

# ПСИОНИК



## ПСИОНИКА

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

## СИЛЫ ИНОГО МИРА

Не во всех мирах D&D псионика распространена одинаково. Псионика, хоть и не напрямую, связана с Дальним Пределом, измерением за пределами известной мультивселенной. Дальний Предел обладает своими, чуждыми законами физики и магии.

В тех местах, где Дальний Предел влияет на мир, появляются жуткие монстры, а существа сходят с ума, поскольку это измерение искажает реальность, подчиняя её своим правилам. А когда законы реальности меняются и искажаются, разумы отдельных существ могут пробудиться, вдруг осознав, как устроен механизм бытия. Проявления Дальнего Предела вызывают возмущение в ткани реальности, которое волнами расходится по всему миру и может заставить пробудиться разумы, которые в противном случае не проснулись бы никогда. Подобные пробуждённые создания видят мир так, как трёхмерное существо видело бы двумерное пространство. Они видят возможности и связи, которые не доступны тем, чей взгляд на реальность более ограничен.

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

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

## ПСИОНИКА И МАГИЯ

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

## БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ

Чтобы быстро создать псионика, во-первых, присвойте самое высокое значение Интеллекту, а следующее по величине-- Телосложению. Во-вторых, выберите предысторию «отшельник». В-третьих, возьмите талант *ментальный выпад* и дисциплины *псионическое оружие* и *телекинез*.

## КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Будучи псиоником, вы можете овладеть псионическими дисциплинами и талантами.

### ХИТЫ

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

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

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

### ВЛАДЕНИЕ

**Доспехи:** Лёгкие доспехи, Средние доспехи

**Оружие:** Простое оружие

**Инструменты:** Нет

**Спасброски:** Интеллект, Мудрость

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

### СНАРЯЖЕНИЕ

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

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

## ПСИОНИК

Уровень	Бонус мастерства	Способности	Известные Таланты	Известные Дисциплины	Уровень дисциплины	Очки Пси	Лимит Пси
1	+2	Псионика, Путь, Восстановление, Умение Пути	1	2	адепт	6	2
2	+2	Сила Разума	1	3	адепт	10	3
3	+2	Умение Пути	2	3	адепт	14	3
4	+2	Увеличение характеристик, Мистическое Восстановление	2	3	адепт	16	4
5	+3	Душевные раны	2	4	подмастерье	20	5
6	+3	Умение Пути	2	4	подмастерье	22	5
7	+3		2	4	подмастерье	24	6
8	+3	Увеличение характеристик, Способность Мистического Ордена	2	5	подмастерье	26	6
9	+4	Умение Пути	2	5	подмастерье	28	7

10	+4	Поглощение	3	5	подмастерье	30	7
11	+2	Сконцентрированный разум	3	6	подмастерье	32	7
12	+2	Увеличение характеристик	3	6	подмастерье	34	8
13	+2	Таинство	3	6	подмастерье	36	8
14	+2		3	7	подмастерье	38	8
15	+3	Таинство, Умение Пути	3	7	мастер	40	9
16	+3	Увеличение характеристик	3	7	мастер	42	9
17	+3	Умение Пути	3	8	мастер	44	9
18	+3	Безграничная мощь	4	8	мастер	46	10
19	+4	Увеличение характеристик	4	8	мастер	48	10
20	+4	Таинство, То что нас не убивает	4	9	мастер	50	10

## ПСИОНИЧЕСКИЕ ТАЛАНТЫ

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

## ПСИОНИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Псионическая дисциплина-- это некоторое количество ментальных упражнений, которое позволяет псионику применять псионические силы. Подобные дисциплины делятся на три категории согласно их сложности: адепт, подмастерье и мастер. Псионик знает лишь ограниченное число дисциплин. На первом уровне вы знаете две дисциплины адепта на ваш выбор (см. дальнейшее описание класса). С повышением уровня вы выучиваете новые дисциплины; смотрите колонку *Известные Дисциплины* в **Таблице Псионика**. Чтобы овладеть дисциплиной уровня Подмастерья, вы должны быть минимум 5 уровня; чтобы овладеть дисциплиной уровня мастера, вы должны быть минимум 15 уровня. Дисциплины уровня мастера-- это особые умения, которые не относятся ни к одному из Путей, ибо были открыты истинными мастерами псионики, преодолевшими ограничения философии одного пути. Также если дисциплины уровня адепта и подмастерья объединяют в себе несколько похожих сил, дисциплины уровня мастера-- это только одна сила.

Получая уровень своего класса, вы можете заменить одну дисциплину на другую; единственное условие — чтобы эта дисциплина была другого уровня и вы удовлетворяли требованиям этого уровня.

## ОЧКИ ПСИ

У вас есть внутренний резерв энергии, которые можно расходовать на известные псионические дисциплины. Эта энергия представлена очками пси. Каждая псионическая дисциплина имеет свой набор сил, которые вы можете применять, тратя на них очки пси. Количество очков пси зависит от вашего уровня псионика, см. колонку *Очки Пси* в **Таблице Псионика**. Указанное число-- это ваше максимальное количество очков пси. Ваши очки пси восстанавливаются до максимума, когда вы завершаете продолжительный отдых. Количество очков пси не может падать ниже 0 или подниматься выше максимума.

## ЛИМИТ ПСИ

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

## ПСИ-ФОКУС

Вы можете сфокусировать психическую энергию на одной из псионических дисциплин (уровня адепта или подмастерья) и получить от этого долговременный бонус. Для этого необходимо медитировать некоторое время — а потому, прежде чем сфокусироваться на дисциплине, вам нужно закончить короткий или продолжительный отдых. Выбрать дисциплину, на которой фокусируетесь, вы должны в начале отдыха; если что-то пошло не так и отдых прерывается, вам не удаётся сфокусироваться на дисциплине. Бонус пси-фокуса подробнее описан в секции, посвящённой псионической дисциплине. Бонус действует, пока вы в сознании или пока вы не сфокусируетесь на другой дисциплине. Вы не можете получать выгоду от нескольких бонусов одновременно.

## БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПСИОНИКИ

Основной способностью для псионика является интеллект. Используйте свой модификатор Интеллекта, чтобы определить Сл спасбросков от псионической дисциплины, которую вы применяете, или модификатор бросков атаки.

$$\text{Сл спасбросков} = 8 + \text{бонус мастерства} + \text{модификатор Интеллекта}$$

$$\text{Модификатор броска псионической атаки} = \text{бонус мастерства} + \text{модификатор Интеллекта}$$

## ПУТЬ

На первом уровне вы выбираете Путь: Путь Пробуждённых или Путь Бессмертных; и тот, и другой будут описаны ниже. Это ордена псиоников; каждый орден использует свой подход к псионике. Орден даёт вам особую способность, когда вы выбираете его на 1м уровне, а также на 3м, 6м, 9м, 13м и 16м уровнях.

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Начиная с 1го уровня, вы можете восстановить половину очков пси во время короткого отдыха. Вы не можете использовать это умение, пока не закончите продолжительный отдых.

## СИЛА РАЗУМА

Даже простейшие псионические техники требуют глубокого понимания, как психическая энергия может расширять возможности тела и разума. Это понимание позволяет вам корректировать свою защиту, чтобы лучше противостоять угрозам. Начиная со 2го уровня

вы, после того, как совершите короткий или долгий отдых, можете заменить владение спас-броском Мудрости на владение спас-броском другого типа. Выберите Силу, либо Ловкость, либо Харизму. Вы получаете владение этим типом спас-бросков вместо владения спас-бросками Мудрости. Это изменение сохраняется до того момента, как вы завершите следующий короткий или долгий отдых.

## ДУШЕВНЫЕ РАНЫ

На 5м уровне вы, если выбросили 1 или 2 на кости урона вашей псионической способности, можете потратить 1 очко пси, перебросить результат и оставить лучший. Количество костей, которые вы можете перебрасывать так, не ограничено, однако 1 очко пси расходуется на перебрасывание каждой.

## УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

## МИСТИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

На 4 уровне вы получаете способность Мистическое Восстановление, которая позволяет вам получать жизненную энергию, когда вы активируете дисциплину, связанную с вашим Путём. Когда вы тратите очки пси на псионическую дисциплину, связанную с вашим орденом, то восстанавливаете число хит-пойнтов, равное вашему модификатору Интеллекта, если текущее количество ваших хит-пойнтов упало до половины или ниже.

## ПОГЛОЩЕНИЕ

На 10м уровне вы получаете способность жертвовать своим здоровьем в обмен на псионическую силу. Бонусным действием вы жертвуете количеством хитов, не превышающее ваш уровень\*2, и мгновенно восстанавливаете вдвое меньшее количество очков пси. Вы не можете повторно использовать эту способность, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

## СКОНЦЕНТРИРОВАННЫЙ РАЗУМ

На 11м уровне вы значительно развивает вашу способность концентрироваться на поддержании силы. Вы можете теперь поддерживать концентрацию на двух силах сразу, или активировать мгновенные силы, не прерывая концентрации. Для этого вам нужно платить 2 очка пси за раунд всё время, пока вы поддерживаете концентрацию. Если концентрация прервана, то вы сами решаете, концентрация на поддержании какой из двух сил прерывается.

## ТАИНСТВО

На 13м уровне вы узнаете одно из таинств псионики: сильное умение, не относящееся ни к одной из дисциплин, которое практикует и хранит в тайне одна школа псиоников, а то один отшельник в сердце пустыни. Ещё одно таинство вы узнаете на 15м уровне, и одно-- на 20м.

*Таинства:*

**Пси-проекция в астрал.** Вы можете использовать заклинание мага *проекция в астрал* как псионическую силу стоимостью 10 очков пси.

**Наделение.** Позволяет вам снабдить вещь рудиментарным интеллектом и пси-способностями. Вещь должна быть в 2,5-5 раза дороже и лучше аналогов, и должна быть совершенно новой – не более 48 часов после изготовления. Само Наделение-- длительный процесс: он занимает минимум 5 дней. Псионик может прерываться на еду, сон и другие естественные потребности, но никакой другой серьёзной деятельностью во время применения этой способности заниматься не может. Перерыв длиной более восьми часов приведёт к тому, что процесс придётся начинать сначала.

Создавайте вещь, пользуясь таблицами и информацией, указанной в *Книге Мастера (Создание разумных магических предметов)*, но со следующими отличиями:

- Интеллект не может быть ниже 12. Если он ниже 12, то повышается до 12.
- Мировоззрение вещи по одной из шкал то же, что и у вас. Вы сами выбираете, по какой (хаос–закон или добро–зло). Вторая определяется случайным образом.
- Помимо способа общения и восприятия, определённого случайным образом, вещь может использовать псионические способности для тех же целей.

- Предназначение вы определяете сами.

Другие характеристик предмета таковы:

- Бонус мастерства вещи равен половине вашего бонуса мастерства, плюс 1 за каждую силу уровня подмастерья, но не больше 6.
- Лимит очков пси вещи равен вашему.
- Сл спасбросков от дисциплин вещи и модификатор её псионической атаки вычисляется так же, как и персонажа.
- Вы можете "научить" вещь только тем дисциплинам, которые знаете сами. На обучение дисциплине уходит день, если это дисциплина уровня адепта; три дня на обучение дисциплине уровня подмастерья; и неделю-- уровня мастера. Максимальное количество дисциплин, которым вы можете научить вещь, равно сумме модификаторов вашего Интеллекта и Мудрости (минимум 1 дисциплина). При этом дисциплина уровня подмастерья считается за две, а дисциплина уровня мастера -- за три. Талантами вещь овладеть не может. Некоторые силы, которые предполагают наличие гуманоидного тела, тоже не будут работать, когда их активирует оружие (решает ДМ). Вещь может фокусироваться на дисциплинах и получает те же бонусы, что и персонаж. В целом предмет относится к вам как к родителю и автоматически настроен на вас. Он будет ревновать вас к другим предметам, на которые вы настроены, и страшно горевать, если вы разорвёте с ним связь.

После завершения Наделения вы измотаны; вы теряете все очки пси и получаете степень истощения. Вы можете Наделять не больше одного предмета в год.

**Конвергенция.** Позволяет нескольким псионикам объединять разумы в новую сущность, более мощную, чем отдельные ее части. Псиоников может быть любое количество, но каждый должен знать конвергенцию. Их очки пси объединяются в единый пул, если кто-то знает какую-либо дисциплину, ее знают все, даже если не удовлетворяют требованиям. Лимит очков пси у всех становится равен сумме лимита того псионика из группы, у которого он максимальный, и того, у которого он минимальный. Связь действует, пока псионики не удаляются друг от друга дальше, чем 100 футов; если посмотреть на ауру псиоником во время действия конвергенции, то можно увидеть нити, соединяющие их друг с другом.

Если вы, находясь под действием Конвергенции, хотите разорвать создавшуюся связь, то вам нужно сделать успешный спасбросок Интеллекта против Сл, равной 10 + количество участвующих в конвергенции псиоников. При провале вы не можете предпринимать повторной попытки в течении 12 часов. Когда связь разрывается, очки пси делятся поровну между участниками, с округлением вниз, пункты, превышающие максимум, теряются.

**Увеличение.** Потратив дополнительно 5 очков пси при активации силы, вы можете увеличить один из её параметров (урон, дальность, время действия, количество целей, но только если дальность больше чем на себя) вдвое. Тем не менее, эта способность не может сделать урон выше, чем 8 кубиков.

