленной силы в полтора раза. Усиленная сила наносит такое же повреждение, как и нормальная, вылечивает в 1,5 раза больше Хитов, затрагивает в 1,5 раза больше целей и т.д. как соответствующая. Увеличенные силы могут также быть усилены (умножьте 1,5 общее количество повреждений увеличенной силы). Спас-броски и уровень силы не увеличивается.

Использование этого навыка увеличивает стоимость силы на 2. Общая стоимость силы не может превысить ваш уровень манифеста.

УСКОРЕННАЯ СИЛА; [МЕТАПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы можете проявить силу в мгновение мысли.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы можете выполнить другое действие, даже проявить другую силу, в том же самом раунде, в котором Вы проявляете ускоренную силу. Вы можете проявить только одну ускоренную силу в раунд. Сила, время на сотворение которой более чем 1 раунд, не может быть ускорена.

Использование этого навыка увеличивает стоимость силы на 6. Общая стоимость силы не может превысить ваш уровень манифеста.

Проявление ускоренной силы не вызывает атак при возможности.

ХАОТИЧНЫЙ РАЗУМ; [ОБЩИЙ]

Буря ваших мыслей препятствует другим получать сведения о ваших действиях.

Требование: Хаотическое мировоззрение, ХАР 15.

Выгода: Существа и персонажи, которые имеют премию проницательности на их бросках атаки, премию проницательности к их Классу Брони или премии проницательности к проверкам умений или проверкам способностей, не получают те премии против Вас.

Выгода этого навыка применяется только к премиям проницательности, полученным от псионических сил и пси способностей. Это - исключение к правилу псионико-магической прозрачности (см. страницу 55).

Дополнительно: Вы не можете взять или использовать этот навык, если Вы имеете способность использовать силы (если Вы имеете запас очков силы или пси способности).

ЦЕПНАЯ СИЛА; [МЕТАПСИОНИЧЕСКИЙ]

Вы можете проявить силы, которые образуют дугу, чтобы поразить другие цели в дополнение к первичной цели.

Выгода: Чтобы использовать этот навык, Вы должны израсходовать ваш псионический фокус (см. описание умения Концентрации, страница 37). Вы можете использовать цепь силы на любую силу, которая затрагивает одну цель, наносящую или кислотное, холодное, электрическое, ошеломляющее или звуковое повреждение. После того, как первичная цель поражена, сила может образовать дугу к множеству вторичных целей, равных вашему уровню манифеста (максимально 20). Вторичные дуги каждая направлена на одну цель и наносит половину первичного повреждения (округляется вниз). Каждая цель может сделать спас-бросок, если разрешает сила. Вы выбираете вторичные цели как вам угодно, но они должны все быть в пределах 30 футов от первичной цели, и ни одна цель не может быть поражена несколько раз. Вы можете затрагивать меньше вторичных целей чем максимум.

Использование этого навыка увеличивает стоимость силы в очках силы на 6. Общая стоимость силы не может превысить ваш уровень манифеста.



Metacentrality

Clairvoyance

Telepathy



Psychometabolism

Psychokinesis

Psychoporation

"The psionic entity
embraces the powers
of the body and mind,
effecting change in
the real world."

6'
tallPsionic
tattoo

Глава 4: Псионники

PSIONICS

CHAPTER FOUR

Иолдабулд псион просто должен сконцентрироваться, чтобы проявить его врожденные силы, привлекая его способности для просмотра запаса умственной силы. Он не имеет никакой потребности в материальных компонентах, устных репликах, или неуклюжих жестах. С умственным распределением нескольких очков силы, он может сотворить огонь из воздуха, перемещать валун, не касаясь его, мельком увидеть будущее, и общаться с другими, которые находятся за много миль.

Силы псионика возникают из разумных умов. Даже нежить или существо, которое не имеет никакой физической формы, могут создать запас внутренней силы, необходимый для проявления силы, пока у него сеть по крайней мере 1 очко Интеллекта. Паразиты, обладающие способностью разума роя, типа роя адской осы (см. *Руководство Монстра*, страница 238), являются исключением к этому правилу.

Сила псионика - одноразовый эффект псионика. Персонажи псионика и существа не должны подготавливать их силы к использованию раньше срока. Или они имеют достаточные очки силы, чтобы проявить силу, или нет.

Сила проявлена, когда персонаж псионика платит его стоимость очков силы. Некоторые существа псионика автоматически проявляют силы, названные пси способностями, не платя стоимость очков силы. Другие существа платят очки силы, чтобы проявить их силы, так же, как это делают персонажи.

Каждая сила имеет определенный эффект как описано в Главе 5. Сила, известная персонажу псионика может использоваться всякий раз, когда он или она имеет очки силы, чтобы заплатить за нее.

Силы сгруппированы согласно шести категориям, названным дисциплинами, представляя шесть широких тем сил. Эта глава

описывает различия между дисциплинами. Кроме того, она обеспечивает обширное обсуждение того, как силы работают, дает краткий обзор формата описания силы, объясняет механику боя псионика между существами псионика и против целей непсионика, и обсуждают то, что случается, когда псионик производит объединение с другими псиониками и с магией. Она так же позволяет рассмотреть псиоников и магию как различные виды энергии. Вторая часть главы обсуждает тему кампании псионика и проблемы персонажей псионика на высоких уровнях.

ПРОЯВЛЕНИЕ СИЛ

Персонажи псионика и существа проявляют силы. Стоят ли они очки силы, когда манифест персонажем псионика, или проявлены как пси способности, эффекты сил остаются теми же самыми. Проявление силы может быть прямым процессом, типа того, когда карлик Казак проявляет *телекинетическую силу*, чтобы поднять маленький предмет к высокому выступу, или это может быть усложнено, типа того, когда Казак пытается нагреть секиры орков противников, использующих *волнение вопроса*, в то время как орки прилагают все усилия, чтобы сделать Казака короче на голову.

Процесс проявления силы является родственным сотворению заклинания, но с существенными различиями.



ВЫБОР СИЛЫ

Сначала Вы должны выбрать силу, которую хотите проявить. Вы можете выбрать любую силу, которую Вы знаете, если Вы способны к проявлению сил этого уровня.

Чтобы проявлять силу, Вы должны заплатить очки силы, которые вычитаются из вашего ежедневного общего количества. Вы можете проявить ту же самую силу много раз, если Вас в запасе достаточно очков силы, чтобы заплатить за нее.

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Чтобы проявлять силу, Вы должны сконцентрироваться. Если что-то угрожает прервать вашу концентрацию, в то время как Вы проявляете силу, Вы должны преуспеть в проверке на Концентрацию или потерять очки силы, не проявив силу. Чем больше вас отвлекают и чем выше уровень силы, которую Вы пытаетесь проявить, тем выше УС. (Высокоуровневые силы требуют большего количества умственного усилия.)

Ранение: если Вам нанесли повреждения от вражеских атак в тот момент, когда Вы пробовали проявлять силу, то это может нарушить вашу концентрацию и разрушить силу. Если Вы получаете повреждение, пробуя проявить силу, Вы должны сделать проверку Концентрации (УС 10 + количество полученного повреждения + уровень силы, которую Вы проявляете). Это в случае, когда прерывание происходит в течение времени проявления (между тем, когда Вы начинаете и когда Вы заканчиваете проявление силы) (для силы со временем на сотворение 1 раунда или дольше) или если вас атакуют в ответ на ваше проявление силы (атака при возможности, вызванная проявлением силы или случайное нападение от подготовленного действия).

Если Вы получаете непрерывное повреждение, такое как от заклинания *Кислотной стрелы Мельфора*, считается, что половина повреждения наносится Вам, в то время когда Вы проявляете силу. Вы должны сделать проверку Концентрации (УС 10 + 1/2 повреждения от непрерывного источника, которые вам были нанесены + уровень силы, которую Вы проявляете). Если последнее нанесенное повреждение, было последнее повреждение (последний раунд эффекта *Кислотной стрелы Мельфора*), то повреждение закончено, и оно больше не отвлекает Вас. Повторное повреждение, типа от *энергетической стены*, не рассчитывается как непрерывное повреждение.

Сила: Если Вы находитесь под эффектом силы и пытаетесь проявить собственную силу, Вы должны сделать проверку Концентрации или потерять силу, которую Вы проявляете. Если сила, подвергающая Вас, наносит повреждение, то УС Концентрации - 10 + количество повреждения + уровень силы, которую Вы проявляете. Если сила сталкивается с Вами или отвлекает Вас некоторым другим способом, то УС Концентрации - УС спас-броска силы + уровень силы, которую Вы проявляете. Для силы без спас-броска, это - УС спас-броска тот, который был бы, если бы спас-бросок позволялся.

Борется или Обездвижен: Чтобы проявлять силу, если боретесь или обездвижены, Вы должны сделать проверку Концентрации (УС 20 + уровень силы, которую Вы проявляете), или потеряйте силу.

Энергичное Движение: Если Вы скачете на лошади, Вас трясет при перемещении в фургоне, на маленькой лодке в бурной реке, в каюты унесенного штормом судне, или просто Вас толкнули, то Вы должны сделать проверку Концентрации (УС 10 + уровень силы, которую Вы проявляете), или потеряйте силу.

Сильное Движение: Если Вы находитесь на мчащейся галопом лошади, едете по ухабам в фургоне, находитесь на маленькой лодке в шторм, находитесь на палубе в унесенном штормом судне, то Вы должны сделать проверку Концентрации (УС 15 + уровень силы, которую Вы проявляете), или потеряйте силу.

Сильная Погода: Если Вы находитесь под действием сильного ветра, ослепляющего дождь или дождя со снегом, УС - 5 + уровень силы, которую Вы проявляете. Если Вы находитесь под управляемым ветром градом, пылью, или обломками, УС - 10 + уровень силы, которую Вы проявляете. В любом случае, Вы теряете силу, если Вы проваливаете проверку Концентрации. Если погода вызвана силой, используйте правила в подразделе Силы, которое описано выше.

Проявление Сил на Обороне: Если Вы хотите проявить силу, не вызывая атак при возможности, Вы должны преуспеть в проверке Концентрации (УС 15 + уровень силы, которую Вы проявляете). Вы теряете очки силы без успешного проявления, если Вы терпите неудачу.

Запутанный: Если Вы хотите проявить силу в то время как запутаны сетью или в то время когда находитесь под эффектом силы с подобными эффектами (как *запутывания эктоплазмой*), Вы должны сделать УС 15 проверку Концентрации, чтобы проявить силу. Вы теряете силу, если Вы терпите неудачу.

