



PSIONICS HANDBOOK



Bruce R. Cordell



PSIONICS HANDBOOK

PSIONICS HANDBOOK DESIGN
BRUCE R. CORDELL

ADVICE, ADMONITIONS & GREAT IDEAS
MONTE COOK, DAVID NOONAN,
JONATHAN TWEET, KEVIN KULP

ADDITIONAL ADVICE
JON PICKENS, ED STARK

EDITORIALS
DUANE MAXWELL, JENNIFER CLARKE WILKES

CREATIVE DIRECTOR
ED STARK

PROJECT MANAGER
JUSTIN ZIRAN

ART DIRECTOR
DAWN MURIN

COVER ILLUSTRATION
ARNIE SWEKEL

INTERIOR ILLUSTRATIONS
LARS GRANT-WEST, HEATHER HUDSON,
DAVID MARTIN, WAYNE REYNOLDS,
ARNIE SWEKEL, SAM WOOD

GRAPHIC DESIGNERS
SHERRY FLOYD, SEAN GLENN

TYPESETTING
ANGELIKA LOKOTZ

PRODUCTION MANAGER
CHAS DELONG

SPECIAL THANKS TO DAVID NOONAN, TONY LATIN, CAMERON CURTIS, STEVE SCHUBEN, WILL McDERMOTT, CORY HENDON, JENSE DECEER, CHRIS THOMASSON, ED STARK, JON PICKENS, AND JENNIFER CLARKE WILKES.

PLAYTESTERS: Michael Beaver, Jeremy Bernstein, James Bologna, Patrick Hart, Tonia Lopez-Freeman, Peggy O'Connell, Christopher Riedmeyer, Michael Weller, Robert Shultz, Douglas Buxel, Stephen Buxell, Ivan Jenkins, Nathan Olsen, Koen Pisto, Andrew Short, Rhonda Woodruff, Thomas Taylor, Alton Parks Jr., Corey Fox, Mason Garrison, Dave Lawson, Randall Robinson, Kevin Sandgren, Patrick Welsh, Chad Wilson, Ted Bolstead, Alan Anderchuk, Vera Brooks, Wayne Dawson, Tonia Kalakian, Bryan Kelley, Jeff Mondenball, Mike Piazza, Vanessa Yamao, Alessandro Shimabukuro, Daniel Ueno, Alexander Yamao, Ricardo Yamao, Rasmus Pechuel, Fabien Guertge, Oliver Reis, Dominik Roesch, Andreas Uher, Andre Weber, Braden Box, David Dougall, Ian Dougall, Joel Hache, Benjamin Palmer, Tyler Robertson, Zivan Denny, Andrew Bets, Matthew Capistrano, Lorenzo Denny, Jasol Henderson, Christopher Reed, David Tripp, Kristofer Wade, Larry Fugate, Dan Kadeke, Penny Hamstein, David Wall, Theodore Coop, Ryan Hicks, Raymond Miller, William Strick, David Quick, Larry Carl, David Darnell, Cathy Jett, Andrew Resnick, Cindy Stealy, John Stealy, Jarrod Jennings, Jason Caldwell, Joshua Free, Richard Krause, Alan Moya, James Abbati Jr., Adam Sim, Michael Stark, Robert Stinchour, Michael Dalrymple, Roy Carubba III, Tony Johnson, Terry Meilleur, Rachel Mitchell, Matt Nor, Richard Wilson, Brian Held, Dawn Held, Catherine Wilson, John James, John Harmore, William Knapka, Gordon Smith, Lucius Guecia, Peter Craig, James Fourcade, Jennifer Wedge, Robert Ehmann, Tyler Darden, Tim Belcher, Gregg Belcher, Ken Jensen, Mike Jensen, Michael Kenyon, Richard Kohl, Ken Richeart, Ryan Puckett, Jennifer Blanchard, Joseph Campbell, Bryan Suell, Nathaniel Christens, Nicholas Christen, Tim Farrell, J. J. Johnson.

RESOURCES: SOURCES FOR THIS WORK INCLUDE THE FOLLOWING: *DUNGEON MASTER'S GUIDE*, *PLAYER'S HANDBOOK*, and *MONSTER MANUAL* BY MONTE COOK; *JONATHAN TWEET*, and *SEAN WILLIAMS*; *THE NEW FORGOTTEN REALMS Campaign Setting* BY ED GREENWOOD, SEAN WILLIAMS, SEAN E. REYNOLDS, and ROB HEINSOO; *COMPLETE PSIONICS HANDBOOK* BY STEVE WINTER; *PLAYERS' HANDBOOK AND GUIDE TO THE ADVENT PLAINS* BY MONTE COOK; *THE ILLUSION AND DRAGON* MAGAZINE #145 "MINDTALKERS" BY BRUCE R. CORDELL; *PSIONIC ARTIFACTS OF ATHAS* BY KEVIN MELRA and BRUCE NEUMITH; *THE WILL AND THE WAY* BY RICH BAKER; *CITY AT THE STILT SEA* BY SHANE HENSLY; *MONSTROUS COMPENDIUM ANNUAL VOL. 1* (2ND ED.), *MONSTROUS MANUAL* (1998 ED.), and *FRIEND FOLIO* (1ST ED.).

Dedication: This book is dedicated to my grandfather Davis Neil, a pilot, among other things, who loved to give his grandchildren airplane rides.

BASED ON THE ORIGINAL *DUNGEONS & DRAGONS*® RULES CREATED BY E. GARY GAXX AND DALE ARNESON, AND THE NEW *DUNGEONS & DRAGONS* GAME DESIGNED BY JONATHAN TWEET, MONTE COOK, SEAN WILLIAMS, RICHARD BAKER, AND PETER ADKINSON.

U.S. CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
PO Box 709
Renton WA 98071-0709
QUESTIONS? 1-800-734-6456



WTC118g

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.O. Box 1
1200 Bruchem
Belgium
+32-70-21 21 77

Dungeons & Dragons, DND, DRAGON, DUNGEON MASTER, PSIONICS, Blue Box, and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The dnd logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All characters, character names, and the Reductive Dimension thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. Distributed in the United States and Canada by regional distributors. Distributed in the United States to the book trade by McMillan/McGraw-Hill. Distributed in Canada to the book trade by Fennell Ltd. Distributed worldwide by Wizards of the Coast, Inc. and regional distributors. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. ©2000 Wizards of the Coast, Inc. Made in the U.S.A.

Visit our website at www.wizards.com/dnd

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4	ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ.....	149
ЧТО ТАКОЕ ПСИОНИКА?	4	ПСИОНИЧЕСКИЕ АРТЕФАКТЫ.....	150
КНИГА ПСИОНИКИ	4	СОЗДАНИЕ ПСИОНИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ	151
ГЛАВА 1: ПСИОНИЧЕСКИЕ КЛАССЫ.....	6	ГЛАВА 8: МОНСТРЫ.....	153
ОПИСАНИЯ КЛАССОВ.....	6	ПСИОНИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА.....	153
ПСИОН (PSION)	7	АСТРАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТ (ASTRAL CONSTRUCT)	154
ПСИХОВОИН (PSYCHIC WARRIOR).....	15	СИНЮШНИК (BLUE)	156
МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПСИОНИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ	18	МОЗГОВОЙ КРОТ (BRAIN MOLE).....	157
ГЛАВА 2: УМЕНИЯ.....	20	ЗОВУЩИЙ ВО ТЬМЕ (CALLER IN DARKNESS)	158
ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПО УМЕНИЯМ.....	20	ЦЕРЕБРИЛИТ (CEREBRILITH)	159
ОПИСАНИЕ УМЕНИЙ	21	КРИСМАЛ (CRYSMAL)	160
ГЛАВА 3: НАВЫКИ.....	25	ФОЛУГУБ (FOLUGUB).....	160
ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ	25	ГИТЬЯНКИ (GITHYANKI).....	161
ТРЕБОВАНИЯ	25	ГИТЦЕРАЙ (GITHZERAI).....	163
ТИПЫ НАВЫКОВ	25	ПОЖИРАТЕЛЬ ИНТЕЛЛЕКТА (INTELLECT DEVOURER)	164
ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ	28	НЕОТЕЛИД (NEOTHELID).....	165
ГЛАВА 4: ПСИОНИКА.....	37	ФТИЗИК (PHTHISIC).....	166
МАНИФЕСТИРОВАНИЕ СИЛ	37	УБИЙЦА ПСИОНОВ (PSION-KILLER).....	166
ПСИОНИЧЕСКИЕ СИЛЫ	43	КУКЛОВОД (PUPPETEER).....	167
ПСИОНИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	44	ТЕМПОРАЛЬНЫЙ ЩИПАЧ (TEMPORAL FILCHER)	168
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ	46	МЫСЛЕЕД (THOUGHT EATER)	169
ПСИОНИЧЕСКИЙ БОЙ	47	УДОКОРЕНЬ (UDOROOT).....	170
ГЛАВА 5: СИЛЫ.....	52	ПРИЛОЖЕНИЕ: ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ	172
СИЛЫ ПСИОНА.....	52	ПРИЛОЖЕНИЕ: БОЛЬШЕ ПСИОНИЧЕСКИХ МОНСТРОВ.....	176
СИЛЫ ПСИХОВОИНА	57	СУ-МОНСТР (SU-MONSTER).....	182
ФОРМАТ СИЛЫ.....	58	ТРИ-КРИН (THRI-KREEN).....	182
СИЛЫ	59	МИНИ-ГЛОССАРИЙ	185
ГЛАВА 6: ПЕРСОНАЖИ.....	117		
ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ.....	117		
СТАТИСТИКИ ПСИОНИЧЕСКИХ НРС.....	123		
ГЛАВА 7: ПСИОНИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ.....	131		
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ	131		
ОПИСАНИЕ ПСИОНИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ	133		

ВВЕДЕНИЕ

Вы прочли *КНИГУ ИГРОКА*, *КНИГУ МАСТЕРА* и *КНИГУ МОНСТРОВ*, но всё ещё не удовлетворены в полной мере. Почему? Потому что у вас возникает мысль, что магия – это только часть уравнения. Вы видели намёки на силу иного рода в *КНИГЕ МОНСТРОВ* и *КНИГЕ МАСТЕРА*. Это завораживающее слово: псионика! Власть разума над материей. Вы *знали*, что должно быть что-то ещё. И вы были правы.

Добро пожаловать в чудеса разума.

ЧТО ТАКОЕ ПСИОНИКА?

Если говорить совсем общими словами, то это искусство раскрывать потенциал мозга и разума. Псионический персонаж благословлён особой формой врождённой способности, позволяющей ему использовать ментальные силы для достижения тех целей и выполнения тех задач, которых непсионические персонажи способны – если вообще способны – добиться или выполнить лишь с помощью грубых физических способностей, таких как “голая” сила или невероятная проворность или же с помощью применения интеллекта и силы воли способом, отличным от естественной силы разума.

Разум вашего персонажа – это бесконечный, метафорический план, на котором возможно всё, что угодно. Может быть, любые персонажи несут в себе потенциал для обуздания энергий разума, но только те, кто научится зачерпывать из этого потенциала, смогут стать псионическими персонажами. Псионический персонаж знает, как ориентироваться на ментальных путях, ведущих к удивительным сооружениям мысли и энергии. Зная путь, псионический персонаж идёт по нему. Подобно звёздному протуберанцу псионическая сила высвобождается из энергии сознания псионического персонажа.

Вы уже хотите изучить искусство псионики? С этой книгой вы сможете это сделать. И тогда весь мир станет трепетать перед ментальной мощью вашего персонажа, ибо ваша воля воплотится в жизнь.

КНИГА ПСИОНИКИ

Эта книга даст вам всё, что нужно для создания и игры псионическим персонажем, включая псионические предметы и псионических врагов. Она содержит следующие главы:

Псионические классы (Глава 1): Эта глава представляет два новых класса персонажа: Псиона (Psion) и Психовоина (Psychic Warrior). Псион представлен в шести различных вариантах, каждый из которых соответствует одной из псионических дисциплин: Психометаболизм, Психопортация, Психокинез, Метатворение, Ясновосприятие и Телепатия. Психовоин соединяет псионику с боевыми искусствами, и все страшатся его кристаллического меча. Псионические классы могут мультиклассировать со стандартными классами, описанными в *КНИГЕ ИГРОКА*.

Умения (Глава 2): Псионические персонажи могут использовать все умения, описанные в *КНИГЕ ИГРОКА*, а также получают эксклюзивный доступ к нескольким описанным здесь новым умениям, включая Самогипноз (Autohypnosis), Знание (псионика) (Knowledge (psionics)), Удалённое видение (Remote View), Самостабилизацию (Stabilize Self) и Применение псионических предметов (Use Psionic Device).

Навыки (Глава 3): Ещё более особые способности для псионических персонажей, включая Глубокое воздействие (Deep Impact), Улучшенный

психикристалл (Improved Psicrystal), Инерционную броню (Inertial Armor), Псионический выстрел (Psionic Shot), Повергающий выстрел (Fell Shot) и Движение по стенам (Up the Walls) (и это только часть). Большинство этих навыков эксклюзивно для псионических персонажей.

Псионика (Глава 4): Эта глава рассказывает о том, как псионические персонажи открывают, выбирают и проявляют псионические силы, а также предоставляет правила для разрешения различных ситуаций. Базовое правило позволяет магии и псионике работать вместе друг с другом и против друг друга, но также приведены опциональные правила по более широкому разграничению магии и псионики. Также сюда включены переработанные правила по псионическому бою, включая по пять атакующих и защитных псионических режимов. Непсионическим персонажам не особо приходится опасаться атакующих псионических режимов, за исключением жуткого взрыва разума.

Силы (Глава 5): Эта глава описывает почти три сотни псионических сил для Псиона и Психовоина, ранжированных от 0 до 9 уровня. Многие силы будут знакомы читателям, помнящим старые правила, хотя эти силы и были переделаны, но, кроме того, тут присутствует и множество совершенно новых сил.

Псионические персонажи (Глава 6): Эта глава показывает, как вы можете развить своих псионических персонажей в различных захватывающих направлениях с помощью четырёх новых престиж-классов: Метаразума (Metamind), старающегося накопить как можно больше псионической силы; Пирокинета (Pyrokineticist), который отнюдь не считает, что игры с огнём опасны; Истребителя (Slayer), который посвящает свою жизнь избавлению мира от мерзких иллитидов; и Душереза (Soulknife), знающего, как воплотить ментальную силу в клинок из полутвёрдой психической энергии. Эта глава также содержит рекомендации по созданию псионических неигровых персонажей (NPC) с 1 по 20 уровень (шесть вариантов Псиона и Психовоина), с которыми ваши персонажи могут встретиться, подружиться или сразиться.

Псионические предметы (Глава 7): Описанные здесь предметы могут заинтересовать как псионических, так и непсионических персонажей. Псионическое оружие, доспехи, дордже, псионические татуировки, ёмкостные кристаллы, камни силы и чудесные предметы представлены в том же формате, что и магические предметы в *КНИГЕ МАСТЕРА*. Новая категория чудесных предметов включает ползучие татуировки, третьи глаза и психоактивную кожу. Здесь же вы узнаете о таких сверхмощных псионических артефактах, как *посох древней Полутени* и *аннулятор*. Наконец, эта глава содержит правила о создании псионических предметов.