**Вытягивание пси.** Позволяет вам использовать энергию других разумных существ (Интеллект не менее 5) для своих нужд. Субъектов (проводников) не может быть больше вашего бонуса мастерства, и каждый должен спать. Затем нужно установить контакт с его разумом: на это нужна одна минута и вы должны действием коснуться его. Если проводник не желает отдавать очки пси, то он имеет право на спас Интеллекта против Сл против Сл ваших псионических дисциплин (это не сознательное действие, так что потенциальный проводник имеет на него право даже когда спит и не знает, что его собираются делать проводником). В случае успеха контакт разумов рвётся, и вы не можете повторить попытку контакта с этим существом, пока не пройдёт 12 часов. В случае провала (или если он был изначально согласен) проводник впадает в транс на 1d6+3 часа. Проводник с некоторым трудом может быть разбужен, но он будет ослаблен и дезориентирован в течение часа. Пока проводник находится в трансе, вы можете вытягивать пункты его Мудрости, Интеллекта и Телосложения, столько сколько пожелаете, получая 10 пси за каждый пункт. Полученная энергия не может быть прибавлена к имеющейся, ее необходимо сразу же использовать. То есть, когда псионик использует силу, он автоматически вытягивает необходимое количество очков пси, и выбирает только, из кого он эти очки вытягивает. Вы должны оставаться в радиусе действия силы, 300 футов, чтобы поддерживать контакт. Проводник подвержен большой опасности, если вытянуто более 50% характеристики. Он делает спасбросок Телосложения против Сл ваших псионических дисциплин, и при провале потерянные пункты характеристик потеряны навсегда и могут быть восстановления только с помощью пси-хирургии (Сл восстановления каждой характеристики равна 10 + количество потерянных пунктов). Если какая-то из характеристик падает до 0, проводник впадает в кому, а связь с ним рвётся.

**Пси-сосуд.** Позволяет хранить пси-энергию в специальном сосуде, из которого затем можно брать ее для пополнения утраченной. Нельзя повесить очки пси выше максимума, можно лишь восполнить утрату. Для хранения используется драгоценный камень или кристалл; они хранят 3 очка пси за каждые 50 зм своей стоимости. Нельзя сохранить количество очков пси выше своего максимума.

Изготовленный сосуд пуст. Его можно наполнить, вливая в него 1 очко собственного пси в раунд. Точно таким же образом он пополняется, когда опустеет.

Сила, сохраняемая в сосуде, может быть использована автоматически, свободным действием, но сосуд должен контактировать с кожей. Нельзя использовать более очков пси, чем сохранено и нельзя поднять очки пси выше максимума. Только сам псионик может использовать силу, которую он сохранил. Если сосуд уничтожен или поврежден, количество заложенных в него очков пси вычитается из очков пси псионика. Кроме того, восстановление очков пси до максимума первый раз после утери сосуда происходит с половинной скоростью.

**Изменение памяти.** Эту способность можно применять двумя способами. Первый, более простой, состоит в том, что вы стираете память цели, вызывая у той полную амнезию. Вы должны потратить столько пси, сколько лет из памяти цели хотите стереть. Лимит пси учитывается. Цель делает спас-бросок Мудрости против Сл способности, и при провале полностью теряет воспоминания о том, что с ней случалось за промежуток, память о котором стёрта. Она теряет все способности, навыки и уровни класса, которые приобрела за эти годы. Если она сохранила только воспоминания о раннем детстве, у неё не остаётся классовых уровней и навыков, в том числе и тех, что дали за предысторию, вообще. Она знает только один язык (идиотом эта сила её не делает даже если стереть воспоминания обо всех годах жизни). При успехе спасброска амнезия частичная; у цели остаются



фрагментарные воспоминания о том, что пытались стереть. В случае частичной амнезии память (или часть памяти) может вернуться, если цель столкнется с чем-то, что напоминает о кульминационных моментах её жизни. Пси-хирургия способна превратить полную амнезию в частичную-- бросок к такому случае должен делаться против Сл дисциплины-- но не больше. Стерев память, вы не можете определить, вызвали вы полную амнезию или частичную, пока не используете на цели силу зонд.

Второй способ применения этой способности-- не просто стереть воспоминания, а создать ложные на их место. Его можно использовать только после того, как вы хорошенько прозондировали память цели, то есть применяли на ней силу зонд в течение часа (бросок на применение зонда всё рано нужен один). Сначала вы стираете память, тратя необходимое число очков пси, а потом тратите столько же очков пси, чтобы создать фальшивые воспоминания за все эти годы. Если персонаж с фальшивыми воспоминаниями сталкивается с чем-то, что есть в этих воспоминаниях и способен указать на их фальсификацию (например, он пытается найти знакомых в городе, в котором якобы провёл детство), то он может осознать, что у него с головой что-то не так. В случае частичной амнезии фрагменты недостёртых воспоминаний будут активно напоминать об этом же.

**Обмен разумов.** Позволяет вам после ритуала, который занимает 10 минут, обменяться телом с другим существом, которое находится не далее 20 футов от вас (оно должно быть неподвижно на протяжении всего ритуала). Вы тратите на это 6 очков пси. Если цель не желает меняться телами, она имеет право на спасбросок Интеллекта, но с помехой; в случае успеха обмен разумов срывается.

Обмен перманентный, оканчивается, когда вы активируете силу и обмениваете тела снова. Вы получаете все физические свойства нового тела, но знания, воспоминания и основанные на знаниях способности остаются. Например, если телепат обменивается телами с воином 10-го уровня, он получает все его хиты, физические параметры (Силу, Ловкость, Телосложение) и владение спасбросками этих параметров. Однако его атака, умения и пр. остаются прежними. Обмен занимает полный раунд и весьма травматичен для сторон. В конце обмена стороны делают спас телосложения со Сл 10, основанную на их новых характеристиках. Проваливший спас впадает в кому на 1к12 часов.

Далее, тела с инородным разумом склонны к деградации. Каждому из сменивших тело необходимо делать спас Телосложения со Сл 10 каждый день. Если бросок провален, Телосложение уменьшается на 1. При снижении Телосложения до 0 персонаж умирает. Потерянные очки характеристики восстанавливаются только когда разум возвращается в свое тело, по 1 в день. Псионик не теряет свои силы.

## БЕЗГРАНИЧНАЯ МОЩЬ

На 18м уровне вы можете усилием воли преодолеть все ограничения, когда активируете дисциплину своего Пути или уровня Мастера, и проигнорировать лимит пси. Вы не можете использовать эту способность повторно, пока не закончить продолжительный отдых.

## ТО, ЧТО НАС НЕ УБИВАЕТ

На 20м уровне вы овладеваете способностью использовать вредоносную психическую энергию для увеличения собственных сил. Когда вы получаете психический урон, вы действием реакции можете отказаться от спасброска, и, вместо того, чтобы получить урон, восстанавливаете столько очков пси, сколько урона вам нанесли. Эту способность можно

использовать количество раз, равное вашему модификатору Телосложения, минимум 1 раз. Для повторного использования способности нужно закончить долгий отдых.

## ПУТИ

Псионика в большинстве миров D&D — сила мистическая и непонятная. Секретные ордена изучают происхождение псионики и её возможности, пытаясь нащупать границы силы, которой псионика может наделить. Есть два основных Пути, каждый из которых видит цель псионики по-своему. Эта цель определяет, как члены ордена понимают псионику, и какие дисциплины они изучают.

## ПУТЬ ПРОБУЖДЁННЫХ

Мистики Пути Пробуждённых пытаются раскрыть все возможности разума. Преодолевая ограничения плоти, Пробуждённые надеются достичь идеального состояния бытия — чистого, концентрированного, ничем не замутнённого разума.

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

## МАСТЕРА РАЗУМА

На первом уровне вы получаете один из двух псионических талантов *слияние разумов* и *ментальное копье* (в дополнение к талантам, которые вы получаете согласно **Таблице Псионика**). Если у вас уже есть оба таланта, вы можете взять другой талант.



## МАСТЕРСТВО ПРОБУЖДЁННОГО

Начиная с 1го уровня, умение концентрироваться позволяет вам без труда усваивать новые знания. Выберите один навык, которым вы владеете; ваш бонус мастерства удваивается, когда вы делаете бросок способности, используя его.

## ПСИОНИЧЕСКИЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

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

Вы видите и слышите, что происходит, как будто вы на месте объекта, но другие чувства использовать не можете.

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

## ПСИОНИЧЕСКАЯ ВОЛНА

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

## МОГУЧАЯ ПСИОНИКА

На 9м уровне вы можете добавить свой модификатор Интеллекта к урону, который наносите любым псионическим талантом.

## СОВЕРШЕНСТВО ДУШИ

На 15м уровне вы достигаете совершенства в одной из дисциплин, которой владеете и которая либо связана с вашим орденом, либо нейтральна. Это выражается вот в чём:

- Вам не нужно фокусироваться на дисциплине, чтобы получать эффект пси-фокуса. Он постоянен. Однако это значит, что вы не можете его тратить на *пси-волну* и подобные эффекты.
- Используя дисциплину, в которой вы достигли совершенства, считайте, что ваш лимит пси на 2 выше, чем он есть на самом деле. Однако это не увеличивает диапазон очков пси, которые можно потратить на дисциплину.

## ПСИОНИЧЕСКИЙ ЩИТ

На 17м уровне вы овладеваете искусством отражения псионических атак. Став целью псионической силы, вы можете действием реакции потратить столько же очков пси, сколько было потрачено на эту силу, и избежать её действия. Эту способность можно использовать количество раз, равное модификатору Интеллекта (минимум 1). Чтобы использовать её повторно, необходимо закончить продолжительный отдых.

## ПУТЬ БЕССМЕРТНЫХ



Те, кто идёт по Пути Бессмертных, поставил своей целью достичь физического совершенства, усиливая возможности тела за счёт псионики.

Цель Ордена и его членов-- обрести бессмертие, с помощью суровой дисциплины и совершенствования псионического искусства преодолевая действие старения. Для членов этого ордена псионическая энергия прежде всего инструмент улучшения, контроля и совершенствования физического тела, а ещё они неплохо продвинулись в управлении энергией. Члены этого ордена, ставшие приключенцами-- могучие воины. Псионические способности позволяют им быстро оправляться от травм и избегать угроз, а в бою-- увеличивать силу и скорость.

### ВОЕННЫЙ ОРДЕН

На 1м уровне вы получаете владение военным оружием и щитами, либо одним экзотическим оружием на ваш выбор.

### ПСИОНИЧЕСКАЯ ВЫНОСЛИВОСТЬ

На 3м уровне вы узнаете, как использовать псионическую энергию для ускорения естественного исцеления. У вас есть некий резерв хитов, равный вашему уровню\*5; в любой момент бонусным действием вы можете взять любое количество хитов из резерва и восстановить себе. Полностью резерв восстанавливается после продолжительного отдыха.

### ВОЛНА ИСЦЕЛЕНИЯ

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

### РАЗЯЩИЙ РЕЗОНАНС

На 9м уровне вы получаете способность заряжать своё оружие психической энергией. Вы получаете бонус Интеллекта ко всему урону, который наносите оружием (минимум это бонус равен +1).

### СОВЕРШЕНСТВО ДУШИ

На 15м уровне вы достигаете совершенства в одной из дисциплин, которой владеете и которая либо связана с вашим орденом, либо уровня Мастера. Это выражается вот в чём:

- Вам не нужно фокусироваться на дисциплине, чтобы получать эффект пси-фокуса. Он постоянен. Однако это значит, что вы не можете его тратить на *волну исцеления* и подобные эффекты.

- Используя дисциплину, в которой вы достигли совершенства, считайте, что ваш лимит пси на 2 выше, чем он есть на самом деле. Однако это не увеличивает диапазон очков пси, которые можно потратить на дисциплину.

## ПСИХИЧЕСКИЙ ВЗРЫВ

На 17м уровне ваши силы могут в прямом смысле взорвать ткань реальности. Если, когда вы делаете бросок урона от псионической дисциплины или способности, на кубике (или нескольких) выпадает максимальное значение, киньте его ещё раз и прибавьте новый результат к итоговой сумме.

## ПСИОНИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

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

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

## ПСИ-ФОКУС

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

## ЭФФЕКТЫ И ОЧКИ ПСИ

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

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

## КОМПОНЕНТЫ

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

## ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

Эта характеристика показывает, сколько длится эффект силы.

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

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

## ЦЕЛИ И ОБЛАСТЬ ДЕЙСТВИЯ

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

## СПАСБРОСКИ И БРОСКИ АТАКИ

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

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

## СОЧЕТАНИЯ ПСИОНИЧЕСКИХ ЭФФЕКТОВ

Одинаковые эффекты разных псионических дисциплин, или одной силы, применённой несколько раз, не складываются; действует лишь самый мощный эффект. Однако эффекты нескольких сил одной дисциплины (например, фокуса, который даёт +1 к КБ и силы, которая тоже даёт бонус к КБ) складываются.

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

## ПСИОНИЧЕСКИЕ ТАЛАНТЫ

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

- На таланте нельзя фокусироваться.
- На использование таланта очки пси не тратятся.
- Таланты не связаны с путями псионики.

## ГЛАЗА НОЧИ

### *Талант*

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

### КРУГОВОЕ ПОЛЕ ЗРЕНИЯ

#### *Талант*

Действием вы наделяете себя на 5 минут полем зрения в 360 градусов; вы видите во всех направлениях. При этом вы получаете помеху на атаки взглядом. Силу можно комбинировать с ясновидением.

### ЛЁГКИЙ ШАГ

#### *Талант*

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

### МАЯК

#### *Талант*

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

### МЕНТАЛЬНЫЙ ВЫПАД

#### *Талант*

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

### МЕНТАЛЬНОЕ КОПЬЁ

#### *Талант*

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

### ОЖИВЛЕНИЕ ТЕНЕЙ

#### *Талант*

Действием активировав эту силу, вы, пока концентрируетесь, заставляете любые тени двигаться так, как если бы они имели собственную жизнь. Тень может даже отходить от предмета или существа, который её отбрасывает. Однако тень всегда остается на поверхности и не может выйти в 3 измерения. Тень может лишь пугать либо веселить, она не может атаковать или нарушить концентрацию мага.

### СИНЕСТЕЗИЯ

#### *Талант*

На 1 час одно из ваших пяти чувств начинает выполнять дополнительно функции и другого чувства тоже. Например, вы начинаете видеть звук, осязать свет и так далее. То

чувство, функции которого вы отдаёте другому, не исчезает (например, если вы выбрали видеть звук, вы не глухните); просто другое начинает выполнять дополнительную функцию. Это может помочь вам, например, когда вас ослепили: вы отдаёте возможности зрения обонянию-- и вот уже "унюхиваете" окружающих вас существ. Заметьте, что если вы по каким-то причинам не можете видеть существо, например, оно невидимо, или вокруг стоит кромешная темнота, то унюхать его с помощью этой способности вы тоже не сможете.