УРОВЕНЬ МАНИФЕСТА

Переменные эффекта силы часто зависят от уровня манифеста, который является равным вашему уровню класса псионика. Например, сила *астрал констракта* длится 1 раунд в уровень манифеста, таким образом астрал констракт длится 11 раундов если сотворен создателем 11-ого уровня. Сила, которая может быть увеличена для дополнительного эффекта, также ограничена вашим уровнем манифеста (Вы не можете потратить очков силы на силу больше чем ваш уровень манифеста). См. Увеличение под Описательным Текстом, ниже.

Вы можете проявить силу в более низком уровне манифеста чем нормальный, но уровень манифеста должен быть достаточно высоким, чтобы проявить силу и все зависящие от уровня особенности должны быть основанными на том же самом уровне манифеста. Например, если бы Вы хотели проявить *замедление* на ком-то в течение только 1 минуты, то Вы проявляете силу на 1м уровне манифеста и Ваш максимальный диапазон равен 30 футов.

Когда особенность класса или другая специальная способность обеспечивают регулирование вашего уровня манифеста (типа навыка Сверхканала или особенности класса Вилдер), это регулирование применяется не только ко всем эффектам, основанным на уровне манифеста (типа диапазон, продолжительность, и потенциал увеличения), но также и к вашей проверке уровня манифеста, чтобы преодолеть сопротивление силам вашей цели (см. Сопротивление Силы, страница 62).

НЕУДАЧА СИЛЫ

Если Вы пробуете проявить силу в условиях, где характеристики силы (диапазон, область, и так далее) не соответствуют, проявление терпит неудачу, и очки силы потрачены впустую. Например, если Вы проявляете *очарование псионика* на собаке, сила терпит неудачу, потому что собака - неправильный тип цели для силы.

Силы также терпят неудачу, если ваша концентрация нарушена (см. Концентрацию, выше).

РЕЗУЛЬТАТ СИЛЫ

Как только Вы знаете, какие существа (или объекты или области) подвергнуты, и сделали ли те существа успешные спас-броски (если любому разрешали), Вы можете применить любые результаты, которые сила влечет за собой.

Много сил подвергают специфические типы существ. Например, *доминация псионика* (в ее неувеличенной форме) работает только на гуманоидах.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ СИЛЫ

Определенные специальные особенности обращаются ко всем силам.

Атаки: Немного сил относятся к атакам. Все наступательные боевые действия, даже те, которые не наносят повреждения противникам, типа, разоружения или порыва, считаются атаками. Все силы, которым противники могут сопротивляться при помощи спас-бросков, которые наносят повреждения, или как-то иначе вредят или препятствуют предметам, считают атаками. *Астрал констракт* и подобные силы не считают атаками, потому что сами силы не вредят никому.

Типы Премий: Много сил дают премии существам очки основных характеристик, Класс Брони, атаке, и другим признакам. Каждая премия имеет тип, который указывает, какую силу предоставляет премию. Например, *инерционная броня* предоставляет премию брони Классу Брони, указывая, что сила создает материальную броню, чтобы защитить Вас. *Защитное прозрение* предоставляет премию проникаемости Классу Брони, потому что Вы знаете, когда ваш противник планирует напасть на Вас. (Типы премии охвачены подробно на странице 21 *Dungeon Master's Guide*.) важный аспект типов премии - то, что две премии того же самого типа не складываются. За исключением премий уклонения, большинства премий обстоятельства, и расовых

премий, принимаются во внимание только большие премии (см. Объединение Псионических и Волшебных Эффектов, ниже). Тот же самый принцип обращается к штрафам - персонаж, берущий два или больше штрафа того же самого типа применяет только худший.

Возвращение Мертвых: Из всех сил псионика, только *пересмотр действительности* имеет способность возратить убитых персонажей к жизни.

Когда живое существо умирает, его душа отбывает из тела, оставляет Материальный план, путешествует через Астральный План, и перемещается, чтобы о на плане, где проживает божество существа. Если существо не поклонялось божеству, его душа отбывает на план, соответствующий его мировоззрению. Возвращение кого-то из мертвых значит: восстановление его или её души и возвращение к его или её телу.

Потеря Уровня: прохождение от жизни до смерти и назад очень мучительно для души. Следовательно, любое существо приведенное в чувство, назад обычно теряет один уровень опыта. Новый опыт персонажа указывает, общее количество - на полпути между минимумом, необходимым для его или её нового (уменьшенного) уровня и минимума, необходимого для следующего. Если персонаж был 1-ым уровнем во время смерти, он или она теряет 2 пункта Конституции вместо того, чтобы терять уровень.

Эта потеря уровня или потеря Конституции не могут быть восстановлены никакими смертными средствами, даже *желание* заклинаний или *чудо*. Восстановленный персонаж может восстановить потерянный уровень, зарабатывая XP через дальнейшие приключения. Восстановленный персонаж, кто был 1-ым уровнем во время смерти, может восстановить потерянные пункты Конституции, улучшая его или её очки Конституции, когда он или она достигает уровня, который позволяет увеличение очков способности.

Предотвращение Возвращения к жизни: Враги могут предпринять шаги, чтобы сделать это более трудным для персонажа быть возвращенным от мертвых. Хранение тела препятствует другим использовать отдельное проявление *пересмотра действительности*, чтобы восстановить убитый персонаж к жизни.

Возвращение к жизни Против Воли: душа не может быть возвращена к жизни, если она не желает этого. Душа знает название, мировоззрение, и божество-покровитель персонажа, пытающегося восстановить это, и может отказаться возвратиться на этом основании.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ПСИОНИЧЕСКИХ И ВОЛШЕБНЫХ ЭФФЕКТОВ

Правило по умолчанию для взаимодействия псиоников и магии простое: Силы взаимодействуют с заклинаниями, и заклинания взаимодействуют с силами тем же самым образом, как заклинание или заклинательная способность взаимодействуют с другим заклинанием или заклинательной способностью. Это известно как псионико-магическая прозрачность.

Псионико-магическая Прозрачность: Хотя не явно вызванный в описаниях заклинания в *Руководстве Игрока* или волшебных описаниях предмета в *Dungeon Master's Guide*, заклинания, заклинательные способности, и волшебные предметы, которые могли потенциально затронуть псионики, действительно затрагивают псионики. Правило о псионико-магической прозрачности имеет следующие разветвления.

Сопротивление заклинания эффективно против сил и использует ту же самую механику. Аналогично, сопротивление силы эффективно против заклинаний и использует ту же самую механику как сопротивление заклинания. Если существо имеет один вид сопротивления, это предполагает, что оно имеет и другой.

Все заклинания, которые рассеивают магию, имеют равный эффект против сил того же самого уровня, используют ту же самую механику, и наоборот.

ОПИСАНИЯ СИЛЫ

Силы, доступные для персонажей описаны в Главе 5: Силы. Описание каждой силы представлено в стандартном формате. Каждая категория информации объясняется и определяется ниже.

ИМЯ

Первая строка каждого описания силы описывает имя, под которым известна. Сила может быть известна под другими именами в разных местах и разные манифестеры могут давать собственные имена для их сил, типа *мастера разума* вместо *доминанции псионика*.

ДИСЦИПЛИНА (ПОДДИСЦИПЛИНА)

Ниже имени силы - строка, описывающая дисциплину (поддисциплина в круглых скобках, если есть), которой сила принадлежит.

Каждая сила связана с одной из шести дисциплин. Дисциплина - группа связанных сил, которые работают одинаковыми способами. Каждая из дисциплин обсуждена ниже.

Ощущение

Силы ощущения позволяют Вам изучить давно забытые тайны, взглянуть на непосредственное будущее и предсказать далекое будущее, находить скрытые объекты, и знать то, что обычно непостижимо. Примеры сил: *ясновидящее чувство*, *чтение объекта*, *прозрение*, и *истинное зрение псионика*.

Ради псионико-магической прозрачности, силы ощущения эквивалентны силам школы предсказания (таким образом, существа, иммунные к заклинаниям предсказания являются также иммунными к силам ощущения).

Много сил ощущения имеют область охвата конус (см. страницу 175 *Руководства Игрока*). Они двигаются с Вами и простираются в направлении Вашего взгляда. Конус определяет область, которую Вы можете охватить каждый раунд. Если Вы изучаете ту же самую область много раундов, Вы можете получить дополнительную информацию, как отмечено в описательном тексте для силы.

Наблюдение при помощи кристалла: сила наблюдающая при помощи кристалла поддисциплины создает невидимый датчик, который посылает Вам информацию. Если не отмечено иначе, датчик имеет те же самые сенсорные силы, как у Вас. Это включает любые силы или эффекты, которые предназначаются для Вас (*инфразречение псионика*), но не силы или эффекты, которые происходят от Вас (типа *обнаруживают псиоников*). Однако, датчик рассматривают как отдельный, независимый ваш сенсорный орган и функционирует, даже если Вы были ослеплены, оглушены, или иначе перенесли сенсорное ухудшение. Любое существо с очками Интеллекта 12 или выше может заметить датчик, сделав проверку Интеллекта УС 20. Датчик может быть рассеян, как будто это была активная сила.

Защитное прикрытие или защита псионика (типа *пустой области псиоников* или *бланка разума псионика*) блокируют наблюдение при помощи кристалла силы и Вы ощущаете, что сила столь блокирована.

Метасоздание

Силы метасоздания создают объекты, существа, или некоторую форму вещества. Существа, которые Вы создаете обычно, но не всегда, повинуются вашим командам. Примеры сил: *астрал контракт*, *защитную аморфность*, *эктоплазменный ползун* и *стену эктоплазмы*.

Сила метасоздания вытягивает эктоплазму из Астрального Плана, чтобы создать объект или существо в месте, которое персонаж псионика называет (подчиненным пределам отмеченный выше). Объекты, созданные этим способом столь же тверды и длительны как нормальные объекты, несмотря на их первоначально прозрачное вещество.

Существа псионика, созданные с силами метасоздания считают конструкциями, не аутсайдерами.

Существо или созданный объект не могут появиться внутри другого существа или объекта, и при этом оно не может оказаться плавающим в пустом пространстве. Оно должно появиться на открытой местности, на поверхности. Существо или объект должны появиться в пределах диапазона силы, но оно не должно остаться в пределах диапазона.

Ради псионико-магической прозрачности, силы метасоздания эквивалентны силам школы вызова (таким образом, существа, иммунные к заклинаниям вызова являются также иммунными к силам метасоздания).

Создание: сила поддисциплины создания создает объект или существо в месте, которое манифестер называет. Если сила имеет продолжительность дольше мгновенного, энергия псионика скрепляет создание, и когда сила заканчивается, созданное

существо или объект исчезают без следа, за исключением тонкого слоя блестящей эктоплазмы, которая быстро испаряется. Если сила имеет мгновенную продолжительность, созданный объект или существо просто созданы псионикой. Оно существует бесконечно и не зависит от псиоников для его существования.