Псионические монстры (Глава 8): Здесь вы найдёте описание наделённых псионикой монстров, способных бросить вызов как псионическим, так и непсионическим персонажам. Вы повстречаете как своих любимцев из предыдущих версий игры, включая гитъянки и гитцераев, так и несколько совершенно новых созданий. Но что ещё более важно, псионический шаблон в начале главы позволит вам превратить практически любого D&D-монстра в псионическое существо.

ЧТО НОВОГО?

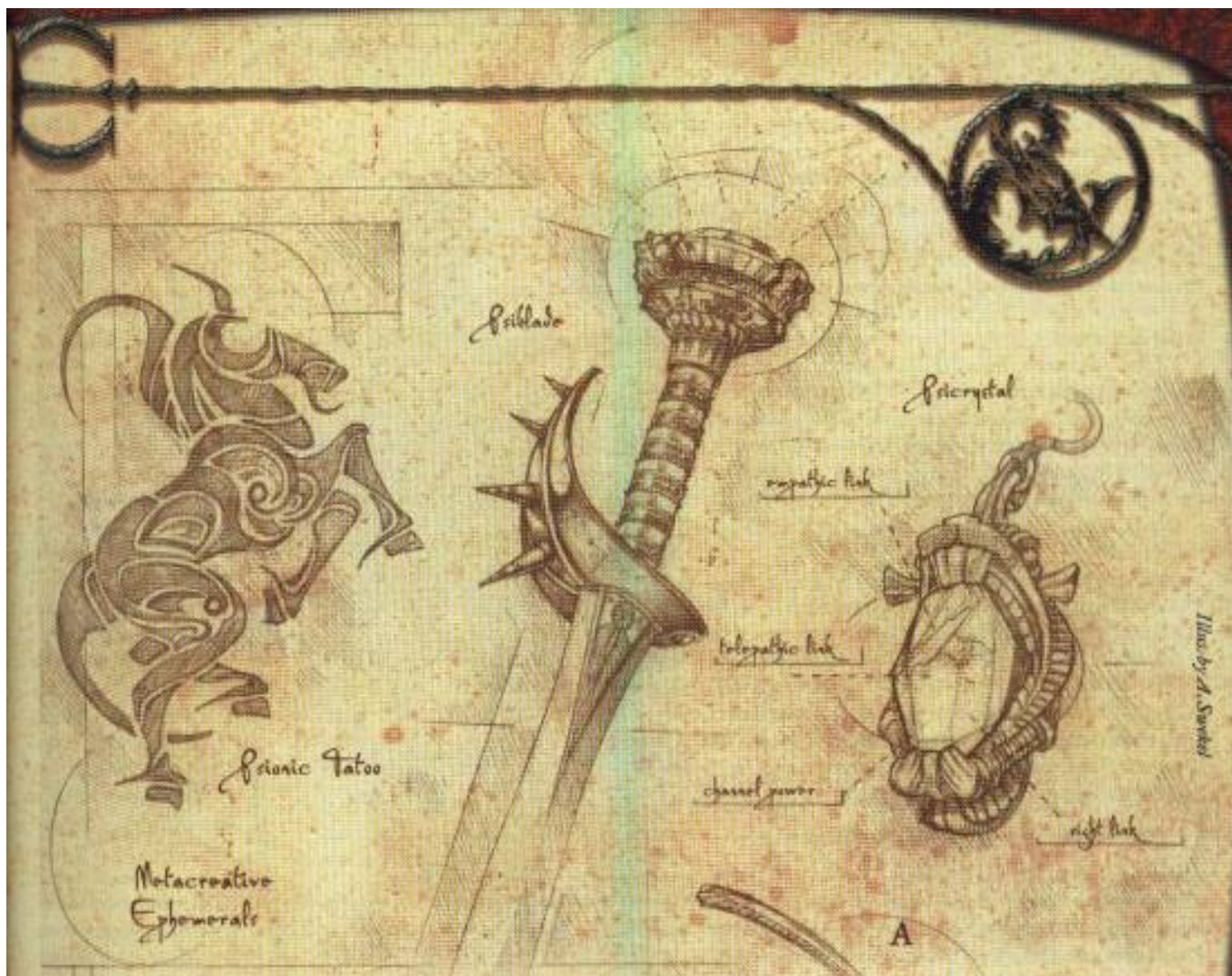
Если вы играли в предыдущие версии D&D, то заметите, что псионическая система включает некоторые элементы той же системы из старых

версий. Но эти черты были серьёзно переработаны и перестроены почти с нуля.

Некоторые люди не используют псионику в своих D&D-играх. Это нежелание нередко связано с тем, как предыдущие редакции обходились с псионическими правилами. В предыдущих редакциях система псионических правил представляла собой надстройку, не очень-то согласовывающуюся с основными правилами. В противовес этому псионические правила в новой редакции D&D гораздо сильнее

интегрированы с базовой механикой игры. Псионический персонаж будет хорошо сбалансирован относительно непсионического персонажа того же уровня. Вы сможете мультиклассировать в и из классов псионических персонажей точно так же, как можете это делать с основными классами.

Не переживайте за баланс вашей игры при использовании *Книги Псионики*. Просто возьмите её и получайте удовольствие.



ГЛАВА 1: ПСИОНИЧЕСКИЕ КЛАССЫ

Псионические персонажи черпают силу разума и тела.

Каждое чувствующее существо производит биоэнергию, генерируемую сознанием. Эта “биоэнергия” имеет множество различных граней. Интеллект, Мудрость и Харизма – прямые элементы сознания, но Сила, Ловкость и Телосложение также вносят свой вклад. Каждый элемент сознания подобен одному из цветов разложенного белого света. Классы псионических персонажей овладевают энергией сознания в целом, используя внутренний источник силы для того, чтобы изменять мир вокруг. Мысли и мечты обычных созданий бесцельно мелькают в серых глубинах их сознания, но ментальные желания псионических персонажей могут воплощаться в реальность.

ОПИСАНИЯ КЛАССОВ

Эта глава описывает два класса псионических персонажей: Псиона и Психовоина. Сначала вы найдёте общее описание в терминах “игрового мира” (авантюристы, характеристики, мировоззрение и так далее), затем описание, которое было бы понятно личностям, живущим в игровом мире, и, наконец, то, как псионический персонаж мог бы описать сам себя. Эти описания носят общий характер. Конкретные персонажи могут отличаться в плане поведения, внешнего вида и прочих характеристик.

Игровая информация следует общему описанию классов.

Способности: Этот пункт объясняет, какие показатели способностей наиболее важны для псионического персонажа.

Мировоззрение: Приводит ограничения по возможному мировоззрению, если они имеются. Хотя базовые псионические классы открыты для персонажей любых мировоззрений, но некоторые престиж-классы могут иметь мировоззренческие требования для их взятия. Одним из таких классов является Пирокинет (смотреть Главу 6: Персонажи).

Кость Хитов: Тип Кости Хитов, используемый псионическими персонажами, определяет количество очков жизни, получаемых при повышении уровня.

Псионический персонаж бросает одну Кость Хитов каждый раз, когда получает новый уровень, затем добавляет или вычитает модификатор Телосложения, и уже полученный результат добавляет к общему значению очков жизни персонажа. Таким образом, персонаж имеет число Костей Хитов, равное его уровню. За свою первую Кость Хитов (то есть, на первом уровне, при создании) персонаж получает максимально возможный результат (4 или 8) вместо обычного броска (модификатор Телосложения, однако, учитывается).

Классовые умения: Число очков умений, получаемых псионическим персонажем на первом уровне, число очков умений, получаемых на каждом уровне после первого, и список классовых умений. К этому числу прибавляется или вычитается модификатор Интеллекта персонажа, чтобы определить общее число получаемых на уровень очков умений (но персонаж всегда получает хотя бы

одно очко умения, даже если имеет штраф к Интеллекту). Помните, что на первом уровне персонаж получает учетверённое количество очков умений. Поскольку максимальный ранг для классового умения равен (уровень персонажа+3), то на первом уровне вы можете заполучить не больше 4 рангов в классовом умении по цене 1 очко умений за один ранг.

Вы также можете развивать и неклассовые умения, но при этом за одно вложенное очко умений вы получаете только ½ ранга, а максимальный ранг в неклассовом умении составляет половину от максимального ранга в классовом умении (то есть, на первом уровне максимальный ранг в неклассовом умении равен 2). Некоторые псионические классовые умения эксклюзивны, что значит, что персонажи других классов в обычном случае не могут их развивать.

Классовые черты: Специальные свойства псионических классов. Классовые черты включают кое-что или даже всё из нижеперечисленного.

Владение Оружием и бронёй: Какими типами оружия и брони может владеть персонаж.

Силы: Псионические персонажи используют псионические силы. Этот пункт предоставляет дополнительные разъяснения.

Другие черты: Каждый класс имеет свои уникальные способности.

Стартовое золото: Если вы не используете стартовый набор, то персонаж получает указанное здесь количество золота.

УРОВНЕЗАВИСИМЫЕ ВЫГОДЫ

Как описано в *КНИГЕ ИГРОКА*, некоторые выгоды достаются вашему персонажу вне зависимости от его класса. Персонажи получают эти уровнезависимые выгоды при повышении их общего уровня (суммы значений всех их классовых уровней, также называемой уровнем персонажа). Для удобства доступа к справочной информации здесь перепечатывается Таблица 3-2: Опыт и Выгоды Уровня из *КНИГИ ИГРОКА*.

Опыт и Выгоды Уровня

(Перепечатка из *КНИГИ ИГРОКА*)

Уровень персонажа	XP	Макс. ранг классовых умений	Макс. ранг неклассовых умений	Навыки	Улучшение способностей
1	0	4	2	1	—
2	1,000	5	2 1/2	—	—
3	3,000	6	3	2	—
4	6,000	7	3 1/2	—	1
5	10,000	8	4	—	—
6	15,000	9	4 1/2	3	—
7	21,000	10	5	—	—
8	28,000	11	5 1/2	—	2
9	36,000	12	6	4	—
10	45,000	13	6 1/2	—	—
11	55,000	14	7	—	—
12	66,000	15	7 1/2	5	3
13	78,000	16	8	—	—
14	91,000	17	8 1/2	—	—
15	105,000	18	9	6	—
16	120,000	19	9 1/2	—	4
17	136,000	20	10	—	—
18	153,000	21	10 1/2	7	—
19	171,000	22	11	—	—
20	190,000	23	11 1/2	—	5

Стартовый набор: Эта секция описывает стандартные и наиболее типичные навыки, умения, снаряжение и прочие детали для первоуровневого псионического персонажа. Вы можете игнорировать этот пункт и полностью создавать своего персонажа с чистого листа, или использовать этот набор для своего первого персонажа (просто скопировав информацию в ваш лист персонажа), или воспользоваться набором лишь частично, но самостоятельно выбрать некоторые детали. Игровые

Мастера могут использовать эти наборы для быстрого создания неигровых персонажей 1-ого уровня.

Стартовый набор предполагает, что вы вложите по 4 очка умений в каждое выбранное умение (лучше быть профи в нескольких вещах, чем профаном во множестве), и он может слегка отличаться от того, что бы вы предпочли. Но в любом случае, суммарное число рангов в умениях будет правильным. Стартовые наборы про дифференцированы по различным расам, но могут не учитывать некоторые расовые черты или модификаторы способностей, так что проверьте, записали ли вы особенности расы своего персонажа из *КНИГИ ИГРОКА*.



ПСИОН (PSION)

Разящий кулак или мелькающий меч бледнеют перед сосредоточенным взглядом Псиона. Псионические силы возникают в результате строгой ментальной дисциплины, выработанной за месяцы и годы самоанализа и развития разума. Те, кто сумеют преодолеть личных демонов, неврозы и прочие опасности интенсивного самокопания, научатся обращаться к внутренним запасам силы.

Псионы полагаются на непрекращающееся изучение собственного разума, чтобы обрести всё больший арсенал ментальных сил. Они размышляют о воспоминаниях и о самой природе памяти, спорят с собственными фрагментарными личностями и погружаются в тёмные закоулки своего разума. “Познай себя” – для Псиона это не просто красивая фраза, а дорога к силе.

Авантюристы: Псионы ищут приключений для стимуляции собственного разума. Новый опыт позволяет найти новые направления размышлений и, в конце концов, пробудить латентные способности. Силы Псиона являются врождёнными, но не развиваются без приложения усилий.

Добрые Псионы прекрасно осведомлены о развращающем влиянии неэтичного применения телепатических сил. Они стремятся к минимальному

Таблица 1–1: Псион

Базовый																		
Уровень	Бонус Атаки	Спас Стой	Спас Реф	Спас Воля	Спецсвойства	Очков силы/день	0	1	2	Раскрытые силы								
							3	4	5	6	7	8	9					
1	+0	+0	+0	+2	Психристалл, пять режимов псионического боя	2	2+d	d	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
2	+1	+0	+0	+3		3	2+d	1+d	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
3	+1	+1	+1	+3	Режим псионического боя	4	2+d	2+d	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
4	+2	+1	+1	+4		7	3+d	2+d	d	—	—	—	—	—	—	—	—	
5	+2	+1	+1	+4	Режим псионического боя	10	3+d	2+d	1+d	—	—	—	—	—	—	—	—	
6	+3	+2	+2	+5		15	4+d	2+d	1+d	d	—	—	—	—	—	—	—	
7	+3	+2	+2	+5	Режим псионического боя	20	4+d	3+d	2+d	1+d	—	—	—	—	—	—	—	
8	+4	+2	+2	+6		27	5+d	3+d	2+d	1+d	d	—	—	—	—	—	—	
9	+4	+3	+3	+6	Режим псионического боя	34	5+d	3+d	2+d	2+d	1+d	—	—	—	—	—	—	
10	+5	+3	+3	+7		43	6+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d	—	—	—	—	—	
11	+5	+3	+3	+7	Режим псионического боя	52	6+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	—	—	—	—	—	
12	+6/+1	+4	+4	+8		63	7+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d	—	—	—	—	
13	+6/+1	+4	+4	+8	74	7+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	—	—	—	—	—	
14	+7/+2	+4	+4	+9	87	7+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d	—	—	—	—	
15	+7/+2	+5	+5	+9	100	7+d	4+d	3+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	—	—	—	—	
16	+8/+3	+5	+5	+10	115	7+d	4+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d	—	—	—	
17	+8/+3	+5	+5	+10	130	7+d	4+d	4+d	3+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	—	—	—	
18	+9/+4	+6	+6	+11	147	7+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d	—	—	
19	+9/+4	+6	+6	+11	164	7+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	3+d	2+d	1+d	1+d	1+d	1+d	
20	+10/+5	+6	+6	+12	183	7+d	4+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	1+d	1+d	

Уровень: уровень Псиона.

Базовый бонус атаки: базовый бонус атаки Псиона и число его атак.

Спецсвойства: уровневые способности Псиона, объясняемые ниже в пункте “Классовые черты”.

Очков силы/день: Как много очков псионической силы Псион может использовать каждый день. Силы Псиона проявляются, когда он оплачивает их стоимость в очках силы. Максимальное число очков силы, которое псион может использовать за один день, ограничено данным числом плюс любые бонусные очки силы. Бонусные очки силы приведены в Таблице 1-2.