Образы, которые вы воспринимаете вот так, странные и причудливые. ДМ может потребовать от вас бросок Мудрости (Проницательности), если вы, скажем, выбрали возможность видеть звук и сейчас пытаетесь "рассмотреть", что говорят люди неподалёку. Однако это не распространяется на броски атаки в бою.

## СЛИЯНИЕ РАЗУМОВ

### *Талант*

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

## СЛИЯНИЕ С КЛИНКОМ

### *Талант*

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

## ХИМИЧЕСКАЯ СИМУЛЯЦИЯ

### *Талант*

Действием вы заставляете своё тело в течение минуты производить кислоту, которая истекает через руки. Если вы около тридцати секунд касаетесь руками какого-либо объекта, то он получает повреждения: в кожаных предметах образуются дыры, хитин размягчается, а ткань просто ползёт. Кожаные и хитиновые доспехи получают -1к4 к КБ и им необходим ремонт, в случае железных доспехов урон КБ сокращается вдвое. Если доспехи защищают от кислоты или магические, они не получают урона вообще. Оружие получает -1к4 к наносимому урону. В случае железного оружия этот штраф к урону уменьшается вдвое. Оружие из обсидиана, магическое или оружие, наносящее урон кислотой, не получает этого штрафа к урону. Если цель-- живое существо без доспехов, то оно делает спас-бросок Телосложения против Сл способности или получает 1к10 урона от кислоты. В случае успеха урон уменьшается вдвое.

Эту способность можно комбинировать со способностью рука-оружие и всеми остальными способностями, которые изменяют вашу форму тела, превращая конечности в оружие. В таком случае, чтобы нанести указанный выше урон, достаточно одной успешной атаки (обычный урон от атаки тоже наносится). Кислота, сцеженная таким образом в какой-то сосуд, сохраняет свои свойства в течении 10 минут.

## ЧУВСТВО НАПРАВЛЕНИЯ



*Талант*

Действием вы определяете направление на север.

## ЧУВСТВО ЯДА

*Талант*

Позволяет вам определить наличие и местонахождение яда в пределах 10 футов от тела либо от условного местонахождения в случае астрального путешествия либо ясновидения. Тип яда не определяется. Может быть замечен любой яд, включая животные. Определив яд, вы должны сделать спас-бросок Телосложения со Сл 10, или подвергнуться действию этого яда; однако урон от него вы будете получать психический и не можете умереть, только потерять сознание.

## ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИН

### УРОВЕНЬ АДЕПТА

#### АЭРОКИНЕЗ

*Пробуждённые, Адепт*

Эта способность позволяет вам управлять звуком и воздушными потоками.

**Фокус:** Фокусируясь на этой дисциплине, вы получаете преимущество на броски Мудрости (Внимательность), когда пытаетесь что-то расслышать.

**Контроль звука (2, К).** Позволяет вам действием формировать и изменять существующий звук. Например, речь человека пси может изменить в грохот железа либо поменять слова. Можно скрыть звук марширующего отряда, заставив его звучать как падающий дождь. Можно наслаивать звук, заставляя речь одного человека звучать как хор голосов. Если вы пытаетесь симитировать сложный звук-- например, чей-то голос-- то те, кого вы пытаетесь обмануть, имеют право на проверку Мудрости (Проницательности) против Сл силы. Сила может подавить звук. При этом вы должны определить, какой именно звук он подавляет. Можно подавить чью-то речь, шаги, скрип двери, но не все сразу. Вы должны поддерживать концентрацию на всё время действия силы.

**Создание звука (4, К).** Действием вы создаёте звук из тишины. Вы определяете источник либо местонахождение звука. Камни могут петь, оружие ругаться, деревья – издавать шум битвы. Звук может быть любой почти громкости (от шепота до крика) и вида. Аналогично контролю звука, сложный звук может быть распознан как обман при успешной проверке Мудрости (Проницательности) против Сл силы. Созданный звук не имеет магического эффекта. Можно имитировать вопль баньши, но он никому не повредит. Вы должны поддерживать концентрацию на всё время действия силы.

**Контроль ветра (5, К).** Действием вы получаете ограниченный контроль скорости и силы ветра. Скорость может быть уменьшена либо увеличена на 25% либо 10 миль в час, смотря что больше. Направление меняется до 90 градусов. Изменения временные, они существуют пока псионик концентрируется, и кончаются менее чем через минуту после прекращения концентрации. Ветер 19 миль и выше не дает летать существам размером с человека либо кондора и даёт помеху на все атаку метательным оружием. На море поднимаются волны и затрудняется мореплавание. Ветер 32 мили в час причиняет мелкие повреждения кораблям и зданиям. Такие порывы поднимают облака пыли и препятствуют полету всех существ, кроме больших. Ветер 55 миль в час препятствует любому полету, валит деревья и деревянные здания и способен потопить корабль. Ветер 73 мили в час – это ураган. Вы должны поддерживать концентрацию на всё время действия силы.

### БЫСТРОТА

## *Бессмертные, Адепт*

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

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

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

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

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

## ДУША БОЛИ

### *Бессмертные, Адепт*

Боль-- мощный инструмент воздействия на существо, неважно, причиняете вы её или утоляете. Владение этой дисциплиной даёт вам власть над болью в чистом виде.

**Фокус.** Когда вы фокусируетесь на этой дисциплине, то ваша чувствительность к боли и повреждениям вообще понижается. Когда вам требуется сделать спас Телосложения, вы можете сделать вместо него спас Интеллекта.

**Удвоение боли (1-4).** Действием вы касаетесь существа (необходима атака касанием); оно делает спас Телосложения против Сл способности, и в случае провала его болевой порог сильно снижается на количество раундов, равное количеству очков пси, которое вы потратили на способность. Даже легкая царапина воспринимается как серьезная рана. В течении действия способности весь урон, нанесенный существу, удваивается. Только половина его реальна, вторая вызвана болью. Когда общее число урона снижает хиты ниже нуля, существо теряет сознание на 1d10 раундов. За это время дополнительный урон от удвоенной боли восстанавливается. Если жертва не теряет сознание до окончания действия способности, дополнительного урона она не получает, а урон от боли восстанавливается за 1d6 раундов.

**Причинение боли (4).** Сильная форма пытки. Действием вы касаетесь существа и причиняете существу сильную боль, не нанося никаких внешних повреждений. Цель делает спас-бросок Телосложения против Сл способности. В случае провала она сломлена, и готова сделать всё, лишь бы эта боль не повторилась. Все спас-броски против пси-способностей она делает с помехой, пока не предпримет короткий или продолжительный отдых. В случае успеха она находит в себе силы противостоять боли, но получает 1к8 психического урона.

**Непобедимые враги (6).** Вы действием внушаете видимой цели не далее 50 футов от вас, что любой удар убьет или искалечит ее. Цель делает спас-бросок Мудрости или воспринимает следующее ранение, пусть даже если получит только 1 урона, как смертельное. Он падает на землю, не в силах подняться 1к6 раундов.

## ЖЕЛЕЗНАЯ СТОЙКОСТЬ

### *Бессмертные, Адепт*

Эта дисциплина наделяет вас силой и стойкостью в битве.

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

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

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

## КРЕПОСТЬ ИНТЕЛЛЕКТА

*Пробуждённые, Адепт*

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

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

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

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

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

## ЛЁГКОЕ ТЕЛО

*Адепт, Бессмертные*

Ваше тело становится лёгкое, как пёрышко.

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

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

**Равновесие (3).** Действием на час вы распределяете и уменьшаете вес тела так, что он наиболее соответствовал поверхности под вами. Это позволяет ходить по воде, зыбучему песку или по паутине, не проваливаясь и не падая (но не по ветру или пыли), не активировать нажимные плиты-ловушки, наступая на них. Падая, вы летите со скоростью 120 футов в раунд, не получая урона при падении. Так как вы очень легкие, то должны внимательно следить за порывами ветра, которые могут вас унести.

## МОЛЕКУЛЯРНЫЕ МАНИПУЛЯЦИИ

*Бессмертные, Адепт*

Пусть вы и (скорее всего) не подозреваете, что такое молекула, вы можете воздействовать на вещества на молекулярном уровне.

**Фокус.** Коснувшись предмета, вы видите мысленным взором его внутренности. Вы можете найти тайник в стене, просто коснувшись её пальцами, или определить устройство замка, не разбирая его, или определить содержимое контейнера, не заглядывая внутрь.

**Молекулярные манипуляции (1).** Коснувшись предмета, вы действием ослабляете в нём молекулярные связи. При нагрузке такой объект ломается. Можно создать «слабое место»

в размере 2 квадратных дюйма. Одного применения силы хватает для фатального ухудшения небольших объектов – веревок, поясов, луков. Большие объекты требуют больше времени, по решению ДМа, и многократное применение силы.

**Размягчение (5, К).** Коснувшись объекта, действием вы размягчаете его часть размером не больше 10 кубических футов (или весь объект, если он меньше этого размера), заставляя потерять твёрдость и силу. Отдельные эффекты варьируются, в зависимости от материала. Действие силы в большинстве случаев нужно поддерживать несколько раундов, сохраняя концентрацию.

- Металл: за каждый второй раунд размягчения оружие получает штраф 1 на атаку и урон, кумулятивно. Доспех теряет 1 КБ.
- Дерево: подобно металлу. После 6 раундов дерево уподобляется резине, но сохраняет форму. После 10 раундов волокна расщепляются, дверь, например, пробивается кулаком.
- Камень: после 2 раундов камень заметно мягкий при касании, после 5 уподобляется глине.
- Живые ткани и магические вещи – нет эффекта.

**Отвержение (5, К):** Противоположность размягчению. Коснувшись объекта, действием вы делаете более твёрдой его часть размером не больше 10 кубических футов (или весь объект, если он меньше этого размера). Отдельные эффекты варьируются, в зависимости от материала. Действие силы в большинстве случаев нужно поддерживать несколько раундов, сохраняя концентрацию. Дерево, глина, хитин и кость становятся подобны камню. На обсидиан, кожу и железо эта способность не действует. Улучшить доспехи таким образом нельзя: они становятся твёрже, но более тяжёлыми и несбалансированными и мешают двигаться, так что бонус к КБ остаётся прежним. Оружие ближнего боя улучшить можно: оно получает +1 к наносимому урону за каждую минуту отвержения, но -1 к броску атаки этим оружием и +10 фунтов веса, опять же, за каждую минуту отвержения. Костяное оружие начинает считаться каменным, а лёгкое прекращает считаться таковым. Больше, чем до +5, этот бонус поднять нельзя.

## ПРЕДЧУВСТВИЕ

*Пробуждённые, Адепт*

Эта дисциплина обостряет вашу интуицию в сотни раз.

**Фокус:** Фокусируясь на этой дисциплине, вы необыкновенно ясно видите боевую тактику врагов, и получаете +1 к КБ.

**Чувство опасности (2):** Действием активировав эту силу, вы в течение 10 минут чувствуете приближение опасности. Сила не дает вам никакой информации о виде опасности, но указывает направление, откуда её ждать. Вы начинаете чувствовать опасность, как только та появится в зоне действия способности. Вы чувствуете только те опасности, которые угрожают вам; вы не чувствуете опасности, угрожающие чужим для вас людям.

**Предвидение (3).** Действием активировав силу, вы получаете возможность предвидеть последствия выбранного пути действия. Предвидение ограничено ближайшим будущим – не более нескольких часов. Вы получаете 1к3 очков предвидения, которые может потратить, чтобы получить преимущество на любой бросок. Очки предвидения нужно потратить в течение часа, иначе они исчезают.

## ПРОНИКНОВЕНИЕ В РАЗУМ

*Пробуждённые, Адепт*

Эта дисциплина даёт вам возможность проникать в разум противника, читая его мысли и чувства.

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы получаете преимущество на броски Мудрости (Проницательности), когда пытаетесь распознать мотив или эмоции.

**Эмпатия (1).** Действием вы чувствуете базовые эмоции, нужды и устремления разума существа не дальше 100 футов от вас. Если существо сделает успешный спас-бросок Мудрости против Сл вашей способности, то вы не можете прочесть его эмоции. Вы можете попробовать ещё раз, но существо получает преимущество на спас-бросок, и так пока не пройдет часа с предыдущей попытки. Даже если вы получите информацию, она будет нечёткой: вы читаете лишь эмоции, но не мысли. Например, вы можете почувствовать скрываемую ярость существа, но не на кого она обращена.

**Экстрасенсорика (3).** Действием вы считываете мысли на поверхности разума существа, которое находится на далее 50 футов от вас. Существо может сделать спас-бросок Мудрости, и в случае успеха его разум остаётся закрыт для вас. Вы можете предпринять вторую попытку, однако цель будет делать спас-бросок с преимуществом; и так пока не пройдет часа с момента последней попытки. Нельзя использовать для проникновения в воспоминания или в подсознание. Информация чётче, чем в случае эмпатии: если цель влюблена в кого-то и думает об объекте своей страсти, то вы не только почувствует её эмоцию, но и узнаете имя возлюбленного. Вы знаете, лжёт цель или нет (вы не можете определить ложь, если цель уверена в каких-то ложных сведениях).

**Зонд (7).** Действием вы касаетесь цели и погружаетесь в её сознание. Цель делает спас-бросок Мудрости против Сл вашей способности, и при провале все его знания и память доступны зондирующему – от недавних и свежих до самых глубоких. Полученная информация не обязательно истинная, но сам объект в ней уверен. Вы можете найти ответ на 1 вопрос в раунд. Если вопрос очень сложный и комплексный, на усмотрение ДМа исследование может занять более 1 раунда. Цель зонда может повторять спас-бросок Мудрости против Сл заклинания каждый раз, когда ей задаётся новый вопрос. В случае успеха цель выталкивает вас из своего разума. Вы не можете использовать на ней зонд, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

## ПСИОНИЧЕСКАЯ НЕВИДИМОСТЬ

*Пробуждённые, Адепт*

Эта дисциплина позволяет вам "отводить глаза"-- заставлять окружающих забывать, что они вас видят. Этим она отличается от заклинания мага, которое реально делает тело невидимым.

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы прибавляете модификатор интеллекта к броскам Ловкости (Скрытности).