Психокинез

Силы психокинеза управляют энергией или выявляют силу разума произведения желаемого эффекта. Многие из этих сил производят захватывающие эффекты выше и вне стандартного отображения силы (см. Отображение, ниже), типа перемещения, таяния, преобразования, или уничтожения цели. Силы психокинеза могут нанести большие количества повреждения. Примеры сил: *взрыв сотрясения, поток энергии и волну энергии.*

Ради псионико-магической прозрачности, силы психокинеза эквивалентны силам школы воплощения (таким образом, существа, иммунные к заклинаниям воплощения являются также иммунными к силам психокинеза).

Психометаболизм

Силы Психометаболизма изменяют физические свойства некоторого существа, вещи, или состояния. Примеры сил: *сопереживающая передача, слить плоть, и теневое тело.*

Ради псиоников - волшебной прозрачности, силы Психометаболизма эквивалентны силам школы превращения (таким образом, существа, иммунные к заклинаниям превращения являются также иммунными к силам Психометаболизма).

Заживление: силы Психометаболизма заживающей поддисциплины могут удалить повреждение от существ. Однако, псионическое излечение обычно проваливается за исключением божественного волшебного заживления. Например, сила *сопереживающая передача* снимает повреждение с получателя и наносит это на манифестера, после чего манифестер может использовать *результативное тела*, чтобы излечить себя.

Психопортация

Силы психопортации перемещают манифестера, объект, или другое существо через пространство и время. Примеры сил: *астральный караван, дверь измерения псионика, телепортацию псионика и телепортация триггера.*

Ради псионико-магической прозрачности, силы психопортации не имеют эквивалентной школы.

Телепортация: сила поддисциплины телепортации транспортирует одно или более существ на большое расстояние. Самые мощные из этих сил могут пересечь планарные границы. Обычно транспортировка является односторонней (если иначе не отмечено). Телепортация - мгновенное путешествие через Астральный План. Что-нибудь, что может блокировать астральное путешествие также, блокирует телепортацию.

Телепатия

Силы телепатии могут шпионить за и затрагивать умы других, влияя или управляя их поведением. Примеры сил: *отражение, очарование псионика, и доминанцию псионика.*

Большинство сил телепатии – воздействие на разум.

Ради псионико-магической прозрачности, силы телепатии эквивалентны силам школы очарования (таким образом, существа, стойкие к заклинаниям очарования, типа эльфов или монахов, являются одинаково стойкими к силам телепатии).

Очарование: сила поддисциплины очарования изменяет способ, которым субъект рассматривает Вас, обычно заставляет его воспринимать Вас как хорошего друга.

Принуждение: сила поддисциплины принуждения вынуждает субъекта действовать в некоторой манере или изменяет работу его разума. Некоторые силы принуждения определяют действия субъекта, некоторые позволяют Вам определять действия субъекта, когда Вы проявляете их и дают Вам продолжительный контроль над субъектом.

[ДЕСКРИПТОР]

На той же самой строке, что и дисциплина и поддисциплина (когда применим) находится дескриптор, который более категоризирует силу в некотором роде. Некоторые силы имеют больше чем один дескриптор.

Дескрипторы, к которым обращаются силы в этой книге - кислота, холод, смерть, электричество, зло, огонь, сила, добро, зависимость от языка е, свет, затрагивающая разум и звук.

Большинство этих дескрипторов не имеет никакого эффекта, но они управляют тем, как сила взаимодействует с другими силами, с заклинаниями, со специальными способностями, с необычными существами, с мировоззрением, и так далее.

Сила зависящая от языка использует понятный язык. Например, сила *послания манифестера* терпит неудачу, если цель не может понять язык.

Затрагивающая разум сила работает только против существ с очками Интеллекта 1 или выше.

УРОВЕНЬ

Следующая строка описания силы описывает уровень силы, число от 1 до 9, который определяет относительную мощь силы. Этому числу предшествует имя класса, члены которого могут проявить силу.

Если сила - часть списка дисциплины вместо общего списка сил псиона, она может быть обозначенной именем специалиста дисциплины. Специалисты, с которыми сила может быть связана, включают: Эгоист (Психометаболизм), Кинетик (психокинез), Странник (психопортация), Провидец (ощущение), Создатель (метасоздание) и Телепат (телепатия).

Например, Уровень для *инерционного барьера* - кинетика 4, психический воин 4. Это - сила 4-ого уровня для псионов, кто специализировался в дисциплине психокинеза, и 4-ый уровень силы для психических воинов.

ОТОБРАЖЕНИЕ

Когда сила проявлена, отображение может сопровождать вторичный эффект. Этот вторичный эффект может быть слуховым, материальным, умственным, обонятельным, или визуальным. Вторичный эффект для силы происходит, только если описание силы указывает это.

Если много сил с одинаковыми отображениями действуют одновременно, то отображения не становятся более интенсивными. Вместо этого полное отображение остается почти таким же, хотя с мелкими скачками в интенсивности. Проверка Определения псисил (УС 10 + 1 в дополнительную силу в использовании) показывает точное число одновременно используемых сил.

Обойтись без Отображений: Несмотря на то, что почти каждая сила имеет отображение, персонаж псионика может всегда хотеть проявлять силу без роскошного сопровождения. Чтобы проявлять силу без любого отображения (независимо от того, сколько отображений это могло бы иметь), манифестер должен сделать проверку Концентрации (УС 15 + уровень силы). Эта проверка - часть действия проявления силы. Если проверка неудачна, сила проявляется с ее обычным отображением.

Даже если манифестер проявляет силу без отображения, он все еще подвержен атакам при возможности при соответствующих обстоятельствах. Его далекий пристальный взгляд, фокусируется на чем-то другом, чем материальный мир, и доля секунды фокусировки, требуемой для проявления силы, отвлекает внимание манифестера достаточно, чтобы гарантировать атаку. (Конечно, другая проверка Концентрации может быть сделана как нормальная чтобы проявить силу в защите или поддержать силу если на вас напали.)

Настройка Отображений: DM может заменить стандартным эффектом отображения (см. ниже) для другого определенного эффекта, соответствующего его или её кампании. Альтернативно, игрок может желать настроить его отображения. Например, силы с материальным отображением могли бы произвести "волшебную пыль" вместо эктоплазменного блеска. Как только данное отображение настроено, его эффекты не изменяются для кампании или персонажа.

Слуховой: базово-имеющий-определенную-высоту гул выходит вблизи манифестера или около субъекта силы (на выбор манифестера), устрашающе родственный многим глубоко-имеющим-определенную-высоту голосам. Звук растет за секунду от едва примечательного к столь же громкому как крик, достаточно скрипучий, чтобы быть услышанным в пределах 100 футов. По выбору манифестера, мгновенный звук может быть настолько мягким, что это можно услышать только в пределах 15 футов с успешным УС 10, Слушают проверку. Немного сил описывают уникальные слуховые отображения.

Материальный: субъект или область кратко сглажены с прозрачным, мерцающим веществом. Блестящее вещество испаряется после 1 раунда независимо от продолжительности силы. Искушенные псионы признают как материал только эктоплазму из Астрального Плана, это вещество полностью инертно.

Умственный: тонкий перезвон звонит однажды в умах существ в пределах 15 футов или манифестера или субъекта (по выбору манифестера). По выбору манифестера, перезвон может звонить

непрерывно на протяжении длительности силы. Некоторые силы описывают уникальные умственные отображения.

Обонятельный: странный, но знакомый аромат напоминает краткую умственную вспышку, давно збытую. Аромат трудно запомнить, и два разных человека описывают разный аромат (одному существу, аромат может напоминать горящую древесину, в то время как его компаньону это может напоминать мед). Аромат исходит от манифестера и распространяется на расстояние 20 футов, затем меньше чем секунду исчезает (или остается на продолжительность силы, по выбору манифестера).

Визуальный: глаза манифестера горят как точки серебряного огня, пока действует сила. Вспышка радуги света исходит от манифестера на расстояние до 5 футов и затем рассеивается, если уникальное визуальное отображение не описано. Отображение может быть написано иначе, "см. текст.", что означает, что визуальный эффект описан где-нибудь в тексте силы. Например, Отображение для *астрал контракта* "Визуальный; см. текст." Текст указывает, что контракт сформировывается. Контракт, как видимый объект, является визуальным отображением для силы *астрал контракта*.

ВРЕМЯ НА СОТВОРЕНИЕ

Большинство сил имеет время на сотворение 1 стандартного действия. Другие требуют 1 раунд или больше, в то время как немногие требуют только свободного действия. Типы Действий описаны на странице 138 *Руководства Игрока*, они описывают различия между этими типами действий.

Сила, которая требует 1 раунд, чтобы проявиться, требует действия полного раунда. Она вступает в силу как раз перед началом вашего следующего раунда, и Вы действуете как обычно после того, как сила закончена.

Сила, которая занимает 1 минуту, чтобы проявиться, вступает в силу как раз перед вашей очередью 1 минуту спустя (и для каждого из тех 10 раундов, Вы проявляете силу как полно-круглое действие, как отмечено выше для времен на сотворение с 1 раундом). Эти действия должны быть последовательными и непрерывными, или очки силы потеряны, и сила терпит неудачу.

Когда Вы используете силу, которая берет 1 раунд или дольше, Вы должны поддерживать концентрацию от текущего раунда до вашей очереди в следующем раунде. Если Вы теряете концентрацию прежде, чем время на сотворение закончилось, очки силы потеряны, и сила терпит неудачу.

Вы принимаете все подходящие решения о силе (диапазон, цель, область, эффект, версия, и т.д.), когда сила входит в силу. Например, когда Вы проявляете *астрал контракт*, Вы выбираете местоположение астрал контракта и способности, когда это появляется.

Как приложение к типам действия, описанным на странице 138 *Руководства Игрока*, эта книга вводит два новых типа действий: быстрое действие и немедленное действие.

Быстрое Действие: быстрое действие потребляет очень маленькое время, но представляет большие расходы усилия и энергии чем свободное действие. Вы можете выполнить одно быстрое действие в раунд, не мешая выполнению других действий. В этом отношении, быстрое действие походит на свободное действие. Однако, Вы можете выполнить только отдельное быстрое действие в раунд, независимо от того, какие действия Вы делаете. Вы можете предпринять быстрое действие в любое время, в которое Вам обычно разрешили бы предпринять свободное действие. Быстрые действия обычно вовлекают псионики или активацию предметов псионика; много персонажей никогда не имеют возможность предпринять быстрое действие.

Проявление ускоренной силы - быстрое действие. Кроме того, проявление любой силы со временем сотворения 1 быстрого действия (типа *взрыва*) - быстрое действие. Проявление силы со временем на сотворение 1 быстрого действия не вызывает атаки при возможности.