Таблица 1–2: Бонусные Очки Силы Псиона

Счёт способностей	Бонусные очки силы (по уровню Псиона)									
	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20
1-9	Не может манифестировать силы с данной ключевой способностью									
10-11	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	1	3	—	—	—	—	—	—	—	—
16-17	1	3	5	—	—	—	—	—	—	—
18-19	1	3	5	7	—	—	—	—	—	—
20-21	3	3	5	7	9	—	—	—	—	—
22-23	3	5	5	7	9	11	—	—	—	—
24-25	3	5	7	7	9	11	13	—	—	—
26-27	3	5	7	9	9	11	13	15	—	—
28-29	5	5	7	9	11	11	13	15	17	—
30-31	5	7	7	9	11	13	13	15	17	19
32-33	5	7	9	9	11	13	15	15	17	19
34-35	5	7	9	11	11	13	15	17	17	19
36-37	7	7	9	11	13	13	15	17	19	19
38-39	7	9	9	11	13	15	15	17	19	21
40-41	7	9	11	11	13	15	17	17	19	21
И т.д.										

ментальному проникновению и наносят удар по вражескому разуму лишь если не имеется других вариантов. Злые Псионы, однако, не имеют подобных колебаний по отношению к ментальному насилию. Если им удастся испортить сны или сгубить личности тех, кто стоит на их пути, то они рассматривают это как доказательство собственного ментального превосходства.

Характеристики: Псион черпает настоящую силу из своего разума. Его сила — это логическое выражение знания, приобретённого через постоянное изучение самого себя. На каждом уровне он имеет доступ к меньшему количеству сил, нежели Волшебник или Колдун к своим заклинаниям, но

обладает большей гибкостью в плане доступа к своим силам. Псион выбирает для себя одну первичную дисциплину и сперва получает знание дополнительных сил именно из неё, хотя в целом способен изучать силы из любой дисциплины при достаточно высоком значении соответствующей основной способности.

Псион может поместить в кристалл или самоцвет фрагмент своей личности, создав психристалл. Психристалл имеет полезные для Псиона особые способности.

Псион получает свои силы с продвижением в самопознании. Чтобы по-настоящему познать себя, нужно делать это не только ментально, но и

физически: Псион изучает некоторые рудиментарные боевые умения и обучен обращению с простым оружием.

Мировоззрение: Для Псиона псионика – это личное искусство. Псионы всегда глядят вглубь себя, поэтому имеют небольшую склонность к нейтральности по отношению к порядку и хаосу, но эта нейтральность не является обязательным требованием. Точно также Псион может быть как добрым, так и злым.

Религия: Из-за своей сосредоточенности на собственном личностном потенциале Псионов не влечёт к какому-то конкретному божеству, так что они могут поклоняться кому угодно.

Предыстория: Те, кому предназначено стать Псионами, проявляют признаки ментальной силы уже с раннего детства, но особо заметными эти проявления становятся в пубертатный период. Обычными признаками считаются необъяснимые звуки и свечения, летающая по воздуху посуда и появляющиеся словно из ниоткуда небольшие предметы. Большинство из тех, у кого проявляется дар, отвергают свой потенциал. Но некоторые, всё же, принимают свои отличия от других. С этого момента подающий надежды Псион может начать практиковать и улучшать свои силы. Подобно владеющим заклинаниями Колдунам Псионы часто оказываются предоставлены сами себе из-за того, что друзья и семья не понимают и боятся их. Иногда Псионы находят кого-то ещё со сходными способностями и образуют неформальные сети общения, небольшие общества или даже крошечные поселения, населённые теми, кто владеет некоторыми псионическими способностями.

Расы: Врождённый дар к псионике непредсказуем и может проявиться у представителя любой из обычных рас.

Иллитиды особо склонны к тому, чтобы становиться Псионами, так как их способности являются компонентами глубинной псионической природы, и они владеют впечатляющей псионической мощью даже без уровней в классе Псиона.

Другие классы: Псионам нравится компания Монахов, разделяющих их страсть к самосовершенствованию. Псионы иногда имеют трения с представителями заклинательных классов (вроде Волшебников и Колдунов) так как считают магию своеобразным “костылём” для силы разума. Псионы нередко обмениваются взаимными колкостями с Психовоинами, но их соперничество редко выливается в открытый конфликт.

Силы Псиона делают его хорошим дополнением для любой партии. В зависимости от используемых дисциплин Псион может исполнять в партии различные роли. Например, специалисты в Ясночувствовании могут направить партию в нужном направлении в сложных ситуациях, а Псионы, избравшие в качестве основной дисциплины Психопортацию, заметно повышают мобильность партии.

ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина – это одна из шести групп сил, определяемых общей тематикой (например, Метатворение или Телепатия). Каждая известная псионическая сила относится к одной из шести дисциплин. Псион должен выбрать одну из дисциплин в качестве первичной при создании персонажа. Псион может выбирать силы из любой дисциплины согласно Таблице 1-1, но он будет знать одну дополнительную силу за доступный уровень сил из своей первичной дисциплины. Первичная дисциплина Псиона также определяет, какая из основных способностей будет

отвечать за предоставление бонусных очков силы (смотреть Таблица 1-2).

Психометаболизм (Psychometabolism): Силы, которые изменяют собственную физиобиологию Псиона. Псион, чьей первичной дисциплиной является Психометаболизм, зовётся Эгоистом (Egoist). Ключевой способностью для всех сил Психометаболизма является Сила, которая и определяет для Эгоистов количество бонусных очков силы.

Психопортация (Psychoportation): Силы, которые так или иначе перемещают объекты в пространстве и времени. Псион, чьей первичной дисциплиной является Психопортация, зовётся Кочевником (Nomad). Ключевой способностью для всех сил Психопортации является Ловкость, которая и определяет для Кочевников количество бонусных очков силы.

Психокинез (Psychokinesis): Силы, которые манипулируют физическими свойствами и преобразуют их. Псион, чьей первичной дисциплиной является Психокинез, зовётся Учёным (Savant). Ключевой способностью для всех сил Психокинеза является Телосложение, которое и определяет для Учёных количество бонусных очков силы.

Метатворение (Metacreativity): Силы, которые тянут материю из Астрального Плана, создавая твёрдые и полутвёрдые предметы. Псион, чьей первичной дисциплиной является Метатворение, зовётся Ваятелем (Shaper). Ключевой способностью для всех сил Метатворения является Интеллект, который и определяет для Ваятелей количество бонусных очков силы.

Ясночувствование (Clairsentience): Силы, раскрывающие информацию. Псион, чьей первичной дисциплиной является Ясночувствование, зовётся Провидцем (Seer). Ключевой способностью для всех сил Ясночувствования является Мудрость, которая и определяет для Провидцев количество бонусных очков силы.

Телепатия (Telepathy): Силы, позволяющие осуществлять ментальный контакт с прочими разумными существами и ментальный контроль над ними же. Псион, чьей первичной дисциплиной является Телепатия, зовётся Телепатом (Telepath). Ключевой способностью для всех сил Телепатии является Харизма, которая и определяет для Телепата количество бонусных очков силы.

Таблица 1-3: Дисциплины и Связанные с Ними Способности

Дисциплина	Связанная способность	Краткое описание подкласса	Прозвание
Психометаболизм	Сила	Пси-биосвязь	Эгоист
Психопортация	Ловкость	Движение в пространстве-времени	Кочевник
Психокинез	Телосложение	Манипулирование энергией	Учёный
Метатворение	Интеллект	Нечто из ничего	Ваятель
Ясночувствование	Мудрость	Видеть то, что скрыто	Провидец
Телепатия	Харизма	Ментальный контакт	Телепат

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Псионы имеют следующие игровые показатели.

Способности: Для Псиона потенциально важны все показатели способностей, так как каждая дисциплина имеет свою ключевую способность, влияющую на силы этой дисциплины (смотреть врезку Дисциплины). Каждая сила попадает в одну из шести псионических дисциплин, а каждая дисциплина привязана к показателю своей ключевой способности.

Например, Ловкость является ключевой для Психопортации. Одно и то же значение ключевой способности влияет на все силы в рамках конкретной дисциплины.

Когда Псион использует псионическую силу, он “манифестирует (проявляет)” её. Чтобы манифестировать псионическую силу 1-го уровня или выше, Псион должен иметь показатель ключевой способности 10 плюс уровень силы (таким образом, Псион не может манифестировать силы из той дисциплины, для которой его показатель ключевой способности меньше 10). Псион также должен иметь достаточное число очков силы, чтобы оплатить стоимость силы в них.

Тщательный выбор показателей способностей важен ещё и потому, что КТ спасброска Воли для защиты от атакующей силы Псиона заново определяется при каждой манифестации силы и равен $1d20 + \text{уровень силы} + \text{модификатор ключевой способности}$ (смотрите Главу 4: Псионика для более подробной информации).

Псион также получает бонусные очки силы на основе показателя ключевой способности для своей первичной дисциплины (этот показатель лишён случайных переменных). Таблица 1-2: Бонусные Очки Силы Псиона показывает бонусные очки силы, получаемые Псионом с высоким значением ключевой способности его первичной дисциплины при продвижении по уровням. Бонусные очки складываются между собой; таким образом, Псион 5-го уровня со значением ключевой способности 18 будет иметь $1+3+5=9$ бонусных очков силы. Подобным же образом Псион 8-го уровня с показателем ключевой способности 15 будет иметь только $1+3=4$ бонусных очка силы, полученных ещё на ранних уровнях. Бонусные очки силы получают только от высокого показателя способности, не изменявшегося в течение 24 часов.

Помимо высокого показателя способности Псион должен иметь и соответствующий уровень для получения бонусных очков силы. Например, на 3-м уровне Псион Александра (основная дисциплина – Психопортация) имеет Ловкость 16, чего достаточно для получения 1 бонусного очка силы на 1-м уровне и 3 бонусных очков на 3-м. Когда она достигнет 5-го уровня, то получит ещё 5 дополнительных очков силы.

Если показатель ключевой способности персонажа равен 9 или меньше, он не может манифестировать силы из связанной с этой способностью дисциплины. Например, если Ловкость Александры упадёт до 9 из-за воздействия яда или в результате псионического боя, она не сможет манифестировать даже простеньких психопортационных сил, пока не излечится.

Мировоззрение: Любое.

Кость Хитов: d4.

Классовые умения

Классовые Умения Псиона варьируются в зависимости от его первичной дисциплины.

Классовые умения Эгоиста (и ключевая характеристика для них): Самогипноз (Autohypnosis)* (Муд), Равновесие (Лов), Лазание (Сил), Концентрация* (Тел), Прыжки (Сил), Знание (псионика) (Knowledge (psionics))* (Инт), Определение пси-сил (Psicraft) (Инт), Самостабилизация (Stabilize Self) (Тел) и Плавание (Сил).

Классовые умения Кочевника (и ключевая характеристика для них): Лазание (Сил), Концентрация* (Тел), Высвобождение (Лов), Чувство направления (Муд), Прыжки (Сил), Знание (псионика) (Knowledge (psionics))* (Инт), Определение пси-сил (Psicraft) (Инт), Удалённое видение (Remote View)*

(Инт), Верховая езда (Лов), Плавание (Сил) и Вязание узлов (Лов).

Классовые умения Учёного (и ключевая характеристика для них): Самогипноз (Autohypnosis)* (Муд), Концентрация* (Тел), Деактивация (Инт), Знание (псионика) (Knowledge (psionics))* (Инт), Взлом (Лов), Воровство (Лов), Определение пси-сил (Psicraft)* (Инт), Удалённое видение (Remote View)* (Инт) и Поиск (Инт).

Классовые умения Ваятеля (и ключевая характеристика для них): Алхимия (Инт), Оценка (Инт), Концентрация* (Тел), Ремесло (любое) (Инт), Перевоплощение (Хар), Знание (псионика) (Knowledge (psionics))* (Инт), Выступление (Хар), Определение пси-сил (Psicraft)* (Инт) и Удалённое видение (Remote View)* (Инт).

Классовые умения Провидца (и ключевая характеристика для них): Концентрация* (Тел), Сбор сведений (Хар), Чувство направления (Муд), Знание (псионика) (Knowledge (psionics))* (Инт), Слух (Муд), Определение пси-сил (Psicraft)* (Инт), Удалённое видение (Remote View)* (Инт), Проницательность (Муд) и Внимательность (Муд).

Классовые умения Телепата (и ключевая характеристика для них): Связь с животными (Хар), Обман (Хар), Концентрация* (Тел), Переговоры (Хар), Сбор сведений (Хар), Знание (псионика) (Knowledge (psionics))* (Инт), Слух (Муд), Определение пси-сил (Psicraft) (Инт), Удалённое видение (Remote View)* (Инт) и Проницательность (Муд).

*Смотрите Главу 2: Умения для описания новых умений. С прочими умениями можно ознакомиться в Главе 4 *КНИГИ ИГРОКА*.

Очки умений на 1-м уровне: $(4 + \text{модификатор Интеллекта}) \times 4$.

Очки умений на каждом последующем уровне: $4 + \text{модификатор Интеллекта}$.

Классовые черты

Всё нижеописанное – классовые черты Псиона.

Владение оружием и бронёй: Псион умеет обращаться с любым простым оружием, но не с бронёй и не со щитами. Броня не мешает использованию псионических сил, но Псионы, носящие броню, с которой не умеют обращаться, или использующие щит, с которым не умеют обращаться, получают штраф ношения брони к проверкам Равновесия, Лазания, Высвобождения, Маскировки, Прыжков, Бесшумности, Воровства и Акробатики (смотрите Главу 7 *КНИГИ ИГРОКА* для информации о штрафе ношения брони).

Силы (Powers): Псион манифестирует псионические силы. Набор сил Псиона жёстко ограничен, но он имеет большую гибкость в их выборе. Ваш Псион начинает игру, зная две силы 0-го уровня (также известные как таланты) по вашему выбору и ни одной силы 1-го уровня, плюс по одной дополнительной силе на каждый доступный уровень сил из вашей первичной дисциплины, что в итоге даёт три силы 0-го уровня и одну силу 1-го уровня. На каждом уровне ваш Псион открывает в себе одну или более ранее латентных сил как показано в Таблице 1-1: Псион. Псионы могут выбирать силы из любых дисциплин, но символ “d” в каждой колонке означает одну дополнительную силу из его первичной дисциплины. Символ “—” показывает, что никаких дополнительных сил не открывается, а “d” или число показывают, что на данном уровне Псион может выбрать одну или более сил.

Открываемые силы могут быть обычными, перечисленными в списке сил для Псиона (смотреть Глава 5: Силы), или необычными, полученными путём какого-либо понимания или изучения. Например, Псион с камнем силы, в котором закодирована

необычная (отсутствующая в списке сил для Псиона) сила, может выбрать эту силу в качестве одной из получаемых с новым уровнем при условии, что сама сила имеет подходящий для этого уровень. В любом случае, Псион таким образом не может получать силы быстрее, чем ему положено. Такой способ лишь позволяет Псиону порой выбрать силу, не находящуюся в списке его сил.

Чтобы манифестировать силу из конкретной дисциплины, Псион должен иметь показатель ключевой способности не ниже 10 + уровень силы (псионические режимы атаки и защиты не затрагиваются этим ограничением и не имеют уровней). КТ спасброска для сопротивления псионической силе равен 1d20 + уровень силы + модификатор ключевой способности Псиона. Бросок 1d20 осуществляется атакующим Псионом при манифестации силы (псионические режимы атаки и защиты вместо этого добавляют особый модификатор).