**Невидимость (2 и выше, К).** Действием вы становитесь невидимым, или, точнее, заставляете окружающих в радиусе 300 футов забыть, что они вас видят. За каждое существо сверх 5, от которого вы хотите скрыться, нужно тратить на 1 очко пси больше. Вы можете скрыть и других существ, однако за каждого стоимость силы тоже повышается на 1 очко пси, и они не могут удалиться от вас дальше, чем на 30 футов. Невидимость скрывает ваше тело, но не звуки, запах и прочее. Если вы делаете что-то, что привлекает внимание-- например, шумите, или трогаете кого-то-- то те, чьё внимание привлечено, могут сделать спас Мудрости против Сл вашей способности. В случае успеха они видят вас. Вы не можете отвести им глаза повторно, пока не пройдет час с момента их успешного спас-броска.

Вы можете изменить одну из целей способности действием, не прерывая концентрацию.

**Старшая невидимость (5 или больше, К).** Сила подобна способности «невидимость», но скрывает вас полностью – вы не производите звука и запаха, но вас все еще можно коснуться. Те существа, которым вы не отводите глаза, могут слышать и чувствовать вас, как обычно.

## ПСИОНИЧЕСКОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

*Пробуждённые, Адепт*

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

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

**Защитить раны (1–7).** Действием вы можете коснуться существа и восстановить его хиты. Существо восстанавливает 1к6 хитов за каждое очко пси, которое вы потратили.

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

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

## ПСИОНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

*Бессмертные, Адепт*

Вы используете псионическую энергию, чтобы сделать ваши атаки сокрушительными.

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

**Эфирное оружие (2).** Бонусным действием вы можете мгновенно преобразовать оружие, которое держите в руках, в псионическую энергию. Следующая атака этим оружием не требует броска атаки. Вместо этого цель должна сделать спас-бросок Ловкости против Сл этой дисциплины. Если спас-бросок провален, цель получает обычный урон от атаки, на неё воздействуют всех остальные эффекты, которые эта атака имеет. Если спас-бросок успешен, то цель получает вдвое меньше урона от атаки, и другие эффекты атаки на неё не действуют.

**Смертельный удар (1-5).** Когда вы попадаете по цели атакой ближнего боя, то можете увеличить урон, который ей наносите. Цель получает дополнительно 1к8 психического урона за каждое очко пси, которые вы потратили.

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

## ПСИХОВИДЕНИЕ

*Пробуждённые, Адепт*

Эта дисциплина позволяет вам видеть и чувствовать потоки жизненной и псионической энергии.

**Фокус.** Пока вы фокусируетесь на дисциплине, вы можете применять способность *видеть ауру*, не тратя очков пси и без необходимости поддерживать концентрацию.

**Видеть ауру (1, К).** Действием вы можете обрести способность видеть ауру живых существ. Аура-- это цветная оболочка, окружающая все вещи, невидима для обычного глаза. По ауре существа можно определить его мировоззрение, уровень и является ли он псиоником (или есть ли у него дикий псионический дар). Аура есть у всех существ, обладающих разумом, в том числе и у разумных артефактов. Сила применяется достаточно незаметно для окружающих, достаточно лишь пристально посмотреть на объект. Возможно незаметно определить ауру существ в пределах поля зрения. Если вы

хотите проверить ауру во время разговора, цель заметит пристальный взгляд и может почувствовать себя неудобно. На анализ каждой ауры уходит действие.

**Проникновение в сущность (4, К).** Действием вы можете определить истинную сущность объекта в зоне видимости под маской иллюзий, полиморфа и пр. Для этого вы должны сделать бросок псионической атаки; только если результат окажется выше Сл эффекта, сквозь который вы хотите увидеть, вы распознаёте истинную сущность существа (даже если эффектов несколько, бросок вы делаете один).

**Определение жизни (5, К).** Потратив действие и сделав бросок псионической атаки, вы определяете присутствие живых разумных существ в радиусе 100 футов от вас. Вы можете также «просканировать» зону радиусом 25 футов, центр которой расположен на расстоянии 300 футов от вас. Первый раунд наблюдений определяет присутствие людей, гуманоидов, нелюдей, млекопитающих, а также монстров выше 8-го уровня. Второй раунд выявляет птиц, рептилий, амфибий, рыб и монстров до 8-го уровня. Если существо скрыто магией или псионикой, то вы его видите только если ваш бросок псионической атаки больше Сл силы или заклинания, которое его скрывает.

**Чувство пси (5, К).** Действием вы открываете свою душу потокам псионической энергии, и распознаёте псионическую активность в пределах 150 футов, в т.ч. поддержку силы. Вы ощущаете сам факт наличия пси-активности, количество пси, потраченное на силу, но не саму силу. Если источник силы на расстоянии 50 футов или ближе, вы ощущаете примерное направление к нему. Если источник силы на расстоянии 25 футов или ближе, вы точно опознаёте его.

## ТЕЛЕКИНЕЗ

### *Пробуждённые, Адепт*

Телекинез позволяет вам манипулировать предметами, не касаясь их руками.

**Фокус.** Каждый раз, когда по вас попадает атака метательным оружием или силовым полем, вы можете действием реакции потратить 1 очко пси и поглотить количество урона, равное вашему бонусу мастерства.

**Баллистическая атака (1-5).** Позволяет действием швырнуть в цель предмет весом не более 1 фунта, находящийся в вашем поле зрения и ни к чему не прикрепленный. Вы используете свой модификатор псионической атаки. Если цель не сделает успешного спас-броска на Ловкость против Сл способности, то она получает 1к6 физического урона за каждое потраченное на силу очко пси. В случае успешного броска она урона не получает. ДМ вправе добавить к атаке дополнительный эффект, если бросаемый предмет, например, был бутылкой с алхимическим огнём. Предмет может пострадать от броска, например, разбиться.

**Телекинез (особое, К):** Действием активировав силу, вы получаете способность двигать вещи в пространстве не касаясь их. Телекинез требует усилий, сравнимых с физическими, и легкие и небольшие вещи передвигать несравненно легче. Стоимость способности равна весу предмета в фунтах/10 (минимум тратится 1 очко пси). С помощью телекинеза можно передвинуть объект на 60 футов в раунд. Объект может послужить оружием, но бросок атаки будет делаться с помехой.

**Левитация (6 или больше, К).** Эта сила действием позволяет поднять себя в воздух. Поднимает на 1 фут в секунду или 60 футов в раунд. Спускаться можно с любой скоростью. Можно позволить себе упасть и подхватить себя у самой земли. Левитация не полет и не позволяет двигаться по горизонтали. Можно оттолкнуться от стены (пролетев до 60 футов) либо дрейфовать по ветру. Остановиться по желанию при этом нельзя, кроме как встретив твердый объект либо опустившись на землю. *Контроль ветра и проекция силы* могут сообщить направление и помочь лететь (до 60 футов в раунд). Левитацией можно поднять собственное тело + 100 фунтов веса (сюда входит снаряжение и то, что псионик держит в руках). За каждые полные 50 фунтов веса сверх этого количества

стоимость силы повышается на 1 очко пси. Максимально псионик может поднять таким образом не больше 500 фунтов + вес собственного тела.

### ТРЕТИЙ ГЛАЗ

*Пробуждённые, Адепт*

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

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

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

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

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

### УБЕЖИЩЕ РАЗУМА

*Пробуждённые, Адепт*

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

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы получаете владение одним навыком, оружием, щитом, бронёй или инструментом, которыми владеет один из ваших спутников. Каждый раз, когда вы фокусируетесь на этой дисциплине, вы можете выбирать новый навык, оружие и т.д. Если спутник удаляется от вас более чем на милю, то фокусировка пропадает.

**Разделить язык (1).** Действием вы активируете эту способность, и обретаете возможность говорить, читать и понимать один язык в течении 8 часов. Однако рядом с вами должен быть кто-то, кто умеет делать всё вышеперечисленное. Если он удаляется от вас более чем на милю, то знания о языке исчезают.

**Разделить опыт (5).** Бонусным действием вы можете активировать эту способность и получить преимущество на один спас-бросок или бросок навыка; какой бросок получит преимущество, решаете вы, однако это распространяется только на броски, которые вы сделаете до конца вашего следующего хода. Вы должны заявить, какой бросок получит преимущество, до того, как его сделаете.

**Разделить силу (7).** Действием активируйте эту способность, выбрав в качестве цели псионика (или того, кто владеет диким псионическим талантом) не далее 300 футов от вас, и овладеваете одной из дисциплин, которыми владеет он. Вы не узнаете, какими дисциплинами он владеет; какой дисциплиной овладеете вы, решат ДМ. Вы говорите лишь уровень дисциплины (адепт, подмастерье, мастер). Вы должны быть способны овладеть этой дисциплиной. ДМ должен отдавать предпочтение дисциплине, связанной с вашим Путём. Если цель силы не хочет, чтобы кто-то заимствовал её знания, она имеет право на спас-бросок Интеллекта против Сл вашей дисциплины; в случае успеха вам не удаётся позаимствовать её знания.

### УПРАВЛЕНИЕ ТЕЛОМ

*Бессмертные, Адепт*

Вы можете управлять процессами в своём теле.

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы исцеляете дополнительные 1к6 хитов, когда получаете лечение из какого-либо источника.



**Полное исцеление (2).** Псионик полностью излечивает себя от обычных болезней и ран. Для совершения лечения необходим транс на 24 часа. Транс глубокий, преждевременный выход из него отнимает 5 хитов. По окончании здоровье полностью восстанавливается во всех отношениях.

**Контроль крови (2).** Бонусным действием вы берёте под контроль поток крови в теле, что имеет два эффекта. Во-первых, вы получаете на 2 пункта урона меньше от физических атак, так как кровь не вытекает. Это может снизить урон до 0, но не ниже. Во-вторых, вызывая приток крови к определенным частям тела, вы смягчаете удары, т.е. получаете +1 к КБ. Действие силы длится минуту.

**Контроль адреналина (4).** Контролируя производство адреналина в организме, действием вы можете временно увеличить свои характеристики. 1d6 очков добавляются к Силе, Ловкости или Телосложению на ваш выбор. В случае Телосложения вы можете получить новые хит-пойнты; они считаются временными. Это длится от 1 до 5 минут по вашему желанию.

## ЧИСТАЯ СИЛА

*Бессмертные, Адепт*

Эта дисциплина позволяет манипулировать силовыми полями, используя их как для ударов по целям и предметам, так и для защиты.

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы делаете свои удары кулаками сильнее. Они наносят 1к6 урона; этот урон увеличивается до 1к8 на 11м уровне и до 1к10-- на 17м. Рукопашный удар-- это простое оружие; вы можете использовать при атаке как модификатор Силы, так и Ловкости, на ваш выбор.

**Психокинетический толчок (1-8).** Вы действием фокусируете энергию в психокинетический толчок, который швыряете цель на расстоянии до 100 футов. Если сила использована для нападения, наносится 1к6 урона силовым полем за каждое потраченное на неё очко пси. Успешный спас Ловкости против Сл способности снижает урон вдвое, и цель остаётся на ногах. Достаточно сильный толчок может заставить сработать ловушку, опустить рычаг, открыть незапертую дверь, разбить окно и пр.

**Инерциальный барьер (3-8, К).** Вид защиты. Вы действием создаёте барьер «эластичного» воздуха вокруг себя и всех вокруг вас, кто попал в зону действия способности. Барьер имеет форму цилиндра радиусом 20 футов (вы в центре) и высотой с самое высокое существо, оказавшееся у него внутри. Барьер защищает от следующих видов атак, абсорбируя количество урона, равное 1к6 + 1к6 за каждое очко пси, потраченное сверх 3. Он способен абсорбировать следующие виды урона: физический, урон от силового поля, от огня, кислоты, звука, яда, холода. Барьер абсорбирует также половину урона от падения. Барьер отталкивает газ, однако через 1к4 хода газ проникает вовнутрь и действует, как обычно. Барьер не имеет эффекта против чистой силы, обычной жары и холода, излучения, некротического, психического и электрического урона, атак взглядом. Барьер не может полностью задержать врагов, но он слегка замедляет. Желаящий пересечь барьер останавливается, когда касается его и может пересечь его только в следующем раунде.

Барьер останавливает метательное оружие, когда оно пересекает границу. Внутри барьера можно нормально стрелять. При этом атакующий кидает урон, затем защищающийся кидает те же кости, чтобы определить, сколько поглотил барьер (без учета магических плюсов). Изнутри также нельзя стрелять, внутри барьера стрельба ведется по обычным правилам.

## ПОДМАСТЕРЬЕ

### АНТИПСИОНИКА

#### *Пробуждённые, Подмастерье*

Эта способность позволяет вам мешать другим псиоником применять свои силы.

**Фокус.** Пока вы фокусируетесь на этой дисциплине, вы прибавляете бонус Харизмы ко всем спасброскам против пси-способностей.

**Сокрытие мыслей (3, К).** Реакцией вы защищаетесь от магического или псионического чтения мыслей, зонда, связи разумов, определения жизни и других заклинаний и сил, основанных на чтении мыслей. Для того, чтобы пробиться через барьер, необходимо сделать успешный бросок псионической атаки против Сл способности дополнительно к позволенному вам спас-броску.

**Пси-помехи (4, К).** Действием вы начинаете излучать мощные пси-помехи, удваивающие все базовые стоимости пси-сил. Вы не подвержены действию помех, шум начинается в 1 дюйме от вас и действует на площади в радиусе 50 футов. Другие псионики ничего не осознают, пока не попытаются задействовать силы тогда они понимают, что должны тратить в 2 раза больше пси на активацию способностей. Если в одной области эту силу активируют два псионика, то они делают встречные броски атаки этой силой. Проигравший платит вдвое больше, выигравший -- обычное количество. Если результаты равны, оба платят вдвое больше.

**Пси-воплъ (4-7).** Действием вы издаёте ужасный пси-воплъ, проникающий во все разумы в радиусе 50 футов вокруг вас. Все, кто находится в радиусе действия, получают 3к10 психического урона, +1к10 за каждое очко пси, потраченное свыше 4; успешный спасбросок Телосложения против Сл способности снижает урон вдвое. Мудрости против Сл способности. При провале они не могут использовать свои пси-способности на следующий ход.