Немедленное Действие: как быстрое действие, немедленное действие потребляет очень маленькое время, но представляет большие расходы усилия и энергии чем свободное действие. Однако, в отличие от быстрого действия, немедленное действие может быть выполнено в любое время - даже если не ваша очередь. Используя немедленное действие на вашей очереди - то же самое как использование быстрого действия, и рассчитывает как ваше быстрое действие для того раунда. Вы не можете использовать другое немедленное действие или быстрое действие до окончания вашего следующего раунда, если Вы использовали немедленное действие, когда не ваша очередь. Вы также не можете использовать

немедленное действие, если Вы в настоящее время неподготовлены.

ДИАПАЗОН

Диапазон силы указывает на то, как далеко от Вас это может быть цель силы, это определено в описании Диапазона силы. Диапазон силы - максимальное расстояние от Вас, на котором эффект силы может произойти, так же как максимальное расстояние, на котором Вы можете определять точку происхождения силы. Если бы какая-нибудь часть области простирается бы вне диапазона, то область потрачена впустую. Стандартные диапазоны бывают следующими.

Персонал: сила затрагивает только Вас.

Касание: Вы должны коснуться существо или объект, чтобы подвергнуть его. Сила касания, которая наносит повреждения, может нанести критический удар так же, как может оружие. Сила касания угрожает критическому удару при естественном броске 20 и наносит двойное повреждение при успешном критическом ударе. Некоторые силы касания, типа *телепортации псионика*, позволяют Вам касаться нескольких целей. Вы можете коснуться несколько несопротивляющихся целей целей, как Вы можете достигнуть, но все цели заклинания должны быть затронуты в том же самом раунде, в котором Вы проявляете силу.

Близко: пределы силы до 25 футов от Вас. Максимальный диапазон увеличивается на 5 футов для каждого двух уровней манифеста, которые Вы имеете (30 футов во 2-ом уровне манифеста, 35-футовым в 4-ом уровне манифеста, и так далее).

Средне: пределы силы до 100 футов + 10 футов в уровень манифеста.

Далеко: пределы силы до 400 футов + 40 футов в уровень манифеста.

Диапазон, Выраженный в Футах: некоторые силы не имеют никакой стандартной категории диапазона, только диапазон, выраженный в футах.

НАЦЕЛИВАНИЕ СИЛЫ

Вы должны сделать некоторый выбор, который состоит в том, что подвергнет сила или где эффект силы должен произойти, в зависимости от типа силы. Следующая строка в описании силы определяет цель силы (или цели), ее эффект, или ее область, соответственно.

Цель или Цели: Некоторые силы, типа *очарования псионика*, имеют цель или цели. Вы проявляете эти силы на существах или объектах, как определено силой непосредственно. Вы должны быть в состоянии видеть или касаться цели и Вы должны определенно выбрать нужную цель. Например, Вы не можете запустить *толчок энергии* (который всегда поражает свою цель) в группу бандитов с инструкцией ударять "лидера". Чтобы ударить лидера, Вы должны быть в состоянии идентифицировать и видеть лидера (или предположить, кто является лидером). Однако, Вы не должны выбирать вашу цель, пока Вы не закончили проявлять силу.

Если Вы проявляете силу, которая предназначается для неправильного типа цели, как например проявления неувеличенного *очарования псионика* на Ксорне, сила не имеет никакого эффекта. Если цель силы - вы (описание силы имеет строку "Цель: Вы"), Вы не получаете спас-бросок, и сопротивление силам не применяется. Строки Сопротивления Спас-броска и Силы опущены в таких силах.

Некоторые силы могут быть проявлены только на желающих целях. Объявляя вас как желающую цель - то, что может быть сделано в любое время (даже если Вы неподготовлены, или это не ваша очередь). Не осознающие существа автоматически рассматриваются, как желающие, но персонаж, который находится в сознании, но неподвижен или беспомощен (кто связан, застыл, борется, парализован, обездвижен, или ошеломлен), автоматически рассматриваются, как не желающие. Строки Спас-броска и Сопротивления Силы обычно опускаются в таких силах, так как могут предназначаться только для желающих субъектов.

Эффект: Некоторые силы большинства сил метасоздания, создают вещи, а не затрагивают вещи, которые уже присутствуют. Если иначе не отмечено в описании силы, Вы должны определять местоположение, где эти вещи должны появиться, например, "эктоплазменный ползун появится на 20 футов в пещере, в которой скрывается Ксорт." Диапазон определяет то, как далеко эффект может появиться, но если эффект мобилен (астрал контракт, например), он может переместиться независимо от диапазона силы, будучи создано.

Луч: Некоторые эффекты - лучи (например, *кристаллический осколок*). Вы нацеливаете луч, как будто используете оружие дальнего боя, хотя Вы делаете дальнюю атаку касанием, а не нормальную дальнюю атаку. Как с оружием дальнего боя, Вы можете стрелять в темноту или в невидимое существо и надеяться, что Вы что-то поразите. Вы не должны видеть существо, которое Вы пробуете поразить, как с силой, которая требует цели. Существа и препятствия, однако, могут блокировать ваш луч обзора или обеспечить укрытие для существа, которое Вы стремитесь поразить.

Если сила луча имеет продолжительность, это - продолжительность эффекта луча, не отрезок времени на котором сохраняется сам луч.

Если сила луча наносит повреждения, то может нанести критический удар так же, как может оружие. Сила луча угрожает критическим ударом на естественном броске 20 и наносит двойное повреждение при успешном критическом ударе.

Распространение: Некоторые эффекты, типа того из *управления воздухом*, распространяются из точки происхождения (которой может быть пересечение сетки, или может быть манифестер) на расстояние, описанное в силе. Эффект может простираться вокруг углов и в области, которую Вы не можете видеть. Рассчитывая фактическое расстояние фигуры принимайте во внимание повороты, которые эффект может взять. Расстояние для эффектов распространения рассчитайте вокруг стен, не через них. Как и с движением, не проследивайте диагонали поперек углов. Вы должны определить точку происхождения для такого эффекта (если эффект не сосредоточен на Вас), Вы не должны иметь линии эффекта (см. ниже) ко всем частям эффекта.

Область: Некоторые силы затрагивают область. Иногда описание силы определяет специально определенную область, но обычно область попадает в одну из категорий, определенных ниже. Независимо от формы области, Вы выбираете точку, где сила происходит, но Вы обычно не управляете тем, какие существа или объекты затрагивает сила. Точка происхождения силы, которая затрагивает область - всегда пересечение сетки. Определяя, является ли данное существо в пределах области силы, высчитайте расстояние от точки происхождения в квадратах так же, как Вы делаете перемещение персонажа или определяете диапазон для дальней атаки. Единственное различие - то, что вместо того, чтобы рассчитывать от центра одного квадрата к центру следующего, Вы рассчитываете от пересечения до пересечения.

Вы можете рассчитать по диагонали, но для каждого второго диагонального квадрата как 2 квадрата расстояния. Если дальний край квадрата - в пределах области силы, и что-нибудь в пределах этого квадрата, то оно в пределах области силы. Если область силы касается только ближнего края квадрата, то ничто в пределах этого квадрата незатронуто силой.

Взрыв, Излучение, или Распространение: Много сил, которые затрагивают области как взрыв, излучение, или распространение. В каждом случае, Вы выбираете точку силы происхождения и измеряете ее эффект от этой точки.

Сила взрыва затрагивает все, что в ее области, даже существа, которых Вы не можете видеть. Например, если Вы определяете пересечение с четырьмя путями коридоров точкой происхождения силы *псионическое рассеивание*, взрывы силы происходят во всех четырех направлениях, возможно затрагивая существ, которых Вы не можете видеть, потому что они за углом от Вас, но не от точки происхождения. Он не может затронуть существа с полным укрытием от его точки происхождения (другими словами, его эффекты не простираются вокруг углов). Форма по умолчанию для эффекта взрыва - сфера, но некоторые силы взрыва описаны как имеющие форму конуса (*дыхание черного дракона*). Область взрыва определяет, как далеко от точки происхождения эффект силы распространяется.

Сила излучения функционирует как сила взрыва, за исключением того, что эффект продолжает исходить от точки происхождения на время продолжительности силы.

Сила распространения распространяется как взрыв, но может поворачиваться за углы. Вы выбираете точку происхождения, и сила распространяется во всех направлениях. Изобразите область, которую эффект силы заполняет, принимая во внимание любые повороты.

Конус, Линия, или Сфера: Большинство сил, которые затрагивают область, имеет специфическую форму конуса, линии, или сферы. Имеющая форму конуса сила исходит от Вас в направлении, которое Вы определяете. Она начинается с любого угла вашего квадрата и расширяется. Большинство конусов

является или взрывами или излучениями (см. выше), и таким образом не будет идти вокруг углов.

Имеющая форму линии сила исходит от Вас в линии в направлении, которую Вы определяете. Она начинается с любого угла вашего квадрата и простирается на предел его диапазона или пока она ударяет барьер. Имеющая форму линии сила затрагивает все существа в квадратах, через которые линия проходит или касается.

Имеющая форму сферы сила расширяется от ее точки происхождения, чтобы заполнить сферическую область. Сферы могут быть взрывами, излучениями, или распространениями.

Другой: сила может иметь уникальную область, как определено в ее описании.

Линия Эффекта: линия эффекта - открытая прямая, которая указывает то, что может затронуть сила. Твердый барьер отменяет линию эффекта, но она не блокируется туманом, темнотой, и другими факторами, которые ограничивают нормальный вид.

Вы должны иметь свободную линию эффекта к любой цели, на который Вы проявляете силу или к любому месту, в котором Вы желаете создать эффект (создавая астрал контракт). Вы должны иметь свободную линию эффекта на грани происхождения любой силы (*шар энергии*). Взрыв, конус, или сила излучения затрагивают только область, существ, к которому это имеет линию эффекта от ее происхождения (точка центра сферического взрыва, отправная точка имеющего форму конуса взрыва, или точка происхождения излучения).

Не блокирует линию силы эффект твердый барьер с отверстием 1 фут² через барьер. Стену длиной 5-футов, содержащей отверстие не считают барьером ради определения линии силы эффекта.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

Строка Продолжительности силы говорит Вам о том, как долго длится энергия силы псионика.

Рассчитанные Продолжительности: Продолжительность может измеряться в раундах, минутах, часах, или в другом времени. Когда заканчивается время, энергия псионика, поддерживающая эффект силы, исчезает. Если продолжительность силы является переменной (типа того, когда Вы проявляете *псионическое рассеивание*, чтобы, например, подавить свойства псионического предмета), ДМ кидает это тайно.