Некоторые силы при манифестации могут быть усилены за счёт дополнительной оплаты в очках силы. Глава 3: Навыки описывает ряд навыков для усиления псионических сил.

Примечание: Псион может решить открыть более низкоуровневую силу вместо более высокоуровневой, дозволенной повышением его уровня. Таким образом, Псион, добравшийся до 9-го уровня, может обычным образом открыть силу 4-го уровня, но может вместо неё открыть силу 3-го или ещё более низкого уровня. Если Псион решает открыть более низкоуровневую силу вместо первой доступной ему силы на конкретном уровне (отмеченной “d” в Таблице 1-1), то такая сила должна принадлежать его первичной дисциплине.

Очки силы (Power Points): Псион может манифестировать определённое число сил 1-го и более высоких уровней в зависимости от имеющегося у него числа очков силы, но он не должен подготавливать свои силы заранее – он просто оплачивает стоимость в очках силы, чтобы манифестировать их. Число доступных в день очков силы увеличивается за счёт бонусных очков силы, если они есть, как показано в Таблице 1-2. Например, на первом уровне Телепат Ялдабод получает 2 очка силы в день (смотреть Таблицу 1-1: Псион) плюс 1 дополнительное очко силы за высокий показатель Харизмы (которая является ключевой способностью для его первичной дисциплины). Кроме того, Ялдабод берёт навык Внутренняя сила (Inner Strength), который даёт 1 очко силы, и в итоге получает 4 очка силы на день. Он знает только одну силу 1-го уровня, *Выведение из строя* (Disable), выбранную из его первичной дисциплины. Он также знает пять режимов псионического боя (смотреть ниже), которые тоже имеют цену в очках силы для манифестации. В любой день он может манифестировать *Выведение из строя* (Disable) до 4 раз (затратив на это все имеющиеся очки силы). Манифестацию сил 0-го уровня и режимов псионического боя описывают особые правила.

Силы 0-го уровня (0-level Powers): Силы 0-го уровня, также называемые талантами, имеют особую стоимость в очках силы. Псион может манифестировать любой известный ему талант бесплатно не более (его уровень + 3) раз в день. После использования этого дневного запаса Псион должен в течение остатка дня платить по 1 очку силы за манифестацию любой силы 0-го уровня. Таким образом, Псион первого уровня сможет бесплатно манифестировать четыре таланта, а затем до конца того же дня должен будет платить по 1 очку силы за дополнительную манифестацию любой силы 0-го уровня.

Режимы псионического боя (Psionic Combat Modes): На первом уровне Псион может выбрать пять из десяти доступных режимов псионического боя (полное описание псионического боя вместе с кратким описанием каждой из сил представлено в Главе 4: Псионика). На каждом нечётном уровне с 3-го по 11-ый он может узнать по одному дополнительному режиму псионического боя. Пять атакующих режимов – это *Эго кнут* (Ego whip), *Пробуждение бессознательного* (ID insinuation), *Взрыв разума* (Mind blast), *Толчок разума* (Mind thrust) и *Психическое сокрушение* (Psychic crush). Пять защитных режимов – *Пустой разум* (Empty mind), *Крепость интеллекта* (Intellect fortress), *Ментальный барьер* (Mental barrier), *Щит мыслей* (Thought shield) и *Башня железной воли* (Tower of iron will).

Псионические атакующие и защитные режимы наиболее эффективны против псионических персонажей и существ, но они могут воздействовать и на непсионических созданий. В некотором роде атакующие и защитные режимы можно считать псионическими силами, но они имеют свои особые свойства, которых нет у прочих сил. Режимы псионического боя имеют разную стоимость манифестации: низкоуровневым Псионам следует выбирать силы с малой стоимостью. Например, на 1-м уровне Псион может выбрать *Взрыв разума* (Mind blast), но его высокая стоимость в очках силы (9) сделает невозможным его использование в течение ещё нескольких уровней.

Психикристалл (Psicrystal): Псион может закодировать психикристалл (смотреть Психикристалл ниже). Это требует дня работы и материалов на сумму 100 зм (обычно самоцвет, служащий основой для психикристалла, отбедает не менее половины этой суммы). Психикристалл – это псионически заряженный кристаллический камень диаметром не более 2,5 сантиметра (1 дюйм). Он несёт частицу личности, помещённую туда из разума самого Псиона, с которой Псион может эмпатически взаимодействовать и от которой может получать определённые выгоды.

Псион выбирает тип психикристалла, определяя, какую часть своей личности он поместит в камень. С ростом Псиона в уровне его психикристалл также расширяет свой функционал, как показано в Таблице 1-5: Особые Способности Психикристалла.

Если психикристалл случайно или намеренно уничтожается, Псион должен сделать спасбросок Стойкости (КТ 15). Если спасбросок проваливается, Псион теряет по 200 очков опыта на классовый уровень. Успешный спасбросок снижает потерю опыта наполовину. Однако значение опыта Псиона никогда не может упасть ниже 0 в результате разрушения психикристалла. Например, Ялдабод был Псионом третьего уровня с 3230 очками опыта, когда его психикристалл был сожран ксормом. Ялдабод делает успешный спасбросок, поэтому теряет только 300 очков опыта, что отбрасывает его ниже отметки в 3,000 очков опыта и, соответственно, снова на 2-й уровень (Книга Мастера содержит правила по потере уровней). Уничтоженный психикристалл не может быть заменён другим в течение шести месяцев.

Стартовое золото: 3d4 x 10 зм (если не используется стартовый набор).

ПСИКРИСТАЛЛЫ

Для всех, кроме владельца, психикристалл кажется обычным самоцветом стоимостью 100 зм. Однако своему владельцу психикристалл дарует особые способности в зависимости от того, какой фрагмент личности помещён внутрь камня, как указано в Таблице 1-4: Психикристаллы. Физически психикристалл имеет КБ 13, прочность 8 и 20 хит-поинтов. Психикристалл “регенерирует” свою кристаллическую

решётку со скоростью 2d4 хит-поинта в день, если он повреждён. Если число хит-поинтов пси-кристалла достигает 0, он уничтожается.

Таблица 1-4: Психристаллы

Личность психристалла	Специальности
Артист	Владелец получает бонус +2 к проверкам Ремесла
Задира	Владелец получает бонус +2 к проверкам Запугивания
Трус	Владелец получает бонус +2 к проверкам Маскировки
Дружелюбный	Владелец получает бонус +2 к проверкам Переговоров
Герой	Владелец получает бонус +2 к спасброскам Стойкости
Лжец	Владелец получает бонус +2 к проверкам Обмана
Тщательный	Владелец получает бонус +2 к проверкам Поиска
Наблюдательный	Владелец получает бонус +2 к проверкам Внимательности
Уравновешенный	Владелец получает бонус +2 к проверкам Равновесия
Решительный	Владелец получает бонус +2 к спасброскам Воли
Мудрец	Владелец получает бонус +2 к проверкам одного, известного ему Знания; раз выбранная область знания не может изменяться
Целеустремлённый	Владелец получает бонус +2 к проверкам Концентрации
Скрытный	Владелец получает бонус +2 к проверкам Бесшумности
Участливый	Владелец получает бонус +2 к проверкам Проницательности

Описание личностей психристалла: Все психристаллы имеют различные личности. На 1-м уровне Псион может ощущать эту личность лишь на уровне сильных ощущений, но на высших уровнях психристалл получает возможность давать Псиону телепатические советы, сильно связанные со взглядом конкретного психристалла на мир. Владелец всегда видит в психристалле частицу себя, пусть, возможно, гипертрофированную или искажённую.

Артист: Эта часть личности безо всякой скромности утверждает, что невероятно талантлива в чём угодно, будь это танцы, оперное пение или кулинария. В этом утверждении примерно поровну правды и лукавства.

Задира: Иногда из плохого семени может произрасти что-то хорошее. Властные тирады и постоянное настаивание на том, что лишь его путь – правильный, – это утомительно, но иногда влияние данного психристалла может оказаться полезным для Псиона.

Трус: Глубоко зарытая в каждом здоровая доля самосохранения. Будучи захваченной и преувеличенной, сущность трусости помогает Псиону находить безопасные гавани в опасных ситуациях. Однако данный психристалл слишком склонен призывать Псиона убежать и прятаться даже в не самых опасных ситуациях.

Дружелюбный: Данная часть личности склонна заботиться о благополучии другого, даже если это явный враг. Псион-владелец будет постоянно выслушивать лекции о своём бессердечии, но взамен сможет лучше взаимодействовать с другими без применения насилия.

Герой: Все мы хотим быть героями, и кристалл с этой частью личности является просто воплощением этого желания. Подталкивая Псиона к различным

опасным ситуациям, он вместе с тем помогает физически пережить их.

Лжец: Лгуший психристалл просто не может не толкать всякую лажу даже своему владельцу, который, впрочем, хорошо умеет отличать брехню кристалла от случаев, когда ему можно доверять. Однако психристалл это обстоятельство несколько не останавливает. Впрочем, его уловки помогают владельцу, когда он пытается поступать так же.

Тщательный: Тщательный психристалл с трудом проводит границу между действительно важными вещами и теми, которыми можно пренебречь. Описывая себя, он бы сказал о "педантичности в вопросах этикета и, кроме того, чрезвычайном внимании к деталям". Хотя порой его черты могут бесить, но также будут полезны, если Псиону понадобится тщательно изучить окружающее пространство.

Наблюдательный: "Ты это видел?" – наиболее частая фраза, звучащая в разговорах между данным психристаллом и его владельцем. Довольно часто Псион и так видит то, на что ему указывают, и пропускает, как не заслуживающее внимание. Но порой наблюдательность психристалла помогает Псиону заметить что-то, что в ином случае он мог пропустить.

Уравновешенный: Способность постоянно ощущать своё тело и его взаимодействие с окружающим пространством – это то, что может легко потеряться в потоке более важных вещей. Но не в случае с этим кристаллом, который идеально уравновешен и полностью уверен в себе, если не в своём владельце. Он часто разглагольствует о важности равновесия и готовности действовать, а его влияние действительно помогает Псиону, когда важно сохранять баланс.

Решительный: Качество, о котором мечтает каждый, в полной мере присуще данному психристаллу. Он твёрд в своих убеждениях, а его советы и наблюдения также отличаются твёрдостью и определённой. Или, как может сказать Псион, он просто чертовски упрям. Тем не менее такая непоколебимая уверенность помогает Псиону в испытаниях силы воли.

Мудрец: Эта часть личности пытается быть наставником для своего владельца, хотя и выделена из его собственного разума. Не подвергаясь влиянию прочих личностей, мудрец видит себя абсолютным специалистом в любых духовных и философских темах, не говоря уж о той области Знания, в которой он специализируется. Впрочем, за пределами этой специализации советы данного психристалла порой выглядят сомнительно.

Целеустремлённый: Способность сосредоточиваться на конкретной задаче, игнорируя все прочие внешние и эмоциональные факторы – это суть личности, помещённой в данный психристалл. Иногда Псиону бывает очень трудно привлечь внимание сфокусировавшегося на какой-то задаче психристалла, но вместе с тем он усиливает собственные способности Псиона к Концентрации.

Скрытный: Зачем оповещать о своём присутствии громким звуком шагов, если можно легко проскользнуть, создав не больше шума, чем дуновение ветерка? Так или примерно так рассуждает скрытный психристалл, как никто другой верящий в то, что молчание – золото. На высоких уровнях он может постоянно шикать на своего владельца и его товарищей, но отрицать его познания в области бесшумного проникновения никак нельзя.

Участливый: Данное свойство позволяет психристаллу заглядывать в сердца других живых существ, ставя себя на их место. К сожалению, этот психристалл также проводит много времени,

анализируя самого Псиона и его товарищей, комментируя их ментальное состояние и отпуская замечания по поводу уместности их действий. Всё это, конечно, может быть полезно, когда Псион пытается определить мотивы действий потенциального противника.

Уровень Псиона: Уровень Псиона.

Описание способностей психокристалла: Все психокристаллы обладают особыми способностями, зависящими от уровня их владельца. Эти способности кумулятивны.

Таблица 1-5: Особые Способности Психокристаллов

Уровень Псиона	Интеллект психокристалла	Спецсвойства
1-2	6	Зрячесть, эмпатическая связь
3-4	7	Телепатическая связь
5-6	8	Самопродвижение
7-8	9	Разговор с другими существами
9-10	10	
11-12	11	Сопротивление силам
13-14	12	Зрительная связь
15-16	13	Перекачка силы
17-18	14	
19-20	15	

Интеллект: Показатель Интеллекта психокристалла. Психокристаллы разумны, но их личностная черта сильно влияет на любое эмпатическое, телепатическое и вербальное общение.

Зрячесть (Sighted): Хотя психокристалл не имеет физических органов чувств, но он способен телепатически воспринимать окружающую обстановку не хуже, чем любое зрячее и слышащее существо. Тьма (даже сверхъестественная) на него не влияет, равно как и области сверхъестественной тишины, но обнаруживать невидимых или эфирных существ психокристалл не умеет. Радиус зрячести психокристалла равен 12 метрам (40 футов).

Эмпатическая связь (Empathic Link): Псион имеет эмпатическую связь со своим психокристаллом на расстоянии до 1,6 километра (1 миля). Псионы не могут “видеть глазами” кристалла, но могут коммуницировать эмпатически. Эмпатическая связь между кристаллом и владельцем ограничивает коммуникацию сильными ощущениями, такими как уверенность, страх, неуверенность, решительность и так далее, поэтому вполне возможны случаи недопонимания.

Телепатическая связь (Telepathic Link): Псион имеет телепатическую связь со своим психокристаллом на расстоянии до 1,6 километра (1 миля). Псионы не могут “видеть глазами” кристалла, но могут общаться телепатически. Телепатическая связь позволяет полноценное общение. Например, психокристалл, помещённый в отдалённую комнату, может описать происходящее в ней. Психокристаллы знают все языки, известные их владельцам-Псионам.

Самопродвижение (Self-Propulsion): Если Псион заплатит стоимость в 1 очко силы, то его психокристалл может на 1 день сформировать паукообразные, эктоплазменные ноги. Эти ноги дают психокристаллу скорость в 9 метров (30 футов). Психокристалл может лазить по стенам и потолку как настоящий паук, но со скоростью только 6 метров (20 футов). Ноги исчезают, когда истекает длительность их существования, либо если психокристалл получает 1 и более очков урона, преодолевающих его прочность.

Разговор с другими существами (Speak with Other Creatures): Психокристалл может ментально общаться со своим владельцем, а также с другими существами или психокристаллами в радиусе 18 метров (60 футов)

около себя, используя любой язык, известный его владельцу-Псиону (прочие существа, за исключением самого владельца и других психокристаллов, должны говорить вслух, чтобы поддерживать общение). Для тех, кто знаком с Псионом, ментальный голос психокристалла может звучать очень знакомо, но в любом случае всё общение окрашивается конкретной личностной чертой психокристалла.

Сопротивление силам (Power Resistance): Сопротивление силам (CC) психокристалла равно уровню его владельца-Псиона плюс 5. Для того, чтобы воздействовать на психокристалл псионической силой, вражеский манифестатор должен сделать проверку уровня манифестации (1d20 + уровень манифестатора) как минимум равную сопротивлению силам психокристалла. Если не используется правило “Псионика – это другое” (смотреть Главу 4: Псионика), то сопротивление заклинаниям (C3) психокристалла равно его сопротивлению силам.