**Тяга к разуму (6).** Действием вы врезаетесь в разум существа не дальше 50 футов от вас, подобно ножу. Если существо не сделало спас Мудрости против Сл вашей способности, оно теряет одну случайную силу на 2d6 дней. Если это существо не обладает пси-способностями, то тяга к разуму на него не действует. Способность можно восстановить ранее указанного срока с помощью пси-хирургии. В случае успешного спасброска вы не можете вновь использовать эту силу на этой цели, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

**Пси-стазис (8 или 10, К).** После минутного сосредоточения вы подавляете всю псионическую активность в радиусе 300 футов вокруг вас (можно охватить меньшую площадь). Это сохраняется, пока вы концентрируетесь. Вы не можете применять другие пси-способности, пока пси-стазис действует. Область действия пси-стазиса не двигается вместе с вами, и если вы отойдёте от неё более чем на 100 футов, способность прекратит действовать.

Если в зоне действия пси-стазиса действует какая-то псионическая способность-- включая ясновидение и яснослышание-- то она прекращает действовать, если Сл способностей псионика, который её активировал, меньше Сл вашей способности (учитывается то Сл, которым псионик обладал в момент активации способности). Если вы потратили 10 очков пси на пси-стазис, то даже если ваше Сл меньше, псионик, активировавший способность, должен сделать спас Интеллекта против Сл вашей способности, и в случае провала активированный им эффект "подставится на паузу": он не развеется, но прекратит действовать до того момента, как цель выйдет из зоны действия пси-стазиса. В случае успешного спас-броска способность продолжает действовать. Вы не получаете никакой информации об эффектах, которые прервали (или не прервали) пси-стазисом.

Любые попытки активировать способности, нацеленные на существ, находящихся в пси-стазисе, или зону его действия, должны сопровождаться броском псионической атаки против Сл пси-стазиса. Если на активацию пси-стазиса было потрачено 10 очков пси, бросок делается с помехой. В случае провала броска атаки вы чувствуете, что кто-то пытается использовать способность и силу этой способности-- но не кто и не какую. То же самое касается всех попыток использовать псионику внутри зоны пси-стазиса, однако в этом случае вы чётко чувствуете, кто и какую способность применил. Любая повторная попытка применить способность, которая уже была заблокирована вашим пси-стазисом, на что-то в этой зоне обречена на провал. Псионика вначале нужно предпринять короткий или долгий отдых, а потом уже пытаться снова. Максимум пси-стазис можно поддерживать час. После этого псионик получает степень истощения.

## БЕСТЕЛЕСНОСТЬ

### *Бессмертные, Подмастерье*

Эта дисциплина позволяет вам сближаться с миром духов и получить способность как чужать бестелесных существ, так становиться бестелесным.

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы бонусным действием можете вызвать призрачный огонёк любого цвета. Свечение огонька по яркости равно свече. Он будет парить над вашей головой или плечом. Бонусным действием вы можете заставить его двигаться согласно вашим указаниям, однако не будет удаляться далее чем на 30 футов от вас. Вы можете погасить огонёк свободным действием в любой момент.

**Чувство духа (1 или 3, К).** Активировав способность действием, вы обретаёте способность чувствовать присутствие духов в пределах 45 футов – баньши, приведений и др. бестелесной нежити. Если дух часто появляется в исследуемой области, вы узнаете это. Вы знаете о присутствии духа в пределах 45 футов, но не способны указать его местонахождение. Потратив 2 очка пси сверх нормы, вы способны определить местоположение одного духа.

**Форма тени (5).** Действием вы превращаете себя на час в живую тень, вместе с одеждой, доспехом и 20 фунтами снаряжения. Вы можете преобразовываться в любую тень и передвигаться со скоростью 30 футов за раунд. Проходить можно только через тень и темноту, области открытого света непреодолимы. В форме тени вы можете быть определены «определением жизни», любым определением психики или истинным видением. В форме тени нельзя никого повредить или манипулировать физическими объектами, но можно использовать псионику. Вы не можете прекратить действие способности по желанию; вам нужно дождаться её окончания.

**Форма эктоплазмы (7).** Действием вы на час преобразуете свое тело в эктоплазму – закрученную, подобную дыму субстанцию. Вы становитесь частично невещественным, подобным духу, и выглядите как туманный силуэт; благодаря этому вы получаете преимущество броски Ловкости (Скрытности), но только если пытаетесь скрыться в тени или темноте. Вы двигаетесь с нормальной скоростью и нормальным образом (если вы не могли летать, то не можете и сейчас). Преобразуется в эктоплазму также одежда, доспех и до 15 фунтов веса снаряжения. Остальное падает на землю рядом с местом, где вы стояли. В этой форме вы не можете воздействовать на материальный мир, однако можете применять псионику. Ваше оружие, если вы обратили его в эктоплазму, наносит психический урон вместо физического; все магические свойства оно сохраняет. Материальный мир тоже с трудом воздействует на вас: вы получаете сопротивление всем видам физического урона, если оно нанесено немагическим оружием. Вы можете проходить через твёрдые предметы, но с одним условием: ваш ход должен закончиться на открытом пространстве, в противном случае вы мгновенно умираете, а ваше тело и снаряжение, превращённое в эктоплазму, растворяются. Вы также получаете 1к10 урона

каждый раз, когда таким образом проходите через что-то. Вы можете завершить действие силы прежде, чем закончится срок её действия, бонусным действием.

## ДОМИНИРОВАНИЕ

*Пробуждённые, Подмастерье*

Эта дисциплина позволяет вам подавлять разум и волю других.

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы получаете владение навыком Убеждение либо Запугивание, на ваш выбор.

**Доминирование (7, К).** Действием вы подключаетесь к разуму другого существа не далее 100 футов от вас и передаёте ему сигналы своего разума. В результате существо делает практически все, чего желаете вы. Доминированный субъект знает, что происходит, но не может противиться вашей воле. Команды даются мысленно. Способности жертвы не увеличиваются и не ухудшаются. Субъекта можно заставить использовать любую способность, если вы знаете о ней. Никаких знаний и секретов жертвы псионик не получает. При попытке доминирования жертва кидает спас-бросок Мудрости против Сл силы и при успехе доминирование не проходит. Если вы требуете от жертвы сделать нечто отвратительное или опасное для неё, она имеет право на повторный спас.

**Массовое доминирование (10).** Аналогично доминированию, но можно контролировать до 5 существ. На активацию способности по-прежнему нужно действие. Прерывание концентрации означает, что вы потеряли контроль над одним из существ (определяет ДМ).

## ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРОВ

*Пробуждённые, Подмастерье*

Эта дисциплина позволяет изменять размер собственного тела.

**Фокус.** Когда вы фокусируетесь на этой дисциплине, то не можете быть увеличены или уменьшены против своей воли (не важно, псионикой или магией).

**Увеличение (4-10).** Действием вы можете увеличить пропорции своего тела в любом направлении – высота, длина, ширина, толщина. Любая или все пропорции увеличиваются на 50% в раунд, до максимального увеличения 300%. Также увеличиваются 15 футов снаряжения. За каждое увеличение на 50% относительно первоначального размера вы получаете два кубика хитов (для экономии времени берите среднее значение) и -2 КБ. Учтите, что ваш размер тоже меняется; вы можете либо точно рассчитать его, основываясь на указаниях насчёт размеров существ, приведённых в *Книге Мастера*, либо для экономии времени посчитать, что, когда ваш размер составляет 150%, он больше на одну категорию, а когда 300%-- на две.

Активируя эту способность, вы можете порвать одежду и повредить доспехи, которые решили не увеличивать, если не снимет их. Способность действует минуту, плюс ещё минуту за каждое потраченное очко пси сверх 4х.

**Сужение (4-10).** Противоположность способности *увеличение*. Действием вы можете уменьшить свое тело по любому из 3 измерений, и любую его часть отдельно. Можно уменьшиться втрое или менее; также можно уменьшить до 15 футов снаряжения. Уменьшение размера на 50% занимает один раунд. За каждые 50%, на которые вы уменьшаетесь, вы теряете 2 кубика хитов, но получаете +2 к КБ. Прочие характеристики не изменяются. Ваш размер существа также может измениться; вы можете как провести точный расчёт, опираясь на информацию, приведённую в *Книге Мастера*, или просто считать, что уменьшение на 50% уменьшает ваш размер на одну категорию, а уменьшение в 3 раза-- на две. Способность действует минуту, плюс ещё одну минуту за каждое потраченное очко пси больше 4х.

## ЛЮКОКИНЕЗ

## *Бессмертные, Адепт*

Эта дисциплина позволяет вам управлять светом и темнотой.

**Фокус.** Пока вы фокусируетесь на этой способности, вы получаете владение псионическим талантом Маяк.

**Управление светом (1, К).** Потратив действие, вы обретае власть над светом. Сила позволяет манипулировать существующим светом на площади 400 кв. фт. вокруг вас. Нельзя создать свет из тьмы, но можно создать тьму. Сила способна вызвать следующие эффекты (либо другие схожие по выбору игрока и ДМа):

- *Тени становятся глубже.* Все броски Ловкости (Скрытности) делаются с преимуществом.
- *Освещение теней.* Все броски Ловкости (Скрытности) делаются с помехой.
- *Увеличение света от одного источника,* так что на него становится больно смотреть. Помеха на атаку всем, кто обращён к нему лицом.
- *Уменьшение света* от источника до сумеречного.
- *Увеличение существующих теней* до 200%.
- *Уменьшение существующих теней* до 50%.

Эффект, которого хочет добиться псионик, должен быть озвучен при активации силы.

**Смещение (2-6).** Действием вы искажаете свет таким образом, что кажется, будто вы на два фута дальше, чем вы есть на самом деле. Вы на минуту получаете +1 к КБ за каждые 2 потраченных очка пси.

**Обжигающий луч (2-10).** Действием вы можете выпустить из лба, из 'третьего глаза', луч обжигающей энергии, нанеся урон существу не далее 50 футов от вас. Вам необходимо сделать бросок псионической атаки. В случае попадания цель получает 1к10 урона от излучения за каждые 2 очка пси, потраченные на силу.

## **МАТЕРИЯ И РАЗУМ**

### *Бессмертные, Подмастерье*

Эта дисциплина позволяет манипулировать материей, как уничтожать её, так и создавать.

**Фокус:** Когда вы сфокусированы на дисциплине, все ваши атаки, наносящие физический урон, наносят дополнительные 1к4 некротического урона.

**Создание объекта (5, К).** При помощи этой силы вы действием собираете материю из воздуха и окружающих областей для создания твердого объекта у вас в руках. Объект существует, пока вы поддерживаете концентрацию и не удаляетесь от предмета дальше, чем на 10 футов. Иначе предмет распадается на составные части. Объект может иметь любую желаемую форму, цвет и текстуру, но должен удовлетворять по крайней мере одному условию:

- полностью входить в сферу не более 4 футов в диаметре
- полностью входить в цилиндр не более 20 футов высотой и 1 фута в диаметре
- полностью входить в цилиндр не более 2 футов высотой и 6 футов в диаметре
- весить не более 10 фунтов

Только материалы в пределах 60 футов могут быть использованы для создания.

**Детонация (6).** Действием вы освобождаете скрытую энергию неодушевленного предмета не далее 100 футов от вас, что приводит к взрыву. Бестелесная нежить, однако, не может быть детонирована. Не могут быть детонированы животные, люди и разумная нежить. Процент разрушения детонированного объекта определяется как бросок процентника. Если результат – 100%, предмет разрушен полностью, иначе – остались кусочки. Бросок делается отдельно на каждый предмет. При помощи детонации не может быть разрушено более 8 куб. футов вещества (можно разрушить кусок крупного объекта). На магические предметы эта сила не действует.

**Дезинтеграция (9):** Действием вы касаетесь предмета или существа, и рассеиваете его на микроскопические кусочки. Предмет может быть защищен полностью лишь *сферой неуязвимости*. Вы не можете дезинтегрировать более чем 8 куб. футов вещества этой силой. Обычные предметы разрушаются сразу, а живое существо либо разумная нежить совершает спас Телосложения против Сл способности, в случае успеха ощущая лишь легкое покалывание. В противном случае 8 кубических футов в районе его сердцевины разрушено. Те, у кого меньше 10 кубов хитов, умирают мгновенно; остальные получают 10к10 урона силовым полем. Эта способность не действует на магические предметы.

## МЕТАМОРФОЗА

*Бессмертные, Подмастерье*

Вы можете преобразовывать своё тело усилием воли.

**Фокус.** Фокусируясь на этой силе, вы получаете владение спасброском Телосложения.

**Хамелеон (2).** Действием вы можете изменить окраску вашей кожи, одежды и снаряжения в соответствии с окружением. Это длится час. Совпадение цвета автоматическое.

Изменение занимает несколько секунд. При движении цвет изменяется, отражая окружение. При активации силы псионика весьма трудно обнаружить. Хамелеон активен час, и всё это время вы получаете преимущество на броски Ловкости (Скрытности).

**Близость к животным (5, 7 или 10).** Когда вы впервые изучаете эту силу, вы получаете близость к определенному типу животного. Вид животного не может быть выбран, он диктуется вашей аурой (d20 по таблице ниже). С этого момента при активации силы действием вы на час получаете один из атрибутов указанного животного (КБ, бонус атаки, скорость, способ движения и пр.). Одновременно может быть использован только один из атрибутов. Получение атрибута обычно вызывает физические изменения – для тигриной атаки появляются когти, для передвижения как у сокола – крылья и пр.

1	Горилла	8	Сокол	15	Грем. Змея
2	Барракуда	9	Грифон	16	Гиг. Скорп.
3	Кабан	10	Гризли	17	Акула
4	Бык	11	Лев	18	Олень
5	Крокодил	12	Пантера	19	Тигр
6	Гиг. Орел	13	Конь	20	Волк
7	Слон	14	Ястреб		

Если вы тратите на силу 7 очков пси, то вы получаете две черты животного. Если 10 -- то три.