Мгновенный: энергия псионика появляется и длится мгновение, хотя последствия могут бы быть продолжительными. Например, сила *регулирования тела* длится, только мгновение, но она дарует заживление, которое никогда не заканчивается или пропадает.

Постоянный: энергия остается, пока длится эффект. Это означает, что сила уязвима для *псионического рассеивания*. Пример: *кристаллизовать*.

Концентрация: сила длится, пока Вы концентрируетесь на ней. Концентрация, чтобы поддержать силу - стандартное действие, которое не вызывает атаки при возможности. Что-нибудь, что может нарушить вашу концентрацию в тот момент, когда Вы проявляете силу, может также нарушить вашу концентрацию, в то время когда Вы поддерживаете вызванную силу. Вы не можете проявить силу, концентрируясь на другом. Некоторые силы могут длиться в течение короткого времени после того, как Вы прекращаете концентрироваться. Например, сила *энергетической стены* имеет продолжительность концентрации + 1 раунд за уровень манифестера. В таком случае, сила продолжает длиться в течение данного отрезка времени после того, как Вы прекращаете концентрироваться, но не дольше. Иначе, Вы должны сконцентрироваться, чтобы поддержать силу, но Вы в любом случае не можете поддержать ее дольше, чем установленная продолжительность. Если цель перемещается из диапазона, сила реагирует так, как будто ваша концентрация была нарушена.

Субъекты, Эффекты, и Области: Если сила затрагивает непосредственно существа (*очарование псионика*), то она перемещается вместе с субъектами на продолжительность силы. Если сила создает эффект, то эффект длится на продолжительность силы. Эффект может переместиться (астрал контракт может преследовать ваших врагов), или оставаться на месте. Такой эффект может быть разрушен до того момента, когда закончится продолжительность (астрал контракт может быть разрушен). Если сила затрагивает область, как это делает *энергетическая стена*, то сила находится там до конца ее продолжительности. Существа становятся подчиненными силе, когда они входят в область и не подчинены ей, когда они уходят из области.

Силы Касания и Удержание Заряда: В большинстве случаев, если Вы не высвобождаете силу касания на раунде, Вы можете

удержать заряд (отложите разрядку силы), на неопределенное время. Вы можете делать атаки касания раунд за раундом. Если Вы касаетесь чего-нибудь вашей рукой, удерживая заряд, сила высвобождается. Если Вы проявляете другую силу, сила касания рассеивается. Некоторые силы касания, как увеличенный *молот*, позволяют Вам касаться нескольких целей как часть силы. Вы не можете держать заряд такой силы; Вы должны коснуться всех целей силы в том же самом раунде, в котором Вы заканчиваете проявлять силу. Вы можете тронуть одного друга (или себя) как стандартное действие или целых шесть друзей как полное круглое действие.

Разрядка: Иногда сила длится пока не закончится продолжительность или пока не вызвано или высвобождено от обязательств. Например, *растворяющее касание* ждет, пока его не использует или пока не закончится продолжительность.

(D) Отклоняемая: Если строка Продолжительности заканчивается символом "(D)", то Вы можете отклонить силу по желанию. Вы должны быть в пределах диапазона эффекта силы. Отклонение силы - стандартное действие, которое не вызывает атаки при возможности. Сила, которая зависит от концентрации, по своей природе отклоняема, и отклонение этого не требует действий, чтобы закончить силу надо просто прекратить концентрироваться на вашей очереди.

СПАС-БРОСОК

Обычно вредная сила позволяет цели делать спас-бросок, чтобы избежать некоторых или всего эффекта. Строка Спас-броска в описании силы определяет, какой тип спас-броска сила позволяет, и описывает, как работают спас-броски против силы.

Отмена: сила не имеет никакого эффекта на субъекта, который делает успешный спас-бросок.

Частичный: сила вызывает эффект на его субъекта такой, как смерть. Успешный спас-бросок означает, что происходит некоторый меньший эффект (наносится повреждение вместо смерти).

Половина: сила наносит повреждения, и успешный спас-бросок помогает избежать половины полученного повреждения (округляется вниз).

Нет: Спас-бросок не позволяет.

(объект): сила может быть проявлена на объектах, которые получают спас-броски, только если они - псионические или если они сопровождаются сопротивляющимся силой существом (удерживаемый, носимый, схваченный, или подобное), тогда объект использует премию спас-броска существа, если его собственная премия меньше. (Это примечание не означает, что сила может быть проявлена только на объектах. Некоторые силы этого вида могут быть проявлены также существам). Премия спас-броска псионического предмета равняется 2+половина уровня манифеста предмета.

(безопасный): сила обычно полезна (не вредна), но существо, для которого она предназначаются, может сделать попытку спас-броска, если хочет.

Класс Трудности Спас-броска: спас-бросок против вашей силы имеет УС 10 + уровень силы + ваш ключевой модификатор способности (Интеллект для псиона, Мудрость для психического воина, или Обаяние для Вилдера). Уровень силы может измениться в зависимости от вашего класса. Например, *ускользание от взрыва* - сила 3-его уровня для психического воина, но силы 7-ого уровня для псиона или Вилдера. Всегда используйте уровень силы, применимый к вашему классу.

Следование на Спас-броске: существо, которое успешно спасается против силы, которая не имеет никаких очевидных физических эффектов, чувствует враждебную силу или покалывание, но не может выяснить точную природу атаки. Например, если Вы тайно проявляете *очарование псионика* на существо, и его спас-бросок преуспевает, это значит, что кто-то использовал псионику против него, но он не может сказать то, что Вы пробовали это сделать. Аналогично, если спас-бросок существа для которой предназначаются сила преуспевает, типа *очарования псионика*, Вы ощущаете, что сила терпела неудачу. Вы не ощущаете, когда существа преуспевают на спас-бросках против сил с эффектом и областью.

Провал попытки Спас-броска против Затрагивающих Разум Сил: Если Вы подводите ваш спас-бросок, Вы не знаете, что Вы

были затронуты силой.

Автоматические Неудачи и Успехи: естественный 1 на кубике d20 на спас-броске - всегда неудача, и сила может нанести повреждения подвергнутым предметам (см. Предметы Выживают после Спас-броска, ниже). Естественные 20 на кубике d20 - всегда успех.

Добровольно Отказ от Спас-броска: существо может добровольно отказаться от спас-броска и охотно принять результат силы. Даже персонаж со специальным сопротивлением псионикам (например, сопротивление эльфа к затрагивающим разум эффектам, которое включает все силы телепатии) может подавить это качество.

Предметы Выживая после Спас-броска: Если описательный текст силы не определяет иначе, все предметы, которые удерживаемые или носимые существом, подвержены псионическим атакам. Если существо бросает естественный 1 на его спас-броске против эффекта, то предмету наносятся повреждения (если атака может вредить объектам). См. Таблица 4-1: Предметы, Затронутые Псионическими атаками. Определите, какие четыре объекта, удерживаемые или носимые существом, наиболее вероятно, будут затронуты и сделайте случайный выбор среди них. Случайно определенный предмет должен сделать спас-бросок против атаки, чтобы отклонить или получить повреждение, наносимое атакой (см. Разрушение Объекта, страница 165 *Руководства Игрока*).

Таблица 4-1: Предметы, Затронутые Псионическими атаками

Порядок ¹	Предмет
1-ый	Щит
2-ая	Броня
3-ий	Псионический или волшебный шлем, или психикорона
4-ый	Предмет в руке (включая оружие, дорж, или подобное)
5-ый	Псионический или волшебный плащ
6-ое	Убранное или вложенное в ножны оружие
7-ой	Псионический или волшебные браслеты
8-ой	Псионическая или волшебная одежда
9-ый	Псионические или волшебные драгоценности (включая кольца)
10-ый	Что -нибудь еще

1 В порядке от наиболее вероятного к наименее вероятному.

СОПРОТИВЛЕНИЕ СИЛЕ

Сопротивление Силе - специальная защитная способность. Если вашей силе сопротивляется существо с Сопротивлением Силе, Вы должны сделать проверку уровня манифеста (d20 + уровень манифеста), надо чтобы ваша проверка, по крайней мере, равнялась Сопротивлению Силе существа, чтобы сила могла затронуть это существо. Сопротивление Силе функционирует как Класс Брони против псионических атак. В *Dungeon Master's Guide* описываются детали относительно Сопротивления Заклинания (см. страницу 298), который не является эквивалентным Сопротивлению Силе, если активна опция «Псионика Другие» (см. ниже). Добавьте любые регуляторы вашего уровня манифеста к этой проверке уровня манифеста.

Строка Сопротивления Силе и описательный текст описания силы говорят Вам, защищает ли Сопротивление Силе существо от вашей силы. Во многих случаях, Сопротивление Силе применяется только тогда, когда сила предназначается для стойкого существа, не тогда, когда стойкое существо сталкивается с силой, которая находится уже существует.

Термины "объект" и "безопасный". Существо с сопротивлением силы должно добровольно понизить Сопротивление (стандартное действие), чтобы быть затронутым силой, отмеченной как безопасная. В таком случае, Вы не должны делать проверку уровня манифеста описанную выше.

ОЧКИ СИЛЫ

Все силы имеют строку, указывающую стоимость силы в Очках силы.

Таблицы классов персонажей-псиоников в Главе 2: Классы показывают, ко сколько очкам силы персонаж имеет доступ в день,

ВАРИАНТ: УС СПАС-БРОСКА ПРОТИВ СИЛ

Как вариант вы можете бросить кубик d20, чтобы установить свою сложность спас-броска, вместо стандартных 10. Используя этот вариант, спас-бросок против силы имеет УС d20 + уровень силы + ключевой модификатор способности манифестера.

в зависимости от уровня.

Стоимость силы определена ее уровнем, как показано ниже. Стоимость каждой силы отмечена в ее описании для простоты.

Таблица 4-2: Очки силы за Уровнем силы

Уровень силы	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Стоимость в Очках силы	1	3	5	7	9	11	13	15	17

Предел Очков силы: Некоторые силы позволяют Вам тратить больше чем их основная стоимость, чтобы достигнуть улучшенного эффекта, или увеличить силу. Максимальное число очков, которые Вы можете потратить на силу (по любой причине) равно вашему уровню манифеста. Например, манифестер 5-ого уровня может увеличить его силы 1-го и силы 2-го уровня, но он не может увеличить его силы 3-го уровня, потому что они стоят 5 очков силы, чтобы проявить в их неувеличенной форме.