Зрительная связь (Sight Link): Раз в день владелец психокристалла в течение 1 часа может видеть то, что “видит” кристалл, если они находятся на расстоянии не более 1,6 километра (1 миля) друг от друга.

Перекачка силы (Channel Power): Псион может манифестировать силы через психокристалл, находящийся от него на расстоянии не более 1,6 километра (1 миля). Психокристалл считается источником силы, и все расстояния отсчитываются от его местоположения. При перекачке силы через психокристалл Псион оплачивает стоимость её манифестации в очках силы обычным образом. Кроме того, он по-прежнему может стать целью свободной атаки и подвержен иным опасностям манифестации силы, если они имеются.

Стартовый набор Человек-Псион (Эгоист)

Броня: Нет, скорость 9 метров (30 футов).

Оружие: Полукопье (1d6, критический удар x3, 6 метров (20 футов), 1,4 килограмма (3 фунта), Средний, Колющий).

Лёгкий арбалет (1d8, критический выстрел 19-20/x2, 24 метра (80 футов), 2,7 килограмма (6 фунтов), Маленький, Колющий).

Выбор умений: Выберите число умений, равное 5+модификатор Интеллекта.

Умение	Ранги	Способность
Самогипноз	4	Муд
Равновесие	4	Лов
Лазание	4	Сил
Концентрация	4	Тел
Прыжки	4	Сил
Знание (псионика)	4	Инт
Определение пси-сил	4	Инт
Самостабилизация	4	Тел
Плавание*	4	Сил
Лечение (нк)	2	Муд
Акробатика (нк)	2	Лов

*–1 за каждые 2,3 килограмма (5 фунтов) веса снаряжения.

Навык: Инерционная броня (Inertial Armor).

Бонусный навык: Бой двумя руками.

Известные силы: 0 уровень – *Малая естественная броня (Lesser natural armor)*, *Когти (Talons)*, *Запор (Verve)*. 1 уровень – *Укус волка (Bite of the wolf)*.

Известные режимы: *Эго кнут (Ego whip)*, *Пробуждение бессознательного (ID insinuation)* и *Толчок разума (Mind thrust)*; *Пустой разум (Empty mind)* и *Щит мыслей (Thought shield)*.

Снаряжение: Заплечный мешок с бурдюком, однодневный дорожный паёк, спальник, кошель и кремьень с огнивом. Закрытый фонарь, 1,4 литра (3

пинты) масла. Коврик для медитаций. Футляр с 10 арбалетными болтами. Одежда (включая плащ, шапку, сапоги, тунику и штаны).

Золото: 1d2 монет.

Стартовый набор Человек-Псион (Кочевник)

Броня: Нет, скорость 9 метров (30 футов).

Оружие: Короткое копьё (1d6, критический удар x3, 6 метров (20 футов), 2,3 килограмма (5 фунтов), Большой, Колющий).

Лёгкий арбалет (1d8, критический выстрел 19-20/x2, 24 метра (80 футов), 2,7 килограмма (6 фунтов), Маленький, Колющий).

Выбор умений: Выберите число умений, равное 5+модификатор Интеллекта.

Умение	Ранги	Способность
Лазание	4	Сил
Концентрация	4	Тел
Высвобождение	4	Лов
Чувство направления	4	Муд
Прыжки	4	Сил
Знание (псионика)	4	Инт
Определение пси-сил	4	Инт
Удалённое видение	4	Инт
Верховая езда	4	Лов
Плавание*	4	Сил
Вязание узлов (нк)	2	Лов
Акробатика (нк)	2	Лов

*—1 за каждые 2,3 килограмма (5 фунтов) веса снаряжения.

Навык: Инерционная броня (Inertial Armor).

Бонусный навык: Уклонение.

Известные силы: 0 уровень — *Кошачье падение* (Catfall), *Всплеск* (Burst), *Всплытие* (Float). 1 уровень — *Паучья цепкость* (Spider climb).

Известные режимы: *Эго кнут* (Ego whip) и *Толчок разума* (Mind thrust); *Пустой разум* (Empty mind), *Крепость интеллекта* (Intellect fortress) и *Щит мыслей* (Thought shield).

Снаряжение: Заплечный мешок с бурдюком, однодневный дорожный паёк, спальник, кошель и кремь с огнивом. Закрытый фонарь, 1,4 литра (3 пинты) масла. 15-метровая (50 футов) шёлковая верёвка. Футляр с 10 арбалетными болтами. Одежда (включая плащ, шапку, сапоги, тунику и штаны).

Золото: 1d2 монет.

Стартовый набор Человек-Псион (Учёный)

Броня: Нет, скорость 9 метров (30 футов).

Оружие: Короткое копьё (1d6, критический удар x3, 6 метров (20 футов), 2,3 килограмма (5 фунтов), Большой, Колющий).

Лёгкий арбалет (1d8, критический выстрел 19-20/x2, 24 метра (80 футов), 2,7 килограмма (6 фунтов), Маленький, Колющий).

Выбор умений: Выберите число умений, равное 5+модификатор Интеллекта.

Умение	Ранги	Способность
Самогипноз	4	Муд
Концентрация	4	Тел
Деактивация	4	Инт
Знание (псионика)	4	Инт
Взлом	4	Лов
Воровство	4	Лов
Определение пси-сил	4	Инт
Удалённое видение	4	Инт
Поиск	4	Инт
Слух (нк)	2	Муд
Внимательность (нк)	2	Муд

Навык: Внутренняя сила (Inner Strength).

Бонусный навык: Инерционная броня (Inertial Armor).

Известные силы: 0 уровень — *Кошачье падение* (Catfall), *Дальний удар* (Far punch), *Мой свет* (My light). 1 уровень — *Малая контузия* (Lesser concussion).

Известные режимы: *Толчок разума* (Mind thrust) и *Психическое сокрушение* (Psychic crush); *Пустой разум* (Empty mind), *Ментальный барьер* (Mental barrier) и *Щит мыслей* (Thought shield).

Снаряжение: Заплечный мешок с бурдюком, однодневный дорожный паёк, спальник, кошель и кремь с огнивом. Закрытый фонарь, 1,4 литра (3 пинты) масла. Молоток, долото, 20 гвоздей. Футляр с 10 арбалетными болтами. Одежда (включая плащ, шапку, сапоги, тунику и штаны).

Золото: 1d2 монет.

Стартовый набор Человек-Псион (Ваятель)

Броня: Нет, скорость 9 метров (30 футов).

Оружие: Короткое копьё (1d6, критический удар x3, 6 метров (20 футов), 2,3 килограмма (5 фунтов), Большой, Колющий).

Лёгкий арбалет (1d8, критический выстрел 19-20/x2, 24 метра (80 футов), 2,7 килограмма (6 фунтов), Маленький, Колющий).

Выбор умений: Выберите число умений, равное 5+модификатор Интеллекта.

Умение	Ранги	Способность
Алхимия	4	Инт
Оценка	4	Инт
Концентрация	4	Тел
Ремесло (любое)	4	Инт
Перевоплощение	4	Хар
Знание (псионика)	4	Инт
Выступление	4	Хар
Определение пси-сил	4	Инт
Удалённое видение	4	Инт
Внимательность (нк)	2	Муд
Вязание узлов (нк)	2	Лов

Навык: Внутренняя сила (Inner Strength).

Бонусный навык: Талантливость (Talented).

Известные силы: 0 уровень — *Ошеломление* (Daze), *Перст огня* (Finger of fire), *Бездельюшка* (Trinket). 1 уровень — *Огненная* (Firefall).

Известные режимы: *Толчок разума* (Mind thrust) и *Психическое сокрушение* (Psychic crush); *Пустой разум* (Empty mind), *Ментальный барьер* (Mental barrier) и *Щит мыслей* (Thought shield).

Снаряжение: Заплечный мешок с бурдюком, однодневный дорожный паёк, спальник, кошель и кремь с огнивом. Закрытый фонарь, 1,4 литра (3 пинты) масла. Молоток, долото, 20 гвоздей. Футляр с 10 арбалетными болтами. Одежда (включая плащ, шапку, сапоги, тунику и штаны).

Золото: 1d2 монет.

Стартовый набор Человек-Псион (Провидец)

Броня: Нет, скорость 9 метров (30 футов).

Оружие: Посох (1d6/1d6, критический удар x2, 1,8 килограмма (4 фунта), Большой, Ударный/Дробящий/Крушающий).

Лёгкий арбалет (1d8, критический выстрел 19-20/x2, 24 метра (80 футов), 2,7 килограмма (6 фунтов), Маленький, Колющий).

Выбор умений: Выберите число умений, равное 5+модификатор Интеллекта.

Умение	Ранги	Способность
Концентрация	4	Тел
Сбор сведений	4	Хар
Чувство направления	4	Муд
Знание (псионика)	4	Инт
Слух	4	Муд
Определение пси-сил	4	Инт
Удалённое видение	4	Инт
Проницательность	4	Муд
Внимательность	4	Муд
Переговоры (нк)	2	Хар
Поиск (нк)	2	Инт

Навык: Инерционная броня (Inertial Armor).

Бонусный навык: Ментальный соперник (Mental Adversary).

Известные силы: 0 уровень – *Обнаружение псионики (Detect psionics)*, *Перст огня (Finger of fire)*, *Намёк (Inkling)*. 1 уровень – *Диссонанс судеб (Destiny dissonance)*.

Известные режимы: *Пробуждение бессознательного (ID insinuation)*, *Толчок разума (Mind thrust)* и *Психическое сокрушение (Psychic crush)*; *Пустой разум (Empty mind)* и *Щит мыслей (Thought shield)*.

Снаряжение: Заплечный мешок с бурдюком, однодневный дорожный паёк, спальник, кошель и кремень с огнивом. Закрытый фонарь, 1,4 литра (3 пинты) масла. Мел. Футляр с 10 арбалетными болтами. Одежда (включая плащ, шапку, сапоги, тунику и штаны).

Золото: 1d2 монет.

Стартовый набор Человек-Псион (Телепат)

Броня: Нет, скорость 9 метров (30 футов).

Оружие: Короткое копье (1d6, критический удар x3, 6 метров (20 футов), 2,3 килограмма (5 фунтов), Большой, Колющий).

Лёгкий арбалет (1d8, критический выстрел 19-20/x2, 24 метра (80 футов), 2,7 килограмма (6 фунтов), Маленький, Колющий).

Выбор умений: Выберите число умений, равное 5+модификатор Интеллекта.

Умение	Ранги	Способность
Связь с животными	4	Хар
Обман	4	Хар
Концентрация	4	Тел
Переговоры	4	Хар
Сбор сведений	4	Хар
Знание (псионика)	4	Инт
Определение пси-сил	4	Инт
Удалённое видение	4	Инт
Проницательность	4	Муд
Перевоплощение (нк)	2	Хар
Запугивание (нк)	2	Хар

Навык: Инерционная броня (Inertial Armor).

Бонусный навык: Внутренняя сила (Inner Strength).

Известные силы: 0 уровень – *Ошеломление (Daze)*, *Депеша (Missive)*, *Контроль над тенью (Control shadow)*. 1 уровень – *Выведение из строя (Disable)*.

Известные режимы: *Пробуждение бессознательного (ID insinuation)* и *Толчок разума (Mind thrust)*; *Пустой разум (Empty mind)*, *Щит мыслей (Thought shield)* и *Башня железной воли (Tower of iron will)*.

Снаряжение: Заплечный мешок с бурдюком, однодневный дорожный паёк, спальник, кошель и кремень с огнивом. Закрытый фонарь, 1,4 литра (3 пинты) масла. Чернила, перо и 10 листов пергамента. Футляр с 10 арбалетными болтами. Одежда (включая плащ, шапку, сапоги, тунику и штаны).

Золото: 1d2 монет.

Альтернативный стартовый набор Псиона

Как у Человека-Псиона (любой дисциплины), кроме

Раса: Карлик, Эльф, Полуэльф, Полуорк.

Броня: Скорость 6 метров (20 футов) (только Карлик)

Выбор умений: Выберите число умений, равное 4+модификатор Интеллекта.

Бонусный навык: Нет.

Альтернативный стартовый набор Псиона

Как у Человека-Псиона (любой дисциплины), кроме

Раса: Гном или Халфлинг.

Броня: Скорость 6 метров (20 футов).

Оружие: Моргенштерн (1d8, критический удар x2, 3,6 килограмма (8 фунтов), Средний, Ударный/Дробящий/Крушающий и Колющий) вместо короткого копья.

Выбор умений: Выберите число умений, равное 4+модификатор Интеллекта.

Бонусный навык: Нет.

Золото: 1 монета.

ПСИХОВОИН (PSYCHIC WARRIOR)

Тот, кто объединяет потенциал своего разума с воинскими умениями, становится известен как Психовоин. Там, где Псионы полностью посвящают себя развитию способностей своего разума, психовоины уделяют внимание и развитию тела. С работающими в унисон ментальной и физической энергиями Психовоины стремятся к боевому совершенству.

Меч, топор и лук – это физические инструменты, которыми Психовоины овладевают наряду с псионическими способностями. Из-за наличия равновеликих физических и псионических способностей Психовоин будет достойным соперником для кого угодно.

Авантюристы: Психовоины знают, что лишь через конфликт их умения смогут расти. Они любят хвастаться своими выдающимися способностями и утверждают, что ничего не боятся. Психовоины стремятся накопить сокровища, приносимые приключениями, чтобы пустить их на улучшение своего оружия и успехов.

Характеристики: Определяющей чертой Психовоина является его способность дополнять свои физические атаки применением псионических навыков и сил. Сочетание Силы, боевых навыков и псионических способностей позволяет Психовоину не уступать, а иногда и превосходить обычных Бойцов сходной опытности.

С получением уровней боевые умения и псионические способности Психовоина растут согласованно.

Мировоззрение: Тренировки Психовоина требуют умения одинаково относиться к тому, что другие считают полными противоположностями, к физическим и ментальным способностям. Психовоины тяготеют к хаотичному мировоззрению, но оно не является обязательным требованием.

Религия: Психовоины предпочитают поклоняться незаконным богам, часто выбирая Иеронея, бога

доблести, Корда, бога силы, или Эритнулла, бога убийств. Но, подобно Псионам, полагание на собственную волю и внутреннюю стойкость часто делает Психовоинов неважными прихожанами.

Предыстория: Психовоины обычно растут среди Псионов, сформировавших общество или небольшое поселение “сходно мыслящих”. Подобные сообщества очень редки, но их существование обеспечивает некоторую защиту в мире, часто враждебном для владеющих исключительно ментальными способностями. Психовоины нередко являются детьми Псионов, которые в ходе взросления испытывают недовольство диктатом своих родителей. Однако без поддержки тех, кто полностью погрузился в глубины освоения псионических способностей, вряд ли бы вообще возникло такое гибридное явление, как Психовоин.

Хотя они и выбирают свой класс из духа противоречия, но большинство Психовоинов всё равно ощущает глубокую связь с обществом или поселением, где они росли и тренировались. Хотя, конечно, встречаются и те, кто чувствует связь исключительно с собственным путём личностного развития.

Расы: Врождённый дар к псионике непредсказуем и может проявиться у представителя любой из обычных рас.