**Полная трансформация (9).** Потратив действие, вы можете на час преобразовать свое тело во что угодно с приблизительно одинаковой массой – волк, кондор, кресло, камень, дерево. В новой форме сохраняются хиты и атака псионика, но приобретается новый КБ. Псионик получает все виды физических атак новой формы, но не получает специальные способности и магию. Если у формы есть конечности, то псионик, будучи превращённым, может двигаться. В противном случае он может передвигать себя разве что с помощью псионики. Вы можете деактивировать эту способность бонусным действием.

## НЕКРОПСИОНИКА

*Бессмертные, Подмастерье*

Эта дисциплина даёт вам власть над жизненной энергией: вы можете выкачивать её, нанося урон и восстанавливая здоровье, или же замедлять её течение в теле так, что оно будет неотличимо от мертвеца.

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы получаете сопротивление некротическому урону.

**Утечка жизни (1-5).** Действием вы, совершив атаку касанием другого существа, «выкачиваете» у другого существа 1к6 хитов за каждое потраченное очко пси, и восстанавливаете их себе. Так можно поднять свои хиты даже выше максимума, но только на час и только на 10, не более. Временные хиты не могут быть исцелены и теряются в первую очередь.

**Поле смерти (5).** Действием вы можете создать вокруг себя поле смерти – область негативной энергии, высасывающей жизнь. Поле смерти воздействует на всех в пределах области действия, включая вас. До активации поля вы должны определить, сколько хитов пожертвуете. Если сила сработала, вы теряете хиты, затем все враги в пределах поля (50 футов вокруг псионика) делают спас Телосложения против Сл способности. При успешном спасе ничего не происходит, иначе они теряют количество хитов, равное количеству хитов, пожертвованных вами, \*5.

**Остановка жизни (5).** После пятиминутной концентрации вы останавливаете все жизненные процессы в теле, своём или чужом, делая его очень похожим на мертвое. Только очень тщательное исследование может определить жизнь. Определяющие силы псионики, типа *экстрасенсорики* или *определения жизни*, должны поддерживаться 3 минуты, чтобы дать результат. Проверка Интеллекта (Медицина) против Сл силы тоже раскроет обман: пульс хоть очень слабый, но прощупывается. Активируя способность, вы сразу определяете время, которое она будет действовать: максимальный срок-- количество дней, равное вашему уровню псионика. Если вы использовали эту способность на другом существе, то оно придёт в себя сразу же по истечении срока. Если вы использовали эту способность на себе, то осознаёте всё, что вокруг вас, хоть и туманно, и можете очнуться в любой момент. Пробуждение занимает минуту. В состоянии оцепенения вы не можете использовать псионику и это не считается отдыхом.

## ПИРОКИНЕЗ

### *Бессмертные, Подмастерье*

Эта дисциплина позволяет вам управлять огнём с помощью вашей воли.

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы поглощаете количество урона от излучения или от огня, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1).

**Контроль огня (2-10, К).** Потратив действие, вы можете взять под контроль огонь на расстоянии 100 футов от вас или ближе. Контролируя огонь, вы можете сделать обычное пламя больше, меньше, теплее либо холоднее. Можно заставить огонь двигаться подобно живому существу. Размер можно увеличить на 100% либо уменьшить, вплоть до того, чтобы заставить огонь потухнуть вообще. Сила воздействует только на обычный огонь (факелы, костры), магический ей не подвержен. Оживленный огонь движется со скоростью 90 футов в раунд. Огню можно придать форму животного или другого существа, но область, которую покрывает пламя, не может превышать 10 кв. футов. Если пламя отходит от источника топлива, то оно живет еще 1 раунд, затем гаснет.

Оживленный огонь способен атаковать с вашим бонусом псионической атаки; он наносит 1к10 урона от огня за каждые потраченные 2 очка пси.

**Молекулярное возбуждение (2, К):** Коснувшись цели, вы действием возбуждаете молекулы вещества – бумага возгорается, дерево дымится, кожа покрывается волдырями, вода кипит и пр. Силу можно поддерживать в течение 5 раундов, каждый раунд стоит 1 пси (исключая первый). Касание для поддержки не обязательно. Далее описаны эффекты по раундам действия силы:

- 1 раунд: горючие материалы возгораются, кожа краснеет (1 урона), дерево темнеет,

- 2 раунд: дерево дымится, металла трудно касаться, кожа покрывается волдырями (1d4 урона), краска сохнет,
- 3 раунд: дерево горит, металл жжет (1d4 урона), кожа сгорает (1d6 урона), вода кипит, свинец тает,
- 4 раунд: сталь становится мягкой, ожоги на коже становятся тяжелее (1к10 урона),
- 5 раунд: сталь плавится, кожа обугливается (1к12) урона.

Боль, причиняемая живому существу этой способностью, столь сильна, что оно получает помеху на все броски, которые делает, пока на него действует эта способность. Оно имеет право на спас Телосложения против Сл способности. В таком случае урон снижается вдвое.

**Огненный клинок (2-10).** Действием вы касаетесь источника пламени не менее интенсивного, чем факел, и собираетесь пламя в пучок у себя в руках. Сам источник пламени, если он по интенсивности не больше костра и не создан магией вроде вечного огня, тухнет. Пучок огня можно использовать как одноручное оружие ближнего боя; при активации силы у вас должна быть свободна хотя бы одна рука, чтобы было, чем взять это оружие. Это простое оружие, и вы можете атаковать им со своим обычным бонусом атаки. Оно наносит 1к6 урона от огня за каждые два очка пси, которые вы потратили на силу. Огненный клинок существует минуту, а потом тухнет. Это оружие нельзя выбить из рук или отобрать, однако передать кому-то другому вы его тоже не можете. Вы можете потушить клинок в любой момент свободным действием.

## ПСИ-МАРИОНЕТКА

### *Пробуждённые, Подмастерье*

Вы заставляете объекты и даже людей двигаться вопреки их воле. Эта власть, однако, распространяется только на тело, а не на душу.

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы, когда вам требуется сделать спас-бросок Мудрости, вместо этого можете потратить 1 очко пси и сделать спас-бросок Телосложения.

**Оживление объекта (2 или 5, К).** Действием вы оживляете неодушевленные объекты, находящиеся на далее 100 футов от вас. Объект не получает настоящей жизни, но двигается, пока вы концентрируетесь, как если бы был живым. Например, стулья могут ходить, деревья-- танцевать и камни-- кататься вокруг. Вес объекта ограничен 100 фунтами. Плавное движение обычно не получается. Предмет движется подобно марионетке, движения судорожные и неуклюжие, если предмет твердый, то он издает скрип и стук. Двигается на 60 футов в раунд в любом направлении. Предмет может атаковать как импровизированное оружие, с бонусом атаки, равным вашему модификатору псионической атаки. Вы можете потратить 3 очка пси сверх базового значения, чтобы сделать движения плавными.

**Управление телом (5, К).** Действием вы берете контроль над телом другого существа не далее 100 фт от вас, и, пока поддерживаете концентрацию, управляете им, как марионеткой. Жертва осознает, что ее контролируют. Она должна сделать спас Силы против Сл способности, или псионик получает грубый контроль над конечностями жертвы. Можно заставить ее сесть, встать, ходить и пр. Можно заставить тело атаковать с его бонусом атаки, однако с помехой на все броски атаки. Жертву нельзя заставить говорить, контроль над голосом объект сохраняет и может говорить что угодно. Если жертва удаляется от псионика далее, чем на 100 футов, то действие способности прекращается. Если вы заставляете жертву совершить нечто самоубийственное, то она имеет право на повторный спас.

## ПСИОНИЧЕСКИЕ УЗЫ



Эта дисциплина позволяет формировать прочные псионические связи, самые сильные из которых которые продолжают действовать, даже если псионика и цель разделяет много миль.

**Фокус.** Когда вы фокусируетесь на этой дисциплине, то можете передать собственные хиты существу, которого коснулись действием. Количество хитов не ограничено, но вы не можете не можете остаться менее чем с 1 хитом.

**Связь судеб (3).** Коснувшись действием другого существа, вы объединяете с ним судьбу. Например, если один из вас теряет хиты – второй теряет столько же и получает те же раны (хоть и менее глубокие). Если один умирает – второй кидает спас-бросок Телосложения со Сл 15 и умирает тоже. Все положительные эффекты (лечение, отдых) тоже передаются от одного другому. Эта связь держится сутки, и не рвётся, насколько бы вы друг от друга не удалялись, но вы можете оборвать её свободным действием. Если тот, с кем вы связаны, хочет избавиться от связи раньше, это можно сделать с помощью психирургии.

**Связь чувств (4, К).** Вы действием подключаетесь к нервной системе видимого вам существа не далее 100 футов от вас, и разделяете с ним два из пяти чувств (например, слух и зрение, осязание и обоняние). Если существо не хочет, чтобы к нему так подключились, или не осведомлено об этом, оно может сделать спас-бросок Мудрости против Сл способности и в случае успеха связь рвётся. Если связь разорвалась, то вы не можете использовать эту способность повторно на этом существе, пока не совершить короткий или продолжительный отдых. Иначе связь работает, пока вы поддерживаете концентрацию; максимум это может длиться сутки. Расстояние между вами и целью значения не имеет.

Связь делает вас уязвимыми к повреждениям, которые будет получать ваша цель. Если вы разделили с ней осязание, то вы будете чувствовать всю боль; вы будете получать столько же урона, но нелетального. Если вы разделили с ней зрение, то, если её ослепят, вы ослепнете тоже. Если вы разделили с ней слух, то урон звуком, который получила она, будете получать и вы. Вкус и обоняние относительно безопасны. Ослепление и нелетальный урон проходят после того, как вы разорвали связь и отдохнули (короткий или продолжительный отдых).

**Узы духа (8).** Узы духа-- одно из самых загадочных явлений псионики. Они связывают двух существ прочнее, чем любые цепи, и позволяют одному из них-- тому, кто создал узы-- активировать псионические силы так, будто дистанция до второго-- касание. Иными словами, если он, например, знает дисциплину проникновение в разум, то может в любой момент использовать зонд против цели; если он знает псионическое исцеление, то в любой момент может исцелить цель. Связь односторонняя, а потому может использоваться не только для помощи и поддержки, но и для подчинения другого существа и превращения его жизни в ад. Однако ничего не мешает второму (ну, разве что отсутствие умений и возможности) выковать такую же связь с первым.

Создаются узы в ходе ритуала, который занимает минимум час, после которого оба участника теряют все очки пси, которые у них были, и получают степень истощения. Во время ритуала и вы, и цель должны находиться не далее 30 футов друг от друга и друг друга видеть. Если цель не согласна и не хочет быть связана Узами, она имеет право на три спасброска Мудрости против Сл способности. Если два из них или все они окажутся успешными, то узы создать не удаётся (а очки пси тратятся и степень истощения получается). Вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем использовать эту способность снова. Если успешным оказался один спас-бросок, то вы получаете 3к10 психического урона, но узы создать удаётся.

Узы существуют, пока один из двоих связанных ими не умрёт. Также их может удалить пси-хирургия. Разрыв уз болезненен для обеих сторон; обе стороны получают 5к10 психического урона.

Вы можете одновременно иметь количество уз, равное половине вашего бонуса мастерства.

## ПСИ-ХИРУРГИЯ

### *Пробуждённые, Подмастерье*

Позволяет исправлять психические повреждения и изменять ауру.

**Фокус.** Коснувшись существа, вы можете сразу определить, что с его аурой что-то не в порядке -- например, на нём висит проклятье, или он под воздействием доминирования. Магические воздействия на разум вы тоже ощущаете, но не маскировку.

**Изменение ауры (3).** После 5 минут концентрации вы можете временно скрыть истинный характер и уровень существа, которого коснётесь, а также убрать инородные наслоения на ауре: проклятья (даже магические), паразитов и пр. Проще всего скрыть характер и уровень существа — это не влияет на реальные параметры, но подменяет их фальшивыми на 1-6 часов (точный срок выбираете вы). Так как проклятья, паразиты и прочее впечатаны в ауру, их можно попытаться снять этой силой, но вам необходимо сначала сделать успешный бросок атаки псионикой против Сл, равной Сл способности, с помощью которой негативное влияние было наложено (заклинание, дисциплина, врождённая способность существа и т.п.). ДМ может назначить свою сложность, отражающую сложность лечения. Бросок на каждое действие совершается отдельно: например, если вы хотите замаскировать чью-то ауру, снять с неё паразита и проклятие, то ему нужно будет три раза потратить пси: первый раз-- за маскировку ауры; второй раз-- за снятие паразита; третий раз-- за снятие проклятия.

**Хирургия (5, К).** Коснувшись существа, вы можете погрузиться в его разум и прооперировать его. Можно даже оперировать самого себя. Фобии, шизофрения, идиотизм, комы и многое другое может быть вылечено этой силой. Не могут быть излечены проклятья и магические наводки — чары и пр. Одержимость не лечится, но можно выявить ее природу и вступить в бой с этим существом. Это может быть рискованным-- силу этого существа нельзя оценить заранее. Пси-хирургия может быть использована, чтобы помочь выявить дикий талант. В случае успешной операции пациент может перебросить кости, когда делает бросок дикого таланта, и выбрать тот результат, который ему больше нравится. Сколько времени будет длиться операция, решает ДМ, но это время не меньше часа.

**Привить эффект (7).** Коснувшись существа, вы можете привить эффект действия какой-либо дисциплины ордена пробуждённых без необходимости поддержания концентрации. Например, пациент может быть перманентно доминирован либо создана постоянная связь судеб (пациенту передается не сила, а только закрепляется эффект). В этом случае применимы ограничения:

- Сила должна требовать концентрации для поддержания.
- Дальность -- иную, нежели "на себя".
- Хирург должен знать силу и успешно использовать ее на пациенте.
- Нельзя использовать этот тип хирургии на себе либо другом псионике.

Попытка сделать это не принесёт результата.

Вам надо сделать проверку активации силы, которую вы хотите привить, и потратить очки пси и на неё.

Пси-хирургию можно использовать и для избавления от "привитой" силы. В таком случае псионнику необходим успешный бросок атаки против Сл привитой силы, и трата количества пси, которые были потрачены на эту силу.