Стоимость XP (XP): На той же самой строке, что стоимость очков силы, отмечена стоимость в пунктах опыта, если таковые вообще имеются. Особенно мощные эффекты (*сгибание реальности* и *истинное создание*) влекут за собой стоимость в пунктах опыта. Никакое заклинание или сила не могут восстановить XP, потерянные по этой причине. Вы не можете потратить так много XP, что Вы теряете уровень, таким образом Вы не можете проявить силу со стоимостью XP, если Вы не имеете достаточно XP, чтобы заплатить. Однако, Вы, при получении достаточного количества XP, чтобы достигнуть нового уровня, может использовать эти XP, чтобы проявить силу вместо того, чтобы продвинуть уровень. XP израсходован, когда Вы проявляете силу, преуспевает проявление или нет.

ОПИСАТЕЛЬНЫЙ ТЕКСТ

Эта часть описывает детали силы, что делает сила и как она работает. Если одна из предыдущих строк в описании, включает "см. текст", то здесь Вы найдете объяснение. Если сила, о которой Вы читаете, основана на другой силе (см. Цепи Силы, страница 69), Вам, возможно, придется прочитать о другой силе. Если сила - эквивалент заклинания (*псионического изгнание*), то Вы видите надпись: "см. текст заклинания", которая направляет Вас к соответствующему описанию заклинания в *Руководстве Игрока*.

Увеличение: Много сил имеют переменные эффекты, основанные на числе очков силы, которые Вы тратите, когда Вы проявляете силу. Чем больше потраченных очков, тем более мощным является проявление. То, как эти дополнительные расходы затрагивают силу, является определенным для каждой силы. Некоторые увеличения позволяют Вам увеличивать число кубиков повреждения, в то время как другие расширяют продолжительность силы или изменяют силу уникальными способами. Каждая сила, которая может быть увеличена, включает описание о том, сколько очков силы это стоит, чтобы увеличить и эффекты сделать так. Однако, Вы можете потратить общее количество очков на силу, равное вашему уровню манифеста.

Например, *болт энергии* - сила 3-его уровня, которая стоит 5 очков силы, но она может быть увеличена, чтобы нанести 1d6 дополнительные пунктов повреждения за дополнительно потраченные очки силы. Псион 7-ого уровня может потратить до 7 очков силы на *болт энергии* и нанести 7d6 пунктов повреждения.

Увеличение силы происходит как часть другого действия (проявление силы). Если иначе не отмечено в секции Увеличения индивидуального описания силы, Вы можете увеличить силу только в то время, когда Вы ее проявляете.

СИЛЫ И ОЧКИ СИЛЫ

Персонажи псионика проявляют силы, которые напрямую манипулируют личной умственной энергией. Эти манипуляции требуют естественного таланта и личной медитации.

В отличие от волшебников, персонажи псионика не имеют "книг

сил" и не готовят силы раньше срока. Таким образом персонажи псионика являются родственными бардам и колдунам, которые творят заклинания на лету. Уровень персонажа псионика ограничивает число очков силы, доступных для проявления силы (см. Главу 2: Классы). Высокие уместные способности персонажа псионика (см. Таблицу 2-1: Модификаторы Способности и Премии Очков силы) могут бы позволить ему получать дополнительные очки силы. Он может проявить ту же самую силу не раз, но каждое проявление вычитает очки силы из его ежедневного лимита. Проявление силы - трудная умственная задача. Чтобы проявить силу, персонаж псионика должен иметь очки ключевых способностей хотябы 10 + уровень силы.

Ежедневное Приобретение Очков силы: Чтобы восстанавливать использованные очки силы, персонаж псионика должен иметь ясный разум. Чтобы очистить его разум, он должен спать в течение 8 часов. Персонаж не должен дремать в течение каждой минуты времени, но он должен воздержаться от движения, боя, проявления силы, использования умений, беседы, или любую другую требующую физических или умственных действий. Если его отдых прерван, каждое прерывание добавляет 1 час к общей сумме времени, он должен отдохнуть, чтобы очистить его разум, и крайней мере последний час перед восстановлением очков силы он должен отдыхать. Если персонаж не должен спать по некоторым причинам, он все еще должен иметь 8 часов спокойствия перед восстановлением очков силы. Например, персонажи псионика эльфы нуждаются в 8 часах отдыха, чтобы очистить их разум, даже притом, что они нуждаются только в 4 часах транса, чтобы освежить их тела. Таким образом, псион эльф может провести в трансе 4 часа и потом отдыхать еще 4 часа, после чего восстановит очки силы.

Недавнее Проявление/Прерывания Отдыха: Если персонаж псионика проявил силы недавно, то это сокращает его способность восстановить очки силы. Когда он восстанавливает очки силы в течение прибывающего дня, все очки силы, которые он использовал в течение прошлых 8 часов, уменьшают его ежедневный лимит. Если Иолдабулд обычно имеет 2 очка силы в день, но он должен был проявить *очарование псионика* в течение ночи, он восстанавливает на следующий день на 1-о очко силы меньше.

Мирная Окружающая среда: Чтобы восстанавливать очки силы, персонаж псионика должен иметь достаточно тишины и комфорта, чтобы сконцентрироваться. Среда персонажа псионика не должна быть роскошной, но она должна быть свободной от отвлекающих факторов, таких как бой, бушующий поблизости или другой громкий шум. Ненастная погода мешает необходимой концентрации, как любая рана или проваленный спас-бросок, которому персонаж мог бы подвергнуться, концентрируясь на восстановлении очков силы.

Восстановление Очков силы: Как только персонаж отдохнул в подходящей окружающей среде, требуется только акт концентрации, который длится 1 полный раунд, чтобы восстановить все очки силы ежедневного лимита персонажа псионика.

Смерть и Очки силы: Если персонаж умирает, все ежедневные очки силы, сохраненные в его разуме пропадают. Мощный эффект (*пересмотр действительности*) может возратить потерянные очки силы, когда воскрешает персонажа.

ДОБАВЛЕНИЕ СИЛ

Персонажи псионика могут изучить новые силы, когда они достигают нового уровня. Псион может изучить любую силу из списка Псиона/Вилдера и сил из списка его выбранной дисциплины. Вилдер может изучить любую силу из списка Псиона/Вилдера. Психический воин может изучить любую силу из списка психического воина.

Силы, Полученные на Новом Уровне: Псион и другие персонажи псионика выполняют определенное количество личного

ПОЗАДИ ЗАНАВЕСА: ЗАТРАТЫ XP НА СИЛЫ

Некоторые силы имеют требование в затратах пунктов опыта, хотя эквивалентное заклинание не требует. Мощные заклинания часто уравниваются дорогостоящими материальными компонентами. Для мощных сил псионика, пункты опыта - балансирующий фактор, согласно предположению, что 1 XP является примерно эквивалентным 5 гр.

ПОЗАДИ ЗАНАВЕСА: УВЕЛИЧЕНИЕ

Манифестеры должны заплатить дополнительные очки силы, чтобы увеличить повреждение наносимое их силами. Чтобы поддержать баланс между силами других уровней, например 9d6 *болт энергии* (увеличенная сила 3-его уровня, стоящая 9 очков силы) должен стоить столько же, как и 9d6 *гибельная телепортация* (сила 5-ого уровня, стоящая 9 очков силы) так, чтобы было не "более дешево" увеличить силу низшего уровня чем проявить высокоуровневую. Проявление высокоуровневой силы - часто более эффективнее использовать, чем увеличенную низшего уровня, т.к. что УС спас-броска от эффекту силы основан на уровне силы.

размышления между приключениями в попытке отпереть скрытые умственные способности. Каждый раз, когда персонаж псионика достигает нового уровня, он или она изучает дополнительные силы согласно его описанию класса.

Псионы, Психические воины, и Вилдеры изучают новые силы выбирая их. Эти силы представляют способности, которые отпираются со временем. Силы должны иметь уровни, которые персонажи могут проявить.

Независимое Исследование: псион также может исследовать силу независимо, дублируя существующую силу или создавая полностью новую.

Если DM решает позволить персонажам развивать новые силы, используйте эти руководящие принципы, чтобы обращаться с ситуацией.

Любой вид манифестера может создать новую силу. Вовлеченное исследование требует доступа к очкам опыта, способствующим непрерывному размышлению. Исследование расходует 200 XP в неделю и занимает одну неделю в уровень силы.

Эта стоимость в очках опыта отражает опасную внутреннюю медитацию, которую персонаж предпринимает. В конце этого времени, персонаж делает проверку Определения псисил (УС 10 + уровень заклинания). Если та проверка преуспевает, персонаж изучает новую силу, если ее исследование произвело жизнеспособную силу. Если проверка терпит неудачу, персонаж должен пройти процесс исследования снова, если он хочет продолжать пробовать.

DM должен поговорить с игроком прежде, чем исследование начнется, и дать ему ограничение для параметров, при которых сила может бы быть приемлема в игре. (См. Создающие Новые Заклинания, страница 35 *Dungeon Master's Guide*). DM описывает правила до начала исследований. Число сил, которые все классы псионика могут знать, строго ограничено; манифестеры никогда не могут превышать те пределы даже через исследование оригинальных сил.

Проявление Незвестной Силы от Чьих-либо Известных Сил

Персонаж псионика может попытаться проявить силу из источника кроме своего собственного знания (обычно камень силы или другой желающий персонаж псионика). Чтобы сделать так, персонаж должен сначала вступить в контакт (процесс, подобный обращению к камню силы, требует проверки Определения псисил против УС 15 + уровень силы, для проявления). Персонаж псионика может вступить в контакт с только желающим персонажем псионика, или существом (не осознающие существа рассматриваются, как желающие, но не персонажи псионика под эффектами других состояний неподвижности). Персонажам, которые не могут использовать камни силы по любой причине, также запрещены от попытки проявить силы от знания других персонажей псионика. Умственный контакт требует 1 полного раунда физического контакта, который может вызвать атаки при возможности. Как только контакт достигнут, персонаж узнает все силы, сохраненные в камне силы или все силы, которые знает другой персонаж до самого высокого уровня силы, которую контактор знает самостоятельно. Например, если псион может обычно проявлять силы 5-ого уровня, то он получает понимание всех сил другого псиона, известных на 5-ом уровне или ниже.

Затем, персонаж псионика должен выбрать одну из сил и сделать вторую проверку Определения псисил (УС 15 + уровень силы), чтобы узнать, понимает ли он ее. Если сила не находится в его классовом списке, он автоматически подводит эту проверку.

После успешного вступления в контакт с другим желающим персонажем псионика или существом и изучением, персонаж может немедленно попытаться проявить эту силу, даже если он не знает ее. Он может попытаться проявить силу обычно на его следующем ходу, и он преуспевает, если делает одну дополнительную проверку Определения псисил (УС 15 + уровень силы). Он сохраняет способность проявить отобранную силу только на 1 раунд. Если он не проявляет силу, подводит проверку Определения псисил, или проявляет другую силу, он теряет свой шанс проявить эту силу в течение дня.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОХРАНЕННЫХ ОЧКОВ СИЛЫ

Персонажи псионика живут и умирают числом очков силы, доступные для них в любое время. С разнообразие псионических

предметов, чтобы хранить очки силы для более позднего использования, в частности это устройство хранения названное *кристаллом знаний* (см. Глава 7: Псионические предметы). Независимо от того, какой предмет хранит очки силы, все персонажи псионика должны следовать строгим правилам, используя сохраненные очки силы.