Ловцы разума, скорее, будут становиться Псионами, а не Психовоинами, тем более, что двойственной дисциплине более присущ хаотичный взгляд на мир; тем не менее, изредка иллитидские Психовоины тоже встречаются.

Другие классы:

Психовоины способны поладить с кем угодно, независимо от их класса, если последние способны оценить уникальный вклад, вносимый Психовоинами. Поскольку иметь на своей стороне в бою Психовоина весьма полезно, многие авантюристы предлагают тем присоединиться к их весёлой компании.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Психовоины имеют следующие игровые показатели.

Способности: Сила – идеальная способность для Психовоинов, укрепляющая и их боевые навыки, и силы Психометаболизма. Ловкость обеспечивает лучшую защиту и бонусы к дальним атакам. Телосложение делает Психовоинов крепче. Как и в случае с Псионом потенциально важны показатели всех основных способностей из-за связи с ними псионических дисциплин.

Тщательный выбор показателей способностей важен ещё и потому, что КТ спасброска Воли для защиты от атакующей силы Психовоина заново определяется при каждой манифестации силы и равен $1d20 + \text{уровень силы} + \text{модификатор ключевой способности}$ (смотрите Главу 4: Псионика для более подробной информации).

Мировоззрение: Любое.

Кость Хитов: d8.

Классовые умения

Классовые умения Психовоина (и ключевая характеристика для них): Самогипноз (Autohypnosis)* (Муд), Равновесие (Лов), Лазание (Сил), Концентрация* (Тел), Прыжки (Сил), Самостабилизация (Stabilize Self)* (Тел), Плавание (Сил), Акробатика (Лов) и Применение псионических предметов (Use Psionic Device)* (Хар).

*Смотрите Главу 2: Умения для описания новых умений. С прочими умениями можно ознакомиться в Главе 4 *КНИГИ ИГРОКА*.

Очки умений на первом уровне: $(2 + \text{модификатор Интеллекта}) \times 4$.

Очки умений на каждом последующем уровне: $2 + \text{модификатор Интеллекта}$.

Классовые черты

Всё нижеописанное – классовые черты Психовоина.

Владение оружием и бронёй:

Психовоин умеет обращаться с любым простым и боевым оружием, а также с любой бронёй (лёгкой, средней и тяжёлой) и щитами. Помните, что штраф ношения брони тяжелее кожаной применяется к проверкам умений Равновесия, Лазания, Высвобождения, Маскировки, Прыжков, Бесшумности, Воровства и Акробатики. Кроме того, проверки Плавания получают штраф -1 за каждые 2,3 килограмма (5 фунтов) веса брони или снаряжения.

Бонусные навыки (Bonus Feats):

На первом уровне Психовоин получает бонусный навык вдобавок к тому, что получает любой первоуровневый персонаж, и тому, что дополнительно даётся Людям.

Психовоин также получает дополнительный навык на втором уровне и на каждом третьем после этого (5, 8, 11 и т.д.). Эти бонусные навыки могут быть выбраны из псионических навыков (смотрите Главу

3: Навыки), а также из следующих навыков, описанных в *КНИГЕ ИГРОКА*: Обоерукость, Бой вслепую, Боевые рефлексy, Уклонение (Подвижность, Атака на ходу), Владение экзотическим оружием*, Блокирование (Улучшенное обезоруживание, Улучшенная подсечка, Круговая атака), Улучшенный критический удар*, Улучшенная инициатива, Улучшенный бой без оружия (Отклонение стрел, Оглушающий кулак), Бой верхом (Стрельба верхом, Растаптывание, Атака на скаку, Вдохновенный разгон), Выстрел в упор (Дальний выстрел, Меткий выстрел, Быстрый выстрел, Стрельба на бегу), Мощная атака (Рассечение, Улучшенный натис), Ломание оружия, Великое рассечение), Выхватывание оружия, Бой двумя руками (Улучшенный бой двумя руками), Фехтование* и Любимое оружие*.

Навыки, зависящие от других, перечислены в скобках после требуемого навыка. Некоторые псионические навыки также имеют в качестве требований навыки из списка выше, что указано в Главе 3 данной книги. Навыки, помеченные звёздочкой (*), персонаж может брать несколько раз, но каждый раз навык должен относиться к различному виду оружия. Персонажи по-прежнему должны соответствовать всем требованиям для взятия навыка, включая минимально необходимые показатели способности и базовый бонус атаки (смотрите “Главу 5: Навыки” в *КНИГЕ ИГРОКА* для описания навыков и их требований).



Важно: Вышеуказанные навыки идут в дополнение к тем, которые все персонажи получают каждые три уровня. При выборе обычных навыков Психовоины не ограничены приведённым выше списком.

Силы (Powers): Психовоин способен манифестировать псионические силы. Выбор сил у Психовоина более ограничен, нежели у Псиона. Психовоин начинает игру, зная две силы 0-го уровня (таланты). На каждом последующем уровне Психовоин может открыть одну или более латентных псионических сил, как показано в Таблице 1-6: Психовоин. Эти силы выбираются из списка сил для Психовоина (смотреть Главу 5: Силы).

Чтобы манифестировать силу из конкретной дисциплины, Психовоин должен иметь показатель ключевой способности не ниже 10 + уровень силы (псионические режимы атаки и защиты не затрагиваются этим ограничением и не имеют уровней). КТ спасброска для сопротивления псионической силе равен 1d20 + уровень силы + модификатор ключевой способности Психовоина. Бросок 1d20 осуществляется атакующим Психовоином при манифестации силы (псионические режимы атаки и защиты вместо этого добавляют особый модификатор).

Некоторые силы при манифестации могут быть усилены за счёт дополнительной оплаты в очках силы. Глава 3: Навыки описывает ряд навыков для усиления псионических сил.

Примечание: Психовоин может решить открыть более низкоуровневую силу вместо более высокоуровневой, дозволенной повышением его уровня точно так же, как Псион.

Очки силы (Power Points): Психовоин может манифестировать определённое число сил 1-го и более высоких уровней в зависимости от имеющегося у него числа очков силы, но он не должен подготавливать свои силы заранее – он просто оплачивает стоимость в очках силы, чтобы манифестировать их. Психовоины не получают бонусных очков силы за исключительный счёт способностей, поэтому на 1-м уровне имеют всего 2 очка силы. Манифестацию сил 0-го уровня и режимов псионического боя описывают особые правила.

Силы 0-го уровня (0-level Powers): Силы 0-го уровня, также называемые талантами, имеют особую стоимость в очках силы. Психовоин может манифестировать любой известный ему талант бесплатно не более (его уровень + 2) раз в день. После использования этого дневного запаса Психовоин должен в течение остатка дня платить по 1 очку силы за манифестацию любой силы 0-го уровня. Таким образом, Психовоин первого уровня сможет бесплатно манифестировать три таланта, а затем до конца того же дня должен будет платить по 1 очку силы за дополнительную манифестацию любой силы 0-го уровня.

Режимы псионического боя (Psionic Combat Modes): На первом уровне Психовоин может выбрать два из десяти доступных режимов псионического боя (полное описание псионического боя вместе с кратким описанием каждой из сил представлено в Главе 4: Псионика). На последующих уровнях он может узнавать по одному дополнительному режиму псионического боя согласно Таблице 1-6: Психовоин. Пять атакующих режимов – это *Эго кнут (Ego whip)*, *Пробуждение бессознательного (ID insinuation)*, *Взрыв разума (Mind blast)*, *Толчок разума (Mind thrust)* и *Психическое сокрушение (Psychic crush)*. Пять защитных режимов – *Пустой разум (Empty mind)*, *Крепость интеллекта (Intellect fortress)*, *Ментальный барьер (Mental barrier)*, *Щит мыслей (Thought shield)* и *Башня железной воли (Tower of iron will)*.

Псионические атакующие и защитные режимы наиболее эффективны против псионических персонажей и существ, но они могут воздействовать и на непсионических созданий. В некотором роде атакующие и защитные режимы можно считать псионическими силами, но они имеют свои особые свойства, которых нет у прочих сил.

Режимы псионического боя имеют разную стоимость манифестации: низкоуровневым Психовоинам следует выбирать силы с малой стоимостью. Например, на 1-м уровне Психовоин может выбрать *Взрыв разума (Mind blast)*, но его высокая стоимость в очках силы (9) сделает невозможным его использование в течение ещё нескольких уровней.

Таблица 1–6: Психовоин

Уровень	Базовый Бонус Атаки	Спас Стой	Спас Реф	Спас Воля	Спецсвойства	Очков силы/день	Раскрытые силы	0	1	2	3	4	5	6
1	+0	+2	+0	+0	Бонусный навык, два режима псионического боя	2	2	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+0	Бонусный навык	3	3	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+1	Режим псионического боя	4	3	1	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+1		5	3	2	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+1	Бонусный навык	8	3	3	1	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+2	Оружейная специализация	11	3	3	2	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+2	Режим псионического боя	16	3	3	2	1	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+2	Бонусный навык	21	3	3	3	1	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+3	Режим псионического боя	26	3	3	3	2	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+3	Режим псионического боя	33	3	3	3	2	1	—	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+3	Бонусный навык	40	3	3	3	3	1	—	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+4	Режим псионического боя	47	3	3	3	3	2	—	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+4	Режим псионического боя	56	3	3	3	3	2	1	—	—
14	+10/+5	+9	+4	+4	Бонусный навык	65	3	3	3	3	3	1	—	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Режим псионического боя	74	3	3	3	3	3	2	—	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Режим псионического боя	85	3	3	3	3	3	2	1	—
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Бонусный навык	96	3	3	3	3	3	3	1	—
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6		107	3	3	3	3	3	3	2	—
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6		118	3	4	3	3	3	3	2	—
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Бонусный навык	129	3	4	3	3	3	3	3	3

Раскрытые силы: Число сил каждого уровня, известных Психовоину. Знак “—” указывает на отсутствие доступных сил.

Оружейная специализация (Weapon Specialization): При достижении 6-го уровня Психовоин получает навык Оружейная специализация, дающий бонус +2 к урону с выбранным оружием. Чтобы получить доступ к Оружейной специализации Психовоин должен иметь навык Любимое оружие для соответствующего оружия. Если данное оружие является дистанционным, то бонус к урону применяется в том случае, когда цель находится не дальше 9 метров (30 футов), потому что только на таком расстоянии Психовоин может целиться достаточно метко для более эффективной стрельбы. Психовоины получают Оружейную специализацию как бесплатный навык; он не учитывается при подсчёте полученных регулярных и бонусных навыков. Персонаж не может получить навык Оружейная специализация в качестве регулярного или бонусного навыка на любом другом уровне.

Стартовое золото: 5d4 х 10 зм (если не используется стартовый набор).

Стартовый набор Человек-Психовоин

Броня: Чешуйчатый доспех +4 КБ, большой деревянный щит +2 КБ, штраф ношения брони -6, скорость 6 метров (20 футов), 18 килограммов (40 фунтов).

Оружие: Длинный меч (1d8, критический удар 19-20/x2, 1,8 килограмма (4 фунта), Средний, Режущий/Рубящий).

Короткий лук (1d6, критический выстрел x3, 18 метров (60 футов), 900 граммов (2 фунта), Средний, Колющий).

Выбор умений: Выберите число умений, равное 3+модификатор Интеллекта.

Умение	Ранги	Способность	Броня
Самогипноз	4	Муд	
Равновесие	4	Лов	
Лазание	4	Сил	-6
Концентрация	4	Тел	
Прыжки	4	Сил	-6
Самостабилизация	4	Тел	
Плавание*	2 ¹	Сил	-12
Акробатика	4	Лов	
Применение псионических предметов	4	Инт	
Слух (нк)	2	Муд	
Внимательность (нк)	2	Муд	

*-1 за каждые 2,3 килограмма (5 фунтов) веса снаряжения.

Навык: Мощная атака.

Бонусный навык: Псионическое оружие (Psionic Weapon).

Бонусный навык: Стой смирно (Stand Still).

Известные силы: 0 уровень – *Эльфийское зрение (Elfsight)*, *Запор (Verve)*.

Известные режимы: *Толчок разума (Mind thrust)*; *Щит мыслей (Thought shield)*.

Снаряжение: Заплечный мешок с бурдюком, однодневный дорожный паёк, спальник, кошелек и кремень с огнивом. Колчан с 20 стрелами.

Золото: 2d4 монет.

Альтернативный стартовый набор Психовоина

Как у Человека-Психовоина, кроме

Раса: Эльф, Полуэльф или Полуорк.

Выбор умений: Выберите число умений, равное 2+модификатор Интеллекта.

Навык: Мощная атака.

Бонусный навык: Стой смирно (Stand Still).

Известные силы: 0 уровень – *Ошеломление (Daze)*, *Дальний удар (Far punch)*.

Альтернативный стартовый набор Психовоина

Как у Человека-Психовоина, кроме

Раса: Гном или Халфлинг.

Броня: Скорость 4,5 метра (15 футов) вместо 6 метров (20 футов).

Оружие: Короткий меч (1d6, критический удар 19-20/x3, 1,4 килограмма (3 фунта), Маленький, Колющий) вместо длинного меча.

Выбор умений: Выберите число умений, равное 2+модификатор Интеллекта.

Навык: Мощная атака.

Бонусный навык: Быстрый метаболизм (Rapid Metabolism).

Золото: 2d4 монет.

Альтернативный стартовый набор Психовоина

Как у Человека-Психовоина, кроме

Раса: Карлик.

Броня: Скорость 4,5 метра (15 футов) вместо 6 метров (20 футов).

Оружие: Карликовская секира (1d10, критический удар x3, 6,8 килограмма (15 фунтов), Средний, Режущий/Рубящий) вместо длинного меча.

Выбор умений: Выберите число умений, равное 2+модификатор Интеллекта.

Навык: Мощная атака.

Бонусный навык: Любимое оружие (карликовская секира).

Золото: 2d4 монет.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПСИОНИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

По ходу своего продвижения в уровнях псионические персонажи могут добавлять себе новые классы. Новые классы могут расширять арсенал способностей персонажа, но продвижение в новом классе осуществляется за счёт продвижения в псионическом классе. Например, Псион Ялдабод может стать Псионом/Бойцом. Добавление класса Бойца расширит его умение обращаться с оружием, улучшит спасброски Стойкости и так далее, но это также означает, что он не получит новых псионических сил и будет не столь мощным Псионом, каким мог бы быть.

Примечание: Псион не могут мультиклассировать в Псион с иной первичной дисциплиной.

Также разрешён мультикласс Псион/Психовоин. Очки силы от каждого класса складываются, однако силы, раскрываемые для каждого класса, должны отслеживаться отдельно, поскольку классовый уровень влияет на манифестацию определённых сил.

С позволения ИМ прочие классы также могут брать уровни Псиона или Психовоина при повышении в уровне. Когда непсионический персонаж получает один или два уровня псионического класса, считается, что он открыл в себе “дикий талант”.