Прививание эффекта занимает не меньше часа. Если цель не желает прививания силы, то она может сделать бросок Интеллекта со Сл, равной Сл способности. В случае успешного броска попытка привить силу проваливается, и снова попытаться применить силу вы можете только после того, как закончите продолжительный отдых.

## ПСИ-ЧУВСТВА

### *Пробуждённые, Подмастерье*

Эта дисциплина позволяет вам управлять своими чувствами: распространять их действие на большие расстояния или создавать самые неожиданные комбинации.

**Фокус.** Вы можете применять талант *синестезия*, даже если вы его не знаете.

**Яснослышание (2 и выше, К).** Вы выбираете место в пределах 200 футов, действием активируете силу и слышите все звуки как если бы вы там находились. Если вы имеете улучшенный слух, звуки слышны в соответственно большем диапазоне. Вам не обязательно видеть место, в котором вы хотите что-то послушать, однако вы должны представлять, в какую сторону и на какое расстояние оно удалено. Стены и другие преграды не мешают этой силе. Применяя эту силу, вы не теряете свой обычный слух, так что сильный шум рядом может вас отвлечь и нарушить концентрацию. За каждую 1 потраченное сверх базового количества очко пси зона действия расширяется на 50 футов. Пределов расширения этой зоны нет, так что теоретически могучий псионик (или псионик с могучим артефактом) может услышать, что говорят в другом конце планеты.

**Ясновидение (2 или выше, К).** Вы выбираете место в пределах 200 футов, действием активируете силу и видите все, как если бы вы там находились. Поле зрения обычное, но можно вращать головой. Ясновидение не закрывает обычного зрения, картинки накладываются. Поэтому полезно закрыть глаза для лучшего видения. Вам не обязательно знать место, в которое вы хотите подглядеть, однако вы должны представлять, в какой стороне и на каком расстоянии оно находится. Ясновидение не улучшает вашего обычного зрения. Невидимые, скрытые в тени объекты по-прежнему невидимы. Звук нет. Когда позиция ясновидения выбрана, она уже не меняется. Для изменения необходима новая трата очков пси. Присутствие ясновидящего неопределимо магией и пр., и защита от магии никак не препятствует ему. Невозможно магически укрыть место от ясновидящего. Каждое очко пси, потраченное сверх базового количества, увеличивает дистанцию действия силы на 50 футов. Пределов расширения этой зоны нет, так что теоретически могучий псионик (или псионик с могучим артефактом) может увидеть то, что происходит в другом конце планеты.

**Усиление чувств (7).** Действием вы заставляете все ваши пять чувств обостриться. Это длится час. Считайте, что вы получили владение навыками Внимательность, Выслеживание и Проницательность, и удваиваете бонус мастерства, когда их используете. Обостряется не только зрение, но и нюх, и слух. Вы можете следовать за кем-либо подобно гончей. Вы можете определять яд и любые примеси, пробуя очень маленькое количество жидкости на вкус (не способное причинить вред). Вы можете практически все что угодно определить на ощупь. Однако в некоторых ситуациях обострённые чувства могут оказаться более вредны, чем полезны: например, сильный отвратительный запах заставит потерять вас сознание, поскольку ваше обоняние обострено в сотни раз. Вы не можете остановить действие способности: вам нужно ждать, пока она не закончит действовать.

## ТЕЛО-ОРУЖИЕ

### *Бессмертные, Подмастерье*

Эта способность позволяет псионику преобразовывать своё тело и конечности в оружие и доспехи.

**Фокус.** Когда вы фокусируетесь на этой способности, вас очень трудно сбить с ног (или поднять на ноги, если вы лежите и не хотите вставать), сдвинуть или оттолкнуть. Все попытки сделать это сопровождаются встречными проверками Силы вас и оппонента, причём ваша Сила считается равной Сл этой способности (если Сл способности больше характеристики самого псионика). Этот фокус работает только если вы стоите на горизонтальной поверхности.

**Прививка оружия (2).** Действием вы превращаете одно одноручное оружие в продолжение своей руки, получая бонус +1 на урон и атаку. Действие способности прерывается, когда вы прекращает касаться оружия.

**Оружие тела (5).** Действием вы на минуту преобразуете одну из рук в одноручное оружие ближнего боя. Вы должны уметь использовать этот вид оружия. Рука приобретает форму и материал оружия, его нельзя выронить или украсть.

**Тело-доспех (2 и выше).** Действием вы на минуту трансформируете ваше тело в немагический доспех без видимого глазом эффекта. Тип зависит от того, сколько очков пси вы потратили на способность.

- 2: левая рука работает как щит (+2 КБ)
- 3: кожаный доспех (КБ 11+Лов)
- 4: клёпаный кожаный (КБ 12+Лов)
- 6: колечный (КБ 14)
- 8: кольчуга (КБ 16)
- 9: наборный (КБ 17)
- 10: латы (КБ 18)

Доспех является частью вашего тела, поэтому вы получаете бонус на защиту, но не получаете штрафов от его ношения. Доспех ничего не весит, не обременяет вас и не имеет магических бонусов. Эффект может комбинироваться с другим щитом, однако в случае надетого доспеха используется тот КБ, которое больше.

## ХРОНОКИНЕЗ

*Пробуждённые, Подмастерье*

Ваш разум столь силен, что может манипулировать самим Временем.

**Фокус.** Фокусируясь на этой дисциплине, вы получаете бонус к броскам инициативы, равный вашему бонусу Интеллекта (минимум +1).

**Разложение (2).** Работает только на неодушевленных объектах. Касаясь объекта в течении одной минуты, вы заставляете до 60 фунтов вещества разложиться (ДМ кидает для вещи спас) – металл ржавеет, дерево рассыпается в труху, одежда и хитин – в пыль. Это не действует на камень, обсидиан или кость, а также драгоценные металлы.

**Старение (2-10).** Действием вы касаетесь жертвы, и наносите ей 1к10 некротического урона за каждые 2 потраченных очка пси. Цель делает спас Телосложения против Сл вашего заклинания; в случае успеха урон уменьшается вдвое, однако она стареет на 1d4 лет.

**Стазис-поле (4, К).** Действием вы создаёте стазис-поле, имеющее форму сферы радиусом в футах ваш уровень псионика\*10 (вы можете сотворить сферу и меньшего радиуса, если хотите) с центром на вас либо на любой точке пространства не далее 50 футов от вас. Снаружи поле выглядит как слегка светящийся гладкий серебряный шар. Когда объект пытается войти в поле, оно оказывает некоторое сопротивление, но пропускает его. Внутри поля все туманно и смутно. Свет извне пробивается, но его яркость снижается в 4 раза. Время замедляется в 60 раз. Энергия и движение внутри поля также изменяются. Магические заклинания (фаеболл, удар пламени и пр.) не оказывают эффекта, застывая и рассеиваясь в воздухе. Движение замедляется в 2 раза. Можно пользоваться коротким оружием вроде кинжала. Взмахи мечами замедляются настолько, что фактически бесполезны. Метательное оружие бесполезно

– снаряд отскочит от объекта или будет легко парирован. Если центр поля-- на вас, вы можете перемещаться вместе с полем.

Поле существует, пока вы концентрируетесь (максимум час). Если вы сотворили поле не с центром на себе, то оно также рассеется, когда вы отойдёте от него на 100 фт или далее.

## ЭМОКИНЕЗ

### *Пробуждённые, Подмастерье*

Эта дисциплина дарует вам власть над эмоциями существ. Те существа, которые обладают иммунитетом к очарованию, автоматически делают успешный спас-бросок против сил этой дисциплины.

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

**Привлекательность и отвращение (2, К).** Действием вы можете воздействовать на существо, которое видите, и которое не далее 60 футов от вас. Вы можете сделать одно из двух: либо сделать какой-либо объект, действие, событие, существо и пр. чрезвычайно привлекательным для объекта воздействия силы, либо чрезвычайно отвратительным. Жертва имеет право на спас-бросок Интеллекта против Сл способности; в случае успеха она сбрасывает наваждение, и вы не можете вновь воздействовать на неё этой силой, пока не пройдёт часа. Сила действует, пока вы концентрируетесь, и если вы заставляете цель делать что-то опасное, или то, что расходится с её мировоззрением, или то, что навлечёт на неё позор, она имеет право на повторный спас-бросок.

В первом случае-- если вы сделали какой-то объект привлекательным-- цель прилагает все разумные усилия для приближения к этой вещи или существу. Жертва очарована, но это не слепое помешательство. Она осознает опасность, но не убежит, если только опасность не сильная и несомненная. И если опасность не очевидна (например, отравленное вино в кубке), жертва легко уничтожит себя таким образом. Когда жертва заполучит желаемое, она делает всё, чтобы остаться рядом с ним, пока псионик поддерживает концентрацию на силе и сохраняет контакт с целью.

Если вы внушили цели отвращение к объекту, она сделает все, чтобы избежать контакта с ним. Она не приблизится ближе 60 футов к нему, а если она уже близко -- то отбежит.

В обоих случаях, если не сделан успешный спасбросок, цель не осознаёт, что находится под действием способности, и считает неожиданно возникшие эмоции нормальными (только потом, обдумывая уже произошедшее, она может понять, что действовала странно). Любая попытка объяснить ей странность её поведения обречена на провал.

**Фобия (5).** Действием вы можете окружить себя или существо не далее 60 футов от вас аурой отвращающей силы. До пяти существ в радиусе 30 футов от вас делают по спасброску Интеллекта каждое. Те, кто провалил спас, испуганы вами; страх сохраняется в течение 10 минут. Испуганные существа получают количество урона, равное вашему удвоенному уровню псионика до тех пор, пока не закончат ход на 10 футов дальше от вас, нежели место, где они были, когда на них подействовала способность. В конце своего хода существо может сделать новый спас-бросок Интеллекта. В случае успеха действие способности заканчивается.

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

своего хода цель может снова сделать спасбросок Интеллекта. В случае успеха действие способности заканчивается.

## ЭНЕРГОБАЛАНС

### *Бессмертные, Подмастерье*

Эта дисциплина даёт вам возможность адаптировать тело к взаимодействию с разными видами вредоносной энергии.

**Фокус.** Выберите один из видов энергетического урона: огонь, лёд, звук, электричество, кислота, излучение. Пока вы фокусируетесь на этой дисциплине, вы получаете к нему сопротивление.

**Сдерживание энергии (4).** Владея этой силой, вы тренированы безопасно абсорбировать и ассимилировать энергию электричества, огня, холода, жары и звука, которая обычно вредна для других персонажей. Любую атаку, основанную на этих видах энергии, вы действием реакции можете безопасно поглотить своим телом. При энергетической атаке вы делаете спас с преимуществом. При успешном броске вы не получаете урона, при проваленном – только половину.

**Адаптация тела (5).** Позволяет вам действием на час адаптировать тело к враждебной окружающей среде – экстремальный холод или жара, кислота или вода, элементальный план и пр. Если сила работает, вы не просто выживаете, вы чувствуете себя как в родной среде, вы можете нормально двигаться и дышать, не получая никакого урона от окружающей среды. Атака не приравнивается к окружающей среде, то есть даже если вы адаптировались к арктической температуре, вы все равно уязвимы для урона от холода.

**Разум над телом (8).** Позволяет подавить все физические потребности – в воде, пище, сне. Вы, однако, должны медитировать 1 час в день; первая медитация необходима для активации силы. Вы можете распространить действие способности и на других существ, но они должны медитировать вместе с ним, в одном кругу, и за каждое существо время медитации увеличивается на 1 час. Хотя персонажи под действием этой способности и не нуждаются в сне или отдыхе, их заклинания, молитвы, очки пси и прочие способности будут восстанавливаться после долгого или короткого отдыха, как обычно. Персонаж под действием этой силы может прожить количество дней, равное уровню псионика; сами вы – количество дней, равное вашему удвоенному уровню псионика. После этого персонаж падает без сознания от истощения, а вы лишаетесь всех пси и получаете уровень истощения. Далее необходим отдых – 2 дня за каждый день жизни под действием силы, либо использование полного исцеления псионика. Когда эта способность активирована, её повторная активация или активация другим псиоником не будут иметь никакого действия. Если вы используете эту силу повторно до того, как восстановитесь, ваши максимальные очки пси навсегда снижаются на 2.

## МАСТЕР

### ВИДЕНИЕ ИСТОРИИ (7)

#### *Мастер*

После десятиминутной концентрации вы можете ощутить след мощных эмоций в определенной области. Ощущения дают вам картину местности в прошлом. Битвы и предательства, свадьбы и убийства, рождения и другие эмоциональные события оставляют отпечаток на области. Обычные, каждодневные происшествия не оставляют заметного следа. В раунд можно увидеть одно событие, начиная с недавних и постепенно двигаясь назад во времени; чем глубже, тем менее внятными становятся увиденные

события. Вы воспринимаете события туманно, как во сне. Вы не узнаете имён действующих лиц, однако может увидеть их внешность и услышать отдельные реплики. Также вы примерно знаете, насколько давно произошли эти события. Доминирующая эмоция – злость, ненависть, любовь, страх-- ощущается ясно.

## ВЫЗОВ ПЛАНАРНОГО СУЩЕСТВА (5 или 7)

*Мастер*

За минуту концентрации вы силой разума достигаете другого плана, захватываете первое попавшееся существо и переносите его на свой план, на расстояние не далее 100 футов от вас. Жертва дезориентирована в течении 1 раунда после переноса (помеха на броска инициативы, атаки, спасброски). Сила не дает контроля над существом и не переносит его назад. Вы можете попытаться очаровать, убить или перенести назад существо с помощью других сил, либо договориться с ним. Скорее всего, жертва впадет в убийственную ярость, осознав свое положение.

Вы выбираете план, с которого берете существо, но сама жертва определяется случайно. Это может быть элементаль (если выбран элементальный план), обитатель плана или даже случайный приключенец (выбирает ДМ).

Контакт с астральным или эфирным планом стоит 5 очков пси, с внешним или внутренним - 7.