Отдельный Источник: используя очки силы из предмета хранения, чтобы проявить силу, персонаж псионика не может оплатить стоимость силы очками силы из более чем одного источника. Он должен или использовать предмет, или его собственный запас очков силы, или некоторый другой дискретный источник очков силы, чтобы заплатить стоимость проявления. Таким образом, псион, пытающийся проявлять силу со стоимостью 3 очка силы не может использовать предмет, максимальная емкость которого - только 1 очко силы, добавляя к ним еще 2 из своего собственного запаса очков силы. Однако, он может использовать устройство хранения с более высоким объемом, чтобы проявить одну или более сил, затраты которых не превышают максимум: с помощью *кристалла знания* максимальная вместимость которого 9 очков силы, можно заплатить за девять сил 1-ого уровня, или некоторую другую комбинацию сил, затраты которых составили в целом 9 очков силы.

Перезарядка: Большинство устройств хранения очков силы позволяет персонажам псионика "перезаряжать" предмет их собственными очками силы. Выполнение этого исчерпывает запас очков силы персонажа на 1 для каждого 1-го сохраненного, как будто он проявил силу; однако, эти очки силы остаются сохраненными.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Майнд-флаеры, Гисьянки, юань-ти, и другие существа псионика могут создать эффекты псионика, не имея уровней в классе псионика (хотя они могут взять класс псионика, чтобы увеличить их способности); такие существа имеют подтип псионика. Персонажи используя доржи, *кристаллы знаний*, и другие псионические предметы могут также создать эффекты псионика. В дополнение к существующим подобным заклинанию и сверхъестественным способностям, эта книга вводит пси способности. (Существа псионика могут также иметь экстраординарные и естественные способности, которые описаны в *Руководстве Игрока* и *Руководстве Монстра*.)

Пси способности (Ps): проявление сил персонажем псионика считают пси способностью, как - проявление сил существами без класса псионика (существа с подтипом псионика, также называются существами псионика). Обычно, пси способности существа псионика работают точно так же как сила. Несколько пси способностей уникальны; они объясняются в тексте, где они описаны.

Пси способности имеют ни соматических, ни вербальных, ни материальных компонентов, и при этом они не фокусировка или потерей XP (даже если эквивалентная сила требует затрат XP). Существо активизирует их мысленно. Броня не мешает использованию пси способностей. Пси способность имеет время на сотворение 1 стандартного действия если не отмечено иначе в описании способности. По всем другим характеристикам, пси способность функционирует точно так же как сила. Однако, существо псионика не должно оплачивать стоимость очков силы при использовании пси способности.

Пси способности подчинены Спротивлению Силе и тому, чтобы быть рассеянным *псионическим рассеиванием*. Они не функционируют в областях, где псионики подавлены или инвертированы (*пустое поле псиоников*).

Сверхъестественные Способности: Некоторые существа имеют способности псионика, которые считают сверхъестественными. Навыки псионика - также сверхъестественные способности. Эти способности не могут быть разрушены в бою, поскольку силы могут и не вызывать атаки при возможности (кроме как отмечено в их описании). Сверхъестественные способности не подчинены Спротивлению Силы и не могут быть инвертированы или рассеяны; однако, они не функционируют в областях, где псионики подавлены, типа *пустого поля псиоников*.

ВАРИАНТ: ПСИОНИКИ ОТЛИЧНЫ

Стандартная система псиоников рассматривает энергию псионика и магию как одинаково уязвимые для *рассеивающегося магического заклинания* или силы *псионического рассеивания*. Соппротивление Заклинаниям защищает против сил так же, как оно защищает против заклинаний, в то время как Соппротивление Силам защищает против заклинаний, как оно защищает против сил. Например, дракон с Соппротивлением Заклинаниям 18 также имеет Соппротивление Силам 18 против любой силы. Аналогично, заклинания, которые защищают против затрагивающих разум эффектов работает и против затрагивающих разум сил и наоборот.

Есть много серьезных оснований, чтобы рассмотреть этот путь псиоников, он в первую очередь касается баланса игры. Ядро D&D игра уже разработано, чтобы обращаться с магией во всей ее запутанности. Любая система, которая отклонилась слишком далеко от этой сбалансированной основы правил, рискует стать "добавлено" к системе, которая не объединена с остальной частью игры.

Этот вид ситуации может добавить сложность к кампании, когда Вы играете персонажа, используя систему псиоников, которая не объединена с магией, в кампании, разработанной исключительно для магии и заклинателей. Когда Вы появляетесь на сцене, Вы - одинокий псионик, находящийся в своем краю, или даже мире. Ничто не может сопротивляться неизвестным энергиям вашего разума (хотя спас-броски все еще работают как обычно). Для Вас, магия - неизвестная энергия, которую Вы не можете рассеять вашими силами или успешно сопротивляться ей. Ваши единственные жизнеспособные варианты состоят в том, чтобы оказать поддержку заклинателю (двум) или приобрести волшебные предметы, которые обеспечивают некоторую защиту против магии.

Эта секция обеспечивает руководящие принципы для того, чтобы сбалансировать магией и псионику. Помните, что это - дополнительный метод контакта с псиониками, тот, который должен быть прочитан только DM, желающим делать дополнительную подготовку между играми, чтобы гарантировать баланс.

Рассеивающий: *Рассеять магию*, не имеет никакого эффекта когда сотворено против любой силы псионика, способности или предмета. Аналогично, *псионическое рассеивание* - только много шума и света когда проявляется против заклинаний, эффектов или предметов.

Уменьшенный Эффект: Альтернативно, *рассеять магию*, имеет уменьшенный эффект на силы псионика, в то время как *псионическое рассеивание* имеет уменьшенный эффект на магию. Делая рассеивающуюся проверку против противостоящей энергии, проверка получает -4 штрафа.

Затрагивающие Разум Заклинания и Силы: Заклинания и специальные способности, которые защищают разум против очарований, не могут защитить против версий псионика тех же самых эффектов. Например, эльфы не получают +2 премии на их спас-бросках желания против *очарования псионика*, которое они делают против заклинания *очаровать человека*. Существа, защищенные от сил телепатии уязвимы для очарований.

Уменьшенный Эффект: Альтернативно, существа получают только половину их нормального сопротивления. Например, эльфы получают +1 премию на их спас-бросках Воли, чтобы сопротивляться силам телепатии.

Мертвая Магия/Пустые Области Псионика: *поле антимагии* не препятствует псионикам, и при этом *пустое поле псиоников* не разрушает или подавляет магию.

Уменьшенный Эффект: Альтернативно, псионики имеют шанс, который будет препятствован в области мертвой магии, и наоборот. Каждый раунд, противостоящий эффект имеет только 50%-ый шанс остаться беспрепятственным. Если препятствовано, то существо считается подавленным на 1d4 раунда.

Соппротивление Заклинаниям и Соппротивление Силам: Соппротивление Заклинаниям демона бесполезно против даже младших сил, проявленных персонажем псионика 1-ого уровня (хотя спас-броски применяются как обычно). Особенно мощные существа псионика имеют Соппротивление Силам, которое работает против сил, для которых предназначаются, но бесполезно против аналогичных заклинаний.

Уменьшенный Эффект: Альтернативно, Соппротивление Заклинаниям работает против сил, и Соппротивления Силам работает против заклинаний, хотя в обоих случаях Соппротивление Силам и Соппротивление Заклинаниям на 10 ниже чем его

фактическое значение. Таким образом существо с Соппротивлением Заклинаниям 25 сопротивляется силе так, как если бы оно имело Соппротивление Силам 15.

Существа "Развитие": В мире, где силы псионика работают, но где Соппротивление Заклинаниям не будет защищать против силы, мощные существа должны иметь и Соппротивление Заклинаниям и Соппротивление Силам или быстро умрут. То же самое может быть сказано относительно существ псионика со специальной защитой против умственных энергий, но не против магии. Используйте в своих интересах следующие модификации.

Подобный уменьшенным вариантам эффекта, описанным выше, все существа из *Руководства Монстров* с Соппротивлением Заклинаниям 10 или выше, получает Соппротивление Силам равное их Соппротивлению Заклинаниям минус 10. Например, дракон с Соппротивлением Заклинаниям 18 также может иметь Соппротивление Силам 8. Все существа в *Руководстве Монстра* со способностями псионика получают Соппротивление Силам, равное их Соппротивлению Заклинаниям. Некоторые существа детализированных в Главе 8 этой книги имеют Соппротивление Силам. При этом выборе, существа с Соппротивлением Силам 10 или выше также имеют Соппротивление Заклинаниям, равное их Соппротивлению Силам минус 10.

Специальные Заклинания и Силы: Как с "развитием" существ выше, специальные заклинания и силы должны существовать и позволять несоизмеримым энергиям управлять друг другом в ограниченном масштабе. Например, заклинатели могли иметь заклинание *псионического рассеивания*, но это не столь мощно против сил, как *рассеять магию* против эквивалентных заклинаний. Псионы могли бы развить силу *отрицание магии*, но это не столь мощно против заклинаний, как *псионическое рассеивание* - против эквивалентных сил.

Вообще, любые заклинания или силы, которые позволяют заклинаниям взаимодействовать с псиониками и наоборот должны быть из более высокого уровня и обеспечивать меньший эффект чем заклинания или силы с подобными именами, которые остаются в пределах их собственной области влияния.

Некоторые примеры приведены ниже.

Обнаружить псиоников: Это заклинание 2-ого уровня, которое функционирует как *обнаружить магию*, за исключением ее более высокого уровня и факта, что она обнаруживает псиоников.

Обнаружить Магию: Эти сила 2-ого уровня, которое функционирует как стандартное *обнаружение магии*, за исключением ее более высокого уровня и факта, что это обнаруживает магию.

Псионическое Отрицание: Это заклинание 5-ого уровня, которое функционирует как будто сотворено заклинателем на два уровня ниже чем фактический уровень заклинателя. Иначе подобно *рассеять магию*, за исключением того, что оно предназначается для псиоников.

Магическое Отрицание: Эта сила 5-ого уровня, которая функционирует как будто проявлена манифестером на два уровня ниже чем фактический уровень манифестера. Иначе подобно *псионическому рассеиванию*, за исключением того, что это предназначается для магии.