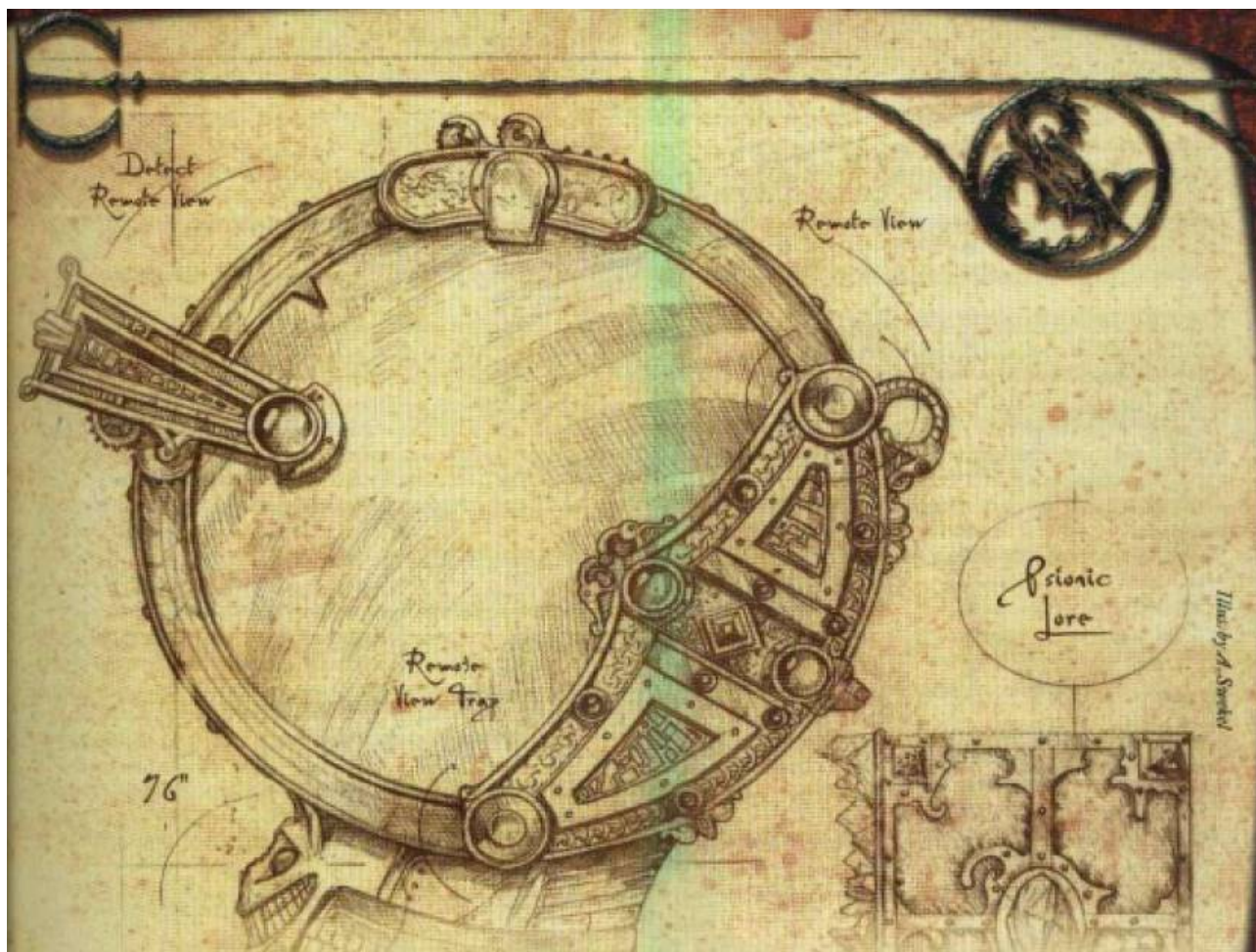
Например, карликовский Боец Тордек может взять уровень Психовоина вместо того, чтобы продвигаться до 5-го уровня в классе Бойца. Поскольку Боец – это любимый класс для Карликов, то продвижение в другом классе (в данном случае, Психовоина) не

¹ Скорее всего, должно быть 4, но в официальной эррате не поправлено (прим. перевод).

влечёт за собой штрафа опыта за мультиклассирование. Люди и Полуэльфы могут выбирать классы Псиона и Психовоина в качестве любимых, если это позволяет ИМ. Некоторые монстры (включая иллитидов, гитьянки и гитцераев)

также могут выбирать псионические классы в качестве своих любимых (смотреть Главу 8: Монстры).

Общие правила по мультиклассированию можно найти в Главе 3 *КНИГИ ИГРОКА*.



ГЛАВА 2: УМЕНИЯ

Кочевница (Псион с Психопортацией в качестве первичной дисциплины) Александра может умело вскарабкаться на отвесную стену и помочь своему другу Ялдабоду сделать то же самое. Если бы Телепат (Псион с Телепатией в качестве основной дисциплины) Ялдабод попытался бы сделать это самостоятельно, то, скорее всего, сорвался бы и упал вниз. Он, однако, знал, на какую именно стену стоит вскарабкаться Александре в поисках секретного входа в подземелье, за счёт ранее установленных им фактов. Такие действия и многие другие им подобные определяются имеющимися у персонажей умениями (в данном случае, Лазание и Сбор сведений).

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПО УМЕНИЯМ

Ваши умения отображают разнообразные способности, и вы улучшаете их, поднимаясь в уровне. Умения описаны в *КНИГЕ ИГРОКА*, но пересмотрены здесь с учётом того, как они могут применяться псионическими персонажами и существами.

Получение умений: На каждом уровне после первого Псион получает 4 очка умений, а Психовоин – 2 очка умений, за счёт которых они могут улучшать свои умения. (К этому числу прибавляется ваш модификатор Интеллекта. Люди получают одно дополнительное очко умений на каждом уровне выше первого). На первом уровне псионические персонажи получают утверждённое значение очков умений. (Люди получают 4 дополнительных очка умений на первом уровне, которые прибавляются к результату произведения). Если вы используете эти очки для повышения

классового навыка, такого, как Высвобождение для психопортирующегося Псиона (Кочевника) или Воровство для Псиона-психокинетика (Учёного), вы получаете 1 ранг (эквивалентно бонусу +1) за каждое очко умения. Если вы используете их для повышения умения другого класса (неклассовое умение), вы получаете только полранга за очко умений. Ваш максимальный ранг в классовом умении равен 3+уровень персонажа. Ваш максимальный ранг в неклассовом умении – половина максимального ранга в классовом умении (это число не округляется).

Класс	Очки умений на 1-м уровне*	Очки умений на последующих уровнях**
Псион (любой)	$(4 + \text{модификатор Инт}) \times 4$	$4 + \text{модификатор Инт}$
Психовоин	$(2 + \text{модификатор Инт}) \times 4$	$2 + \text{модификатор Инт}$

* Люди добавляют +4 к этому значению на 1-м уровне.

** Люди добавляют +1 каждый уровень.

Как работают умения: В отличие от стандартных классов из *КНИГИ ИГРОКА* классовые умения Псиона разнятся в зависимости от его первичной дисциплины. Таким образом, набор классовых умений Кочевника будет иным, нежели набор классовых умений Телепата, хотя оба они и являются Псионами; соответственно, некоторые классовые навыки Телепата будут являться неклассовыми для Кочевника и наоборот. Однако, в плане их получения и использования псионические умения работают так же, как и для остальных классов. Глава 4 *КНИГИ ИГРОКА* содержит подробные правила и расширенные примеры, демонстрирующие как работают умения и как их получать.

Таблица 2-1: Умения Псионических Персонажей

Умение	Эго	Коч	Учи	Вая	Прв	Тлп	Псв	Без тренировки	Способность	Чисто псионические
Алхимия	•	•	•	К	•	•	•	Нет	Инт	Нет
Связь с животными	Э	Э	Э	Э	Э	К	Э	Нет	Хар	Нет
Оценка	•	•	•	К	•	•	•	Да	Инт	Нет
Самогипноз*	К	•	К	•	•	•	К	Нет	Муд	Да
Равновесие	К	•	•	•	•	•	К	Да	Лов**	Нет
Обман	•	•	•	•	•	К	•	Да	Хар	Нет
Лазание	К	К	•	•	•	•	К	Да	Сил**	Нет
Концентрация*	К	К	К	К	К	К	К	Да	Тел	Нет
Ремесло	•	•	•	К	•	•	•	Да	Инт	Нет
Переговоры	•	•	•	•	•	К	•	Да	Хар	Нет
Деактивация	•	•	К	•	•	•	•	Нет	Инт	Нет
Перевоплощение	•	•	•	К	•	•	•	Да	Хар	Нет
Высвобождение	•	К	•	•	•	•	•	Да	Лов**	Нет
Сбор сведений	•	•	•	•	К	К	•	Да	Хар	Нет
Чувство направления	•	К	•	•	К	•	•	Нет	Муд	Нет
Прыжки	К	К	•	•	•	•	К	Да	Сил**	Нет
Знание (псионика)*	К	К	К	К	К	К	•	Нет	Инт	Нет
Слух	•	•	•	•	К	•	•	Да	Муд	Нет
Взлом	•	•	К	•	•	•	•	Нет	Лов	Нет
Выступление	•	•	•	К	•	•	•	Да	Хар	Нет
Воровство	•	•	К	•	•	•	•	Нет	Лов**	Нет
Определение пси-сил*	К	К	К	К	К	К	•	Нет	Инт	Нет
Удалённое видение*	•	К	К	К	К	К	Э	Нет	Инт	Да
Верховая езда	•	К	•	•	•	•	•	Да	Лов	Нет
Поиск	•	•	К	•	•	•	•	Да	Инт	Нет
Проницательность	•	•	•	•	К	К	•	Да	Муд	Нет
Внимательность	•	•	•	•	К	•	•	Да	Муд	Нет
Самостабилизация*	К	•	•	•	•	•	К	Нет	Тел	Да
Плавание	К	К	•	•	•	•	К	Да	Сил	Нет
Акробатика	•	•	•	•	•	•	К	Нет	Лов**	Нет
Применение псионических предметов*	Э	Э	Э	Э	Э	Э	К	Нет	Хар	Нет
Вязание узлов	•	К	•	•	•	•	•	Да	Лов	Нет

К – Классовое умение

• – Неклассовое умение

Э – Чужое эксклюзивное умение (взять нельзя)

Без тренировки: Да: Умение может использоваться без тренировки. То есть, персонаж, имеющий в данном умении 0 рангов, может выполнять проверки этого умения. **Нет:** Умение нельзя использовать, не получив в нём хотя бы 1 ранг.

Чисто псионические: Да: Умение эксклюзивно для Псионов и Психовоинов. **Нет:** Умение может брать любой класс.

* – Новое умение или дополнение к имеющемуся в *КНИГЕ ИГРОКА*.

** – Применяется штраф ношения брони.

Имейте в виду, что приведённый здесь список умений не является полным, а содержит только те умения, которые являются классовыми для хотя бы одного типа псионических персонажей. Неупомянутые здесь умения являются неклассовыми для всех псионических персонажей.

Психовоин, как и стандартные D&D-классы, имеет только один набор классовых умений.

ОПИСАНИЕ УМЕНИЙ

Этот раздел описывает новые умения для псионических персонажей и существ. Он также содержит новую версию описания умения Концентрация, разработанную специально для псионических персонажей.

Обратитесь к Главе 4 *КНИГИ ИГРОКА* за подробностями о формате описания умений, а также описанием не упомянутых здесь умений.

САМОГИПНОЗ (AUTO HYPNOSIS) (МУД; НУЖНА ТРЕНИРОВКА; ТОЛЬКО ПСИОН И ПСИХОВОИН)

Вы натренировали свой разум сопротивляться определённым травмам и угрозам, а также получили ещё некоторые выгоды.

Проверка: КТ и результат зависят от стоящей перед вами задачи.

Задача	КТ
Сопротивление страху	15
Запоминание	13
Игнорирование ран от колючек	13
Перебарывание яда	КТ яда
Сила воли	15

Сопротивление страху: В ответ на эффект страха вы можете сделать проверку Самогипноза в своём следующем раунде даже если поддались чувству страха. Успешная проверка позволяет вам совершить новый спасбросок на сопротивление эффекту страха с моральным бонусом +4.

Запоминание: Вы можете попытаться запомнить длинную последовательность чисел, большой стихотворный отрывок или кусок другой сложной информации (но вы не можете подобным образом запоминать магические заклинания или другие подобные экзотические писания). Каждая успешная проверка позволяет вам запомнить до 800 слов (или странных символов, или чисел, заполняющих одну страницу пергаментного листа). Множественные проверки могут позволить вам запомнить

соответственно большее количество информации. Эта информация постоянно хранится в вашей памяти, но вспомнить её вы сможете лишь при помощи ещё одной успешной проверки Самогипноза.

Игнорирование ран от колючек: Если вы получаете раны, наступив на колючки, то ваша скорость снижается до половины от нормы. Успешная проверка Самогипноза убирает штраф к передвижению на период до 10 минут. Само ранение не излечивается таким образом – вы просто игнорируете его посредством самоубеждения.

Перебарывание яда: В ответ на полученное отравление вы в свой следующий ход можете сделать проверку Самогипноза. Успешная проверка предоставляет вам моральный бонус +4 к спасброску против вторичного урона от яда.

Сила воли: Если вы доведены до 0 очков жизни (потрясены¹), то можете предпринять проверку Самогипноза. При успехе вы можете предпринимать нормальные действия при 0 очков жизни без потери 1 очка жизни после этого. Вы должны предпринимать проверку для любого достаточно напряжённого действия, которое осуществляете. Проваленная проверка силы воли не несёт дополнительных последствий – вы можете просто не предпринимать после неё напряжённых действий. Если же вы это делаете, то остаётесь с -1 очком жизни.

Повторные попытки: Смотреть выше.

КОНЦЕНТРАЦИЯ (CONCENTRATION) (ТЕЛ)

Вы очень хорошо умеете концентрироваться на своих мыслях.

Проверка: Вы можете сделать проверку Концентрации, чтобы всё же манифестировать силу, невзирая на отвлекающие вас обстоятельства, вроде получения урона или поражения неприятельским заклинанием. Вы также можете использовать это умение, чтобы сохранить концентрацию перед лицом иных обстоятельств, в том числе, в случаях, не связанных с псионическими силами, например, для чтения книги в разгар яростной схватки вокруг.

Нижеприведённая таблица перечисляет различные варианты отвлекающих обстоятельств, которые могут потребовать проверки Концентрации при манифестировании псионической силы. "Уровень силы" означает уровень силы, которую вы пытаетесь манифестировать.

КТ	Задача
10 + полученный урон + уровень силы	Ранение или проваленный спас-бросок во время манифестирования силы (для сил со временем манифестирования в один полный раунд или больше) или ранение от свободной атаки или атаки, сделанной в ответ на манифестирование силы (для сил со временем наложения в одно действие).
10 + половина последнего полученного продолжительного урона + уровень силы	Получение продолжительного урона (например, от <i>Биопотока</i> (Biocurrent)).
10 + полученный урон + уровень силы	Получение урона от псионической силы (или заклинания).
КТ спасброска от отвлекающей силы + уровень силы	Отвлечение не наносящей урона силой. (Если сила не позволяет спасброска, используйте КТ спасброска, который был бы у неё, если бы спасбросок позволялся)
20 + уровень силы	Персонаж борется или прижат к какой-либо поверхности.

¹ Ошибка в оригинальном тексте: следует читать "небоеспособны". А потрясение – это когда полученный подавляющий урон равен числу оставшихся очков жизни (прим. перевод.).