*В Атхасе нет доступа к внешним планам, только ко внутренним.*

## ДВЕРЬ ИЗМЕРЕНИЙ (7, К)

*Мастер*

За минуту концентрации вы можете открыть двухсторонний портал, ведущий сквозь иное измерение в место, выбранное вами. Как и с телепортацией, вы должны хоть раз в жизни видеть это место (пусть даже в чужом разуме или с помощью способности Ясновидение) и оно не должно быть дальше 300 миль. Проход через портал сильно дезориентирует – переходящий ошеломлен и не может двигаться и атаковать 1 раунд. Через портал необходимо проходить сразу, если просунуть сквозь портал только часть тела, чувствуется сильная боль. Существо, просунувшее голову, кидает спас-бросок Телосложения против Сл способности, провал означает потерю половины хитов и проваливание через портал. Через дверь можно кидать объекты и атаковать, но с помехой. Пока вы сохраняет концентрацию, портал существует; как только прекращаете-- закрывается. Максимум его можно поддерживать час. Когда вы прекращаете поддерживать действие способности, когда теряете сознание или отходите более чем на 100 футов от портала, портал исчезает. Если кто-то в этот момент проходит сквозь него или просунул части тела, то он теряет половину хитов. ДМ должен кинуть монетку, чтобы выяснить, на какой стороне оказался этот персонаж.

## РАЗДЕЛЕНИЕ ЛИЧНОСТИ (7)

*Мастер*

Действием вы разделяете свою личность на две независимых. Они нормально общаются и могут использовать пси силы. Это означает, что можно использовать в 2 раза больше сил в 1 раунд, количество пси остается прежним – одно на двоих. Кроме того, 1 часть может использовать пси-силы, а вторая – драться, решать головоломки, разговаривать и пр. Ментальные атаки действуют только на 1 половину, контакт устанавливается с 1 половиной. Если одна часть уничтожена, законтролена и пр., вторая сохраняет контроль над телом. Способность действует, пока вы не прервете её

действие. На слияние двух личностей вновь в одну нужна минута. Прежде чем объединиться вновь, надо сделать спас-бросок Мудрости против Сл 10 в 4-х случаях – если одна часть неконтролируема, имеет не вылеченные психические повреждения, либо подвержена враждебному контакту, либо вы были разделены на неделю и более. Успешный спас означает благополучное объединение и убирает все нежелательные эффекты. Неудача означает доминирование поврежденной части, этот эффект и все нежелательные явления проходят через 1d6 ходов, либо что вам не удалось объединиться и повторную попытку вы можете повторить только через сутки.

## ПСИ-КЛОН (7)

### *Мастер*

Действием вы отделяете от своего тела точного, но бестелесного клона. Вы видите и слышите все, что видит и слышит клон. Клон делает все, что хочет псионик, через него также возможно проводить пси-силы. Сила имеет серьезную отдачу. Пока действует клон, вы фактически беспомощны. Из чувств вы сохраняете только обоняние и осязание. Вы не можете двигаться, видеть и слышать – все это и все пси-силы отданы клону. Он может быть убит без всяких бросков. Клон может отдалиться от тела на расстояние до 500 футов, проходя сквозь двери подобно призраку и делая все тоже, что может делать псионик (с поправкой на бестелесность). Сквозь стены ходить нельзя (препятствие чисто психологического характера, но оно непреодолимой). Клон недоступен для любых видов атак, кроме тех, что наносят психический урон. В таком случае психический урон получает клон, а не псионик; все дополнительные эффекты вроде доминирования или внушения каких-то эмоций не действуют. Способность действует максимум час; чтобы прервать её действие, клон должен вновь вернуться в тело. Если час прошёл, а вернуться он не успел, то он возвращается мгновенно, но вы теряет все очки пси.

## ПСИ-МАСКА (7)

### *Мастер*

После часовой медитации вы полностью маскируете свою ауру. Вы меняете все характеристики, которые можно определить по ауре, начиная с мировоззрения и заканчивая уровнем. Это только изменение ауры, на ваге настоящее мировоззрение или пол это не влияет. Также вы можете замаскировать ауру разумной псионической вещи, на которую настроены, в том числе и вообще убрать её, так что другой псионик не распознает вещи разум. Можно скрыть существующие связи ауры, например, Узы или конвергенцию; можно скрыть, что вы являетесь псиоником, выдав себя как за обычного смертного, так и за обладателя дикого таланта. Правду может выявить только успешное применение силы зонд.

## ПСИ-ПОСЫЛЬНЫЙ (8, К)

### *Мастер*

Действием вы создаете свой образ в точке пространства не далее 300 миль от своего местоположения. Вы должны знать место, в которое проецируете свой образ: бывать там хоть раз в жизни или видеть его в чьём-то разуме, с помощью магии или псионики. Образ может говорить и жестикулировать. Все присутствующие видят и слышат его. Коммуникация односторонняя – телепат не знает, что происходит в месте назначения. Образ существует, пока псионик поддерживает концентрацию, максимум час.

## ТЕЛЕПОРТ (9)



## Мастер

Позволяет вам полнораундовым действием телепортироваться в знакомую область. Вы должны ясно представлять себе место назначения, даже если он там никогда не были. Например, можно прыгнуть в место, которое вы видели в хрустальном шаре, в чужом разуме и пр. Можно перейти в место которое слегка изменилось – мебель в комнате может быть переставлена, там может быть пожар, но это не повлияет на телепорт.

Телепорт привязывается к определенному месту. Если, например, попытаться прыгнуть в цыганский фургон, который давно уехал, пси окажется в том месте, где он был, на прежнем расстоянии от пола до земли.

Телепорт мгновенен. Вы перестаете быть в старом месте и оказывается в новом с легким хлопком воздуха.

Цепи и веревки не влияют на силу, можно телепортироваться из любого положения, оставив цепи на старом месте. Можно переносить с собой вещи до 1/5 массы своего тела. Поскольку телепортация-- энергоёмкое дело, то если вы телепортируетесь более чем на 300 футов, то он получает степень истощения. Если более чем на 10 миль-- две степени истощения.

Максимальное расстояние для телепортации-- 300 миль. Вместе с вами телепортируется то, что на вас надето и то, что вы несёте в руках. Других существ размером больше крысы вы телепортировать не можете.

## УСЛОВНЫЙ ПЕРЕХОД (10)

### Мастер

Действием вы можете перейти на астральный план, и в течение 12 часов путешествовать по нему в физической форме, как если бы были в астральной форме. Сила именно этим отличается от заклинания «проекция в астрал» - волшебник путешествует в астральном теле, связанном с физическим серебряной нитью, которую можно повредить. Вы берете свое тело с собой, но оно тоже подвержено атаке. Астрал содержит в себе пути на внешние планы. Врата (двумерные цветные вихри), раскиданные по всему астралу, соединены со всеми поверхностями внешних планов и материальным миром; есть и точки перехода во внутренние планы. Скорость передвижения по астралу составляет 30 ярдов за 1 пункт Интеллекта в минуту. Скорость, однако, отлична от скоростей на других планах. Через 1d6+6 часов перехода вы достигаете тех врат, которые искали. Имеется 75% шанс того, что они ведут в нужное место (иначе – 10 миль и более от места назначения). Вы можете забрать с собой других существ, числом до 5, но во время перехода в астрал они должны либо держаться за вас, либо за других существ, которые держатся за вас. Каждый пассажир добавляет полчаса на поиск врат. Нельзя забрать человека в путешествие против его воли.

Бой в астрале необычен. Хотя ваше физическое тело никак не может взаимодействовать с астральными объектами, силы псионика работают и воздействуют на разум путешественников. Не работает большинство магических вещей – они привязаны к определенному плану. Когда действие способности заканчивается, вы остаётесь привязанным к плану, выход из плана – только через Врата. Если такое случилось, вы не можете перемещаться, иначе как отталкиваясь от твердых объектов (которые очень редки на астральном плане).

*В Атхасе нет врат, которые вели бы на внешние планы. Имеющиеся ведут назад на материальный и на внутренние планы.*

## УСЛОВНЫЙ ТЕЛЕПОРТ (10)

### Мастер

После минуты концентрации вы создаете программируемое событие, которое позволяет вам немедленно и инстинктивно перенестись в безопасное место на расстоянии, доступном для телепортации. После успешного броска силы вы определяете, куда хотите перенестись и условие, по которому сработает телепорт. Вы можете определить что угодно в виде триггера, но чтобы триггер сработал, вы должны быть абсолютно уверены в наступлении события (если указано извержение вулкана в пределах 500 миль, вы должны сами его увидеть). Типичные примеры триггеров – снижение здоровья ниже 10 хитов, встреча с иллитидом, попадание в вас магического снаряда. Когда случается это событие, срабатывает обычный телепорт – соответственно надо иметь необходимое число очков пси. Триггер будет держаться сутки, а потом прекратит действовать.

## ДИКИЕ ДАРЫ

Не обязательно быть псиоником, чтобы обладать кое-какими псионическими способностями. Вы можете проверить, не обладаете ли вы диким псионическим даром. Чтобы узнать это, бросьте 1к100 (один раз, если вам не помогает пси-хирург; или два раза, если он вам помогает, и выберите один результат), и определите, какой дар вам выпал (в скобках написано слово «талант», если это псионический талант, или название дисциплины, если эта сила какой-то дисциплины). После того, как вы сделали бросок (или два броска), все попытки выявить новый псионический дар в себе бесполезны.

- 1-30 Нет дикого дара
- 31-33 Круговое поле зрения (талант)
- 34-37 Чувство направления (талант)
- 48-40 Синестезия (талант)
- 41-43 Чувство яда (талант)
- 44-47 Оживление теней (талант)
- 48-50 Химическая симуляция (талант)
- 51-53 Маяк (талант)
- 54-57 Слияние с клинком (талант)
- 58-60 Слияние разумов (талант)
- 61-63 Ментальный выпад (талант)
- 64-67 Ментальное копье (талант)
- 68-70 Глаза ночи (талант)

Если у вас выпало 71 или больше, то бросьте кубик ещё раз.

- 1-2 Чувство опасности (предчувствие)
- 3-4 Предвидение (предчувствие)
- 5-6 Психокинетический толчок (чистая сила)
- 7-8 Баллистическая атака (телекинез)
- 9-10 Телекинез (телекинез)
- 11-12 Контроль звука (аэрокинез)
- 13-14 Молекулярные манипуляции (молекулярные манипуляции)
- 15-16 Полное исцеление (управление телом)
- 17-18 Контроль крови (управление телом)
- 19-20 Эмпатия (проникновение в разум)
- 21-22 Удвоение боли (душа боли)
- 23-24 Видеть ауру (психовидение)
- 25-26 Чувство пси (психовидение)

27-28 Шаг по ветру (лёгкое тело)  
29-30 Равновесие (лёгкое тело)  
31-32 Перехват инициативы (быстрота)  
33-34 Вспышка скорости (быстрота)  
35-36 Вспышка действий (быстрота)  
37-38 Психоотдача (крепость интеллекта)  
39-40 Психопарирование (крепость интеллекта)  
41-42 Псионические восстановление (железная стойкость)  
43-44 Железная шкура (железная стойкость)  
45-46 Убежище разума (разделить язык)  
47-48 Защитить раны (псионическое исцеление)  
49-50 Восстановить здоровье (псионическое исцеление)  
51-52 Эфирное оружие (псионические оружие)  
53-54 Смертельный удар (псионическое оружие)  
55-56 Термозрение (третий глаз)  
57-58 Недремлющее око (третий глаз)  
59-60 Яснослышание (пси-чувства)  
61-62 Ясновидение (пси-чувства)  
63-64 Создание объекта (материя и разум)  
65-66 Оживление объекта (пси-марионетка)  
67-68 Управление светом (люкокинез)  
69-70 Смещение (люкокинез)  
71-72 Контроль огня (пирокинез)  
73-74 Молекулярное возбуждение (пирокинез)  
75-76 Хамелеон (метаморфоза)  
77-78 Близость к животным (метаморфоза)  
79-80 Увеличение (изменение размеров)  
81-82 Сужение (изменение размеров)  
83-84 Прививка оружия (тело-оружие)  
85-86 Чувство духа (бестелесность)  
87-88 Утечка жизни (некропсионика)  
89-90 Сдерживание энергии (энергобаланс)  
91-92 Адаптация тела (энергобаланс)  
93-94 Пси-помехи (антипсионика)  
95-96 Разложение (хронокинез)  
97-98 Связь разумов (псионические узы)  
99-100 Невидимость (псионическая невидимость)

- Вы получаете количество очков пси, равное вашему модификатору интеллекта. Если минимальная стоимость силы выше, чем количество полученных таким образом очков пси, то это количество повышается до минимального, необходимого, чтобы активировать эту силу.
- Вы не получаете очков пси, если вам выпал талант.
- Таланты, которые наносят урон (*ментальный выпад* и *ментальное копье*) считаются силами со стоимостью 1 очко пси. Их урон не повышается с повышением вашего уровня. Очки пси вы получаете, как описано выше.
- Если вы получаете два диках дара, например, взяв черту «дикий дар», то ваше количество очков пси не увеличивается. Единственное исключение-- когда ваше количество очков пси ниже стоимости активации новой силы. В таком случае оно повышается до минимальной стоимости, необходимой для активации новой силы.
- Вы не можете фокусироваться на дисциплине (потому что вы владеете одной из сил дисциплины, а не дисциплиной).

- Ваш лимит пси равен вашему модификатору Харизмы либо минимальному количеству пси, необходимому, чтобы активировать ваш дар (смотря что больше).
- Вы восстанавливает все очки пси после продолжительного отдыха.
- Если вы возьмёте уровень псионика или псионического архетипа (мистический ловкач, мистический воитель), то ваш дар превращается в умение так рано, как это только возможно. Т.е. если ваш дар-- талант, то, как только вам по уровню положено взять псионический талант, вы должны взять именно этот. Если ваш дар-- сила дисциплины, то вы должны взять эту дисциплину как только будете удовлетворять требованиям её уровня.

Автор: Nalia.

В конверсии использованы:

- 1) материалы Unearthed Arcana: Psionics & the Mystic, Take 2
- 2) The Complete Psionics Handbook, перевод Halдар Rall. Взято с сайта [www.athas.ru](http://www.athas.ru). К сожалению, не удалось связаться с переводчиком, чтобы спросить у него разрешение на использование отрывков из его перевода. Если кто-то узнает, как это сделать, сообщите мне!
- 3) Иллюстрации из книги Psionic Power, DnD четвёртой редакции.