КАМПАНИИ ПСИОНИКА

Когда Кристальный Разум, большой как луна, появился в небе поколение назад, мир изменился. Существа и люди начали развивать странные умственные способности никогда прежде, не замеченные. Эти умственные способности не были заклинаниями, все же мог изменить мир в соответствии с простым желанием. Псионники пришли в мир.

Если Вы (DM) никогда не использовали псиоников в вашей игре до настоящего времени, Вы можете сомневаться охватывать ли эту новую систему правил. Чтобы упростить это переход, эта секция содержит полезные пункты, вводную информацию и дополнительные правила, чтобы помочь Вам управлять кампанией, которая включает искусство псиоников.

ДОБАВЛЕНИЕ ПСИОНИКОВ К ВАШЕЙ ИГРЕ

Использование своего рода "истории" может быть самым легким методом для того, чтобы включить псионики в вашу игру. Вы просто решаете, что персонажи псионика, монстры, предметы, и квесты всегда были частью вашего мира. Только, что до раньше, ваши персонажи не сталкивались с псиониками, или не понимали,

что умственное мастерство предлагает намного больше чем простые выгоды мирной медитации.

Определенный NPC, странные возникновения и специфические монстры, на которых игроки натолкнулись в течение игры, оказывается псиониками, даже если игроки предварительно не поняли это. Например, персонажи недавно были тайно умственно подавлены существом-псиоником, которое называется Церебрилис (см. страницу 192). Церебрилис стремится тайно доминировать над областью мира, используя свои силы псионика доминирования. Персонажи принимают, что были не под простыми волшебными очарованиями, а гораздо больше, когда они сталкиваются с другим заложником Церебрилиса, развитым псионом, или возможно даже Церебрилис непосредственно рассказывает им это.

Первые Персонажи Псионика

Возможно ваши игроки не слышали о других NPC псиониках прежде, потому что сами персонажи - среди первых кто демонстрирует такие силы. Это могло бы произойти по любой из следующих причин:

- Ваш мир молод. Персонажи первые, кто исследовал эту новую силу.

- Псионнику не столь легко постигнуть как магию, и требуются усилия, больше чем игрок, просто решающий играть персонаж псионика. Возможно это требует определенного покровительства другим персонажем псионика (чтобы помочь отпирать внутренние способности потенциального персонажа псионика), завершение великих поисков (чтобы найти Ключ Мышления, который предоставляет любому существу, которое держит его, способность развивать уровни персонажа псионика), или убийство опекуна “Стены Скрытого Обмана” (который предварительно препятствовал любому существу развивать силы псионика).

- Революция, переворот, или вторжение сотрясает ваш мир кампании так, что появление псиоников в этом мире обуславливается приходом их из другого измерения. Такое изменение могло быть вызвано персонажами непосредственно (типа того, когда они уничтожали “Стену Скрытого Обмана”), или могло бы не иметь никакого отношения к персонажам, за исключением того, что это позволяет им и всем другим персонажам исследовать новые силы разума. Появление Кристального Разума как описано во вступительном параграфе этой секции – одно из таких колоссальных изменений. Его простым присутствием, Кристальный Разум устанавливает псионические резонансы что в свою очередь освобождает способности псиоников в мире.

Первые псионические персонажи получают новые способности, но они также должны исследовать их, чтобы справиться с дефицитом псионических предметов. Персонажи должны создавать их псионические предметы сами, или могут обнаружить древнюю находку таких предметов со времен, когда мир был полон псионическими персонажами (когда последний Кристальный Разум появился в небесах).

Проектирование Псионических Приключений

Только, потому что Вы позволили, чтобы псионические персонажи игроков появились в партии не означают, что с этого момента, все приключения должны содержать немного семени псионического влияния. Главным образом, Вы не должны изменить стиль ваших приключений.

Включение других псионических существ, псиоников NPC или случайное приключение псионической тематики в ходе вашей кампании создаст большее правдоподобие для ваших игроков. Например, Вы могли бы создать псиона вместо заклинателя как злодей для следующего столкновения. Аналогично, Вы могли бы решить, что следующий случайный варвар - вместо этого психический воин или духовный клинок. Если игроки будут первоначально незнакомы с классами, представленными в этой книге, то внешность таких персонажей в игре будет казаться более таинственной.

Кампания Высокоуровневых псиоников

Что отличает “кампанию высокоуровневых псиоников” от кампании, которая включает псионические персонажи игрока и приключения псионической тематики? Короче говоря, количество

псионических положительных героев, доступных для персонажей, NPC, и псионических существ.

Кампания высокоуровневых псиоников, вероятно, превысит высокие уровни и перейдет в эпические уровни. В кампании высокоуровневых псиоников, персонажи могут натолкнуться на противника, который угрожает сбить луну, которая будет разрушена при помощи его огромной силы разума. Сами игроки могли стать объектами террора для простых смертных.

В основном, кампания высокоуровневых псиоников распределяет простую способность псионика намного более экстенсивно чем в нормальном случае. Даже если Вы не хотите стремиться к большому масштабному концу, описанному в предыдущем параграфе.

Болезни Псионика

В мире кампании, где сила псионика - норма, владение силой не бывает безследно. Даже, в то время как персонажи псионика упиваются их способностями, они должны остерегаться несчастий, которые определенно предназначаются для их источника силы.

Уменьшение основных характеристик: Это - специальная форма повреждения основной характеристики, которое не может быть волшебным или псионически излечено. Это вызвано при помощи определенных псионических навыков и сил (см. Топливо Тела на странице 41 и *психическая обратная связь* на странице 127). Это возвращается только через естественное заживление.

Болезнь, Каскадный Грипп: Распространяемый мозговыми молами и другими паразитами через рану УС 13 (инкубация однажды) повреждает каскад псионика.

Псионический каскад - потеря управления над псионическими способностями. Использование очков силы становится опасным для персонажа, зараженного каскадным гриппом. Каждый раз, когда больной персонаж проявляет силу, должен сделать УС 16 проверки Концентрации. Если проверка провалилась, то вызывает псионический каскад. Сила работает как обычно в течение следующего раунда, но потом без воли персонажа сотворяет две дополнительные силы, которые он знает, в случайном порядке, и стоимость сил вычитается из лимита персонажа. В течение следующего раунда сотворяет три дополнительные силы, и так далее, пока не высушает очки силы всего псионического персонажа. (Псионический персонаж, кто знает только несколько известных сил много раз.) Силы с персональным или диапазоном касания всегда затрагивают больного персонажа. Для других сил, которые затрагивают цели, бросьте d %: На 01-50 результатах, сила затрагивает больного персонажа, и 51-100 указывает на то, что сила предназначена для других существ поблизости. Псионические существа (которые проявляют их силы, не платя за это очками силы) каскадом проявляют все силы, которые они знают, по крайней мере дважды.

Как с любой болезнью, персонаж псионика, кто ранен или атакован существом, являющимся носителем болезни или паразитом, или как-то иначе имеет контакт с зараженным материалом, должен сделать немедленный Спас-бросок стойкости. При успехе, болезнь не в состоянии укрепиться. При неудаче, персонаж получает повреждение (или подвергается указанному эффекту) после инкубационного периода. Каждый день, после заражения, сокрушенный персонаж должен сделать успешный Спас-бросок стойкости, чтобы избежать повторять повреждение. Два успешных спас-броска в подряд указывают, что болезнь исчезла.

Болезнь, Мозговые Паразиты: Распространяется по средствам контакта с зараженными существами псионика; УС 15; инкубация 1d4 дня; уменьшает 1d8 очков силы.

Мозговые паразиты - крошечные организмы, необнаружимые нормальным взглядом. Зараженный персонаж, возможно, даже не знает, что он переносит паразитов - пока он не обнаруживает, что он имеет меньше очков силы в течение дня чем ожидал. Существа псионика с мозговыми паразитами ограничены использованием каждой из их известных сил только один раз в день (вместо того, чтобы свободно проявить их). См. примечание о болезнях под

СКРЫТЫЙ ТАЛАНТ [ОБЩИЙ]

Ваш разум просыпается к предварительно неосуществленному таланту к псионике.

Требование: Этот навык может быть взят только на 1-ом уровне.

Выгода: Ваша скрытая сила псиоников всплывает, обозначая Вас как персонажа псионика. Как персонаж псионика, Вы получаете запас 2 очка силы, и Вы можете брать навыки псионика, метапсионические навыки, и навыки создания псионических предметов. Если Вы имеете или берете класс, который предоставляет очки силы, очки силы, полученные от Скрытого Таланта, добавляются к вашему полному запасу очков силы.

Когда Вы берете этот навык, выбираете одну силу 1-ого уровня из любого списка класса псионика. Вы знаете эту силу (она становится одной из ваших известных сил). Вы можете проявить эту силу с очками силы, обеспеченными этим навыком, если Вы имеете очки Обаяния 11 или выше. Если Вы не имеете никаких уровней класса псионика, Вас считают манифестером 1-ого уровня, проявляя эту силу. Если Вы имеете уровни класса псионика, Вы можете проявить силу в самом высоком уровне манифеста, которого Вы достигли. Если Вы не имеете никаких уровней класса псионика, используйте Обаяние, чтобы определить, насколько мощную силу Вы можете проявить и насколько трудно сопротивляться вашей миле.

Отметьте: Это - расширенная версия навыка Бурного таланта, предназначенного для использования в кампаниях высокоуровневых псиоников.

Каскадным Гриппом, выше.

Отрицательные Уровни: персонажи Псионика могут получить отрицательные уровни точно так же как персонажи других классов. Персонаж псионика теряет доступ к одной силе за 1 отрицательный уровень от самого высокого уровня силы, которую он может проявить; он также теряет несколько очков силы, равных стоимости той силы. Если две или больше силы соответствуют этим критериям, манифестер решает, какая останется недоступной. Потерянная сила становится доступной снова как только, отрицательный уровень удален. Потерянные очки силы также возвращаются.

СУЩЕСТВА ПСИОНИКА

Любое существо с силами псионика имеет подтип псионика. Существо псионика может родиться с подтипом или может получить подтип в течение его жизни.

Существо, выполняющее любой из следующих критериев имеет псионический подтип:

- Существа с запасом очков силы, включая персонажи, кто имеет уровни в классе персонажа, который предоставляет ему запас очков силы или существа, которые имеют навык Бурного таланта.
- Существа с пси способностями, включая персонажей с расовыми пси способностями.
- Существа, которым описали заклинательные способности как "псионики", включая Аболета, Майнда флаера, Юань-ти, и монстров из источников кроме *Руководства Монстра*.

Черты: Кроме факта, что все существа псионика имеют силы псионика, очки силы, или пси способности, существа псионика не имеют никаких определенных черт. Подтип псионика служит, чтобы идентифицировать существа, которые могут быть уязвимыми для сил, заклинаний и эффектов.

*An illithid's mind blast attack
stuns its victims into submission.*