10 + уровень силы	Сильное движение (движение по горам, езда в трясающейся повозке, плавание в маленькой лодке по бурной реке, нахождение в трюме корабля в сильный шторм).
15 + уровень силы	Очень сильное жёсткое движение (скачка галопом на лошади, поездка на телеге по сильно разбитой дороге, плавание в маленькой лодке по стремительным горным рекам, нахождение на палубе корабля в сильный шторм).
20 + уровень силы	Затронутость <i>Улучшенным телекинезом</i> (Improved telekinesis) (или заклинанием <i>Землетрясение</i> (Earthquake)).
5 + уровень силы	Сильный ветер, заносающий в глаза дождь или мокрый снег.
10 + уровень силы	Сильный ветер с градом, столбами пыли или мелкого мусора.
15 + уровень силы	Манифестирование в оборонительной позиции (не провоцирует свободную атаку).
15	Псионик опутан сетью, силками, мешочком с клевиной или силой либо заклинанием с подобными эффектами.

Повторные попытки: Да, однако успех не отменяет эффектов предыдущих провалов, которые почти всегда состоят в потере манифестируемой силы или разрушении концентрации на поддерживаемой силе.

Особое: Персонаж с навыком Боевое манифестирование (Combat Manifestation) получает бонус +4 к проверкам Концентрации, когда сила манифестируется в оборонительной позиции (смотреть страницу 41).

ЗНАНИЕ (ПСИОНИКА) (KNOWLEDGE (PSIONICS)) (ИНТ; НУЖНА ТРЕНИРОВКА)

Подобно умениям Ремесла и Профессии, Знание представляет собой набор независимых умений, хотя данная заметка конкретно охватывает только область знаний, относящуюся к феномену псионики во всех его проявлениях.

Проверка: Ответ на вопрос о псионике имеет КТ 10 (для лёгких вопросов), 15 (для обычных вопросов) или от 20 до 30 (для действительно сложных вопросов).

Повторные попытки: Нет. Проверка отражает ваши знания по конкретному вопросу относительно псионики, и повторные размышления над ним не помогут вам узнать что-то, чего вы не знаете.

Особое: Нетренированная проверка Знания (псионики) представляет собой проверку Интеллекта. При этом персонажу доступны только самые основные знания о псионике, которые могут быть апокрифичны.

Если вы имеете 5 или более рангов в умении Самогипноз (Autohypnosis), то получаете бонус взаимосвязи +2 при проверках Знания (псионики).

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПСИ-СИЛ (PSICRAFT) (ИНТ; НУЖНА ТРЕНИРОВКА)

Используйте это умение, чтобы определить чужие псионические силы в момент их манифестирования или уже действующие псионические эффекты.

Проверка: Вы можете идентифицировать псионические силы и эффекты.

КТ	Задача
15 + уровень силы	Идентифицировать манифестируемую силу. (Вы должны ощущать проявление силы или наблюдать некий видимый эффект). Повторные попытки запрещены.
15 + уровень силы	Изучить силу из камня силы. Повторные попытки для той же силы запрещены, пока вы не получите ещё как минимум 1 ранг в Определении пси-сил (даже если вы нашли другой источник, содержащий данную силу).

20 + уровень силы	Определение манифестированной и уже действующей силы. (Вы должны быть способны видеть или иным образом ощущать эффекты действия силы). Повторные попытки запрещены.
20 + уровень силы	Определение материалов, созданных или изменённых псионикой, например, предметов, созданных с помощью дисциплины Метатворения. Повторные попытки запрещены.
30 или выше	Понять странный или уникальный псионический эффект, вроде эффектов псионически резонансной минеральной жилы. Повторные попытки запрещены.

Вдобавок, некоторые силы позволяют получить дополнительную информацию о псионике при условии успешной проверки Определения пси-сил (смотрите, например, *Обнаружение псионики (Detect psionics)* на странице 73).

Повторные попытки: Смотреть выше.

Особое: Псион получает бонус +2 при работе с силами или эффектами из его первичной дисциплины.

Если вы имеете 5 или более рангов в Применении псионических предметов (Use Psionic Device), вы получаете бонус взаимосвязи +2 к вашим проверкам Определения пси-сил при расшифровке сил, содержащихся в камнях силы.

УДАЛЁННОЕ ВИДЕНИЕ (REMOTE VIEW) (ИНТ; ТОЛЬКО ПСИОН)

Используйте это умение, чтобы шпионить за кем-то с помощью силы *Удалённое наблюдение (Remote viewing)*.

Проверка: Вы не можете использовать это умение без подходящих псионических средств для удалённого видения, таких как сила *Удалённое наблюдение (Remote viewing)* или подходящий псионический предмет. Использование данного умения описывается в связке с соответствующей силой. *Удалённое наблюдение (Remote viewing)* позволяет вам следить за другими, а данное умение лишь помогает делать это лучше. Также это умение повышает ваши шансы обнаружить удалённое наблюдение за вами со стороны других или вовсе заблокировать его, как показано в описании сил *Удалённое наблюдение (Remote viewing)* и *Ловушка для удалённого видения (Remote view trap)*.

Особое: Персонажи с умением Наблюдение получают бонус к проверкам Удалённого видения, равный их базовому рангу в Наблюдении, и наоборот.

САМОСТАБИЛИЗАЦИЯ (STABILIZE SELF) (ТЕЛ; НУЖНА ТРЕНИРОВКА; ТОЛЬКО ПСИОН И ПСИХОВОИН)

Используйте это умение, чтобы не поддаться смертельным ранениям.

Проверка: Вы можете попытаться подсознательно уберечь себя от умирания. Если вы имеете отрицательное число очков жизни и продолжаете их терять (со скоростью 1 очко жизни в раунд, в час или в день), вы можете использовать вашу проверку Самостабилизации (КТ 15) вместо вашего первого обычного броска на стабилизацию. При успешной проверке вы не восстанавливаете никаких очков жизни, но перестаёте их терять. Если ваша проверка Самостабилизации проваливается, то в последующих раундах вы делаете обычные броски на стабилизацию.

ПРИМЕНЕНИЕ ПСИОНИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ (USE PSIONIC DEVICE) (ХАР; НУЖНА ТРЕНИРОВКА; ТОЛЬКО ПСИХОВОИН)

Используйте это умение, чтобы активировать псионические предметы, включая камни силы (кристаллические осколки, хранящие в себе особые силы) и дордже (“псионические палочки”), которые иначе вы бы активировать не могли.

Проверка: Вы можете использовать это умение, чтобы расшифровать силу, закодированную в камне силы, или активировать псионический предмет. Это умение позволяет вам использовать псионические предметы, как если бы вы имели соответствующую псионическую силу или навык. Оно не позволяет использовать псионические предметы, которые требуют оплаты очками силы.

Задача	КТ
Контакт с камнем силы	25 + уровень силы
Имитация псионической силы	20
Имитация псионического навыка	20
Имитация черты псионического класса	25
Имитация счёта способности	25
Имитация мировоззрения	30
Активация вслепую	25

Когда вы пытаетесь активировать псионический предмет с помощью данного умения, вы делаете это как стандартное действие. (Смотреть Использование предметов, с.131 для информации о том, как в общем случае активируются псионические предметы). Однако, проверка, определяющая успешность вашей попытки имитировать необходимые факторы для активации, осуществляется мгновенно. Она не занимает времени сама по себе и является частью стандартного действия активации псионического предмета.

Вы делаете проверку имитации каждый раз, когда активируете предмет вроде дордже. Если вы осуществляете проверку для имитации постоянно требуемых свойств, вы должны осуществлять такие проверки каждый час.

Вы должны сознательно выбирать, что вы имитируете. То есть, вы должны знать, что вы пытаетесь имитировать, когда осуществляете проверку умения.

Примечание: В тех из нижеописанных случаев, когда важен эффективный уровень, нормально иметь его равным 0.

Контакт с камнем силы: Эта задача практически соответствует одноимённой задаче, решаемой с помощью умения Определения пси-сил (Psicraft), только её КТ несколько выше.

Имитация псионической силы: Использование этого умения позволяет вам применять псионический предмет, как если бы определённая псионическая сила была в вашем списке классовых сил. Чтобы активировать камень силы (предмет, хранящий в себе особую силу) или использовать дордже, вы должны иметь определённую силу в списке своих классовых сил. Использование умения позволит вам применять такой предмет, как если бы нужная сила действительно была в вашем классвом списке сил. Ваш эффективный уровень манифестации при этом равняется результату вашей проверки умения минус 20. Для дордже уровень манифестации не важен, а вот для камней силы – очень даже (смотреть страницу 140). Если ваш эффективный уровень ниже необходимого уровня манифестации, вы можете не суметь манифестировать силу.

В целом, имитационная способность работает подобно умению Применение магических предметов, описанному в *КНИГЕ ИГРОКА*, за исключением того, что она применяется к псионическим предметам. Она не даёт вам возможности манифестировать силу, она лишь позволяет использовать её из камня силы или дордже, как если бы данная сила была в вашем классвом списке сил. **Примечание:** Если вы накладываете силу из камня силы, то должны сначала установить с ним контакт.

Имитация псионического навыка: Иногда вам нужно иметь конкретный псионический навык, чтобы

активировать псионический предмет. Данное умение не позволяет вам использовать этот навык, оно лишь позволяет активировать псионические предметы, как если бы он у вас был.

Имитация псионической классовой черты: Иногда вам необходимо использовать псионическую классовую черту, чтобы активировать псионический предмет. Ваш эффективный уровень в имитируемом классе равен результату вашей проверки минус 20.

Это умение не позволяет вам использовать черту другого класса. Оно всего лишь позволяет активировать псионический предмет, как если бы вы обладали этой чертой на самом деле.

Если класс, чью черту вы имитируете, имеет ограничения по мировоззрению, вы должны либо действительно иметь необходимое мировоззрение, либо имитировать и его путём отдельной проверки.

Имитация счёта способности: Чтобы манифестировать силу из определённой дисциплины через камень силы, вы должны обладать высоким показателем ключевой способности. Эффективный счёт необходимой способности при попытке манифестирования равен результату вашей проверки минус 15.

Имитация мировоззрения: Некоторые псионические предметы могут иметь позитивные и негативные эффекты, зависящие от мировоззрения владельца. При успешной проверке умения вы можете использовать эти предметы, как если бы обладали мировоззрением по вашему выбору. Одновременно вы можете имитировать только одно мировоззрение.

Активация вслепую: Некоторые псионические предметы активируются специальными мыслями или действиями. Вы можете активировать такие предметы как если бы использовали нужные мысли или действия, не делая этого на самом деле и даже не зная их. Вы осуществляете это путём каких-то эквивалентных действий. Вы можете концентрироваться, размахивать предметом и делать что-нибудь ещё, пытаясь его активировать. Вы получаете бонус +2, если уже хотя бы раз активировали предмет ранее.

Если вы проваливаете проверку больше чем на 10, вы зарабатываете ожог мозга (смотреть страницу 141). **Примечание:** Этот ожог мозга учитывается отдельно от вероятности ожога мозга, который вы можете заработать, манифестируя силу из камня силы при вашем эффективном уровне ниже необходимого уровня манифестации силы.

Повторные попытки: Да, но если вы выбрасываете 1 на кубике при попытке активации предмета и проваливаете проверку, то не можете больше пытаться активировать этот предмет в тот же день.

Особое: Вы не можете “взять 10” с этим умением, поскольку псионика слишком ментально выматывающая, чтобы её можно было надёжно имитировать.

Если вы имеете 5 или более рангов в Определении пси-сил (Psicraft), вы получаете бонус взаимосвязи +2 к проверкам Применения псионических предметов при работе с камнями силы.



ГЛАВА 3: НАВЫКИ

Навык – это особая черта, дающая вашему персонажу новую возможность или улучшающая одну из уже имеющихся. Глава 4 *КНИГИ ИГРОКА* описывает общие навыки, доступные любому классу (некоторые из них повторно описаны здесь), а данная книга, в основном, представляет навыки, доступные только псионическим персонажам и существам. Например, Ялдабод (Человек-Псион) выбирает на первом уровне навыки Внутренняя сила (Inner Strength) и Крепость тела (бонусный навык Людей). Внутренняя сила (Inner Strength) даёт Ялдабоду +1 к очкам силы, а Крепость тела - +3 к очкам жизни; Внутренняя сила (Inner Strength) – это новый псионический навык, описываемый в данной книге, а Крепость тела – это базовый навык, описанный в *КНИГЕ ИГРОКА*. На 3-м уровне (смотрите Таблицу 1–1: Псион) он получает право взять ещё один навык и выбирает Боевое манифестирование (Combat Manifestation). Этот навык позволяет ему манифестировать псионические силы в разгар битвы с меньшей вероятностью, что они будут сбиты.

В отличие от умений, навыки не имеют рангов. Они либо есть у персонажа, либо их нет. Однако некоторые псионические навыки можно брать многократно.

ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ

В отличие от умений, навыки не приобретаются за очки. Вы просто выбираете их для своего персонажа. Каждый Псион и Психовоин при создании получает один навык по вашему выбору. Каждые 3 уровня (3, 6, 9, 12, 15 и 18) персонаж получает новый навык. Для мультиклассовых персонажей навыки выдаются согласно общему уровню персонажа, а не его классовым уровням.

Вдобавок к тому, Психовоины получают дополнительные классовые навыки, выбираемые из

особого списка (смотрите Таблицу 1–6: Психовоин). Люди также получают один бонусный навык на первом уровне, который выбирается игроком из любых доступных персонажу навыков (требованиям для которых он соответствует).

ТРЕБОВАНИЯ

Некоторые навыки имеют определённые требования. Вы должны иметь нужный счёт способности, определённый навык или умение или определённый базовый бонус атаки, чтобы выбрать и использовать такой навык. Персонаж может взять навык на том же уровне, на котором достигает нужных требований. Например, на 1 уровне Ялдабод может вслед за навыком Внутренняя сила (Inner Strength) взять навык Талантливость (Talented)¹, для которого Внутренняя сила (Inner Strength) является требованием.

Вы не можете использовать навык, если ваш персонаж перестал удовлетворять его требованиям. Например, если ваша Харизма упадёт ниже 13 вследствие продолжительного псионического боя, вы не сможете использовать навык Ментальный соперник (Mental Adversary).

ТИПЫ НАВЫКОВ

В данной книге представлены четыре типа навыков: общий, псионический, метапсионический и навык создания предметов.

¹ В оригинальном тексте дважды упомянут навык Внутренняя сила – и в качестве требования, и в качестве берущегося навыка. В официальной эррате этот момент не поправлен (прим. перевод.).

Таблица 3-1: Псионические Навыки

Навык	Тип	Требования
Боевое манифестирование	Псионический	—
Уклонение*	Общий	Лов 13+
Псионическое уклонение	Псионический	Лов 13+, Уклонение*, запас очков силы 5+
Улучшенный психикристалл	Псионический	—
Инерционная броня	Псионический	Запас очков силы 1+
Внутренняя сила	Псионический	—
Талантливость	Псионический	Внутренняя сила
Телесное топливо	Псионический	Внутренняя сила, Талантливость
Спуск силы	Псионический	Внутренняя сила, Талантливость, запас очков силы n+
Ментальный соперник	Псионический	Хар 13+
Обезоруживание разума	Псионический	Хар 13+, Ментальный соперник
Ментальный скачок	Псионический	Сил 13+, умение Прыжки (6 рангов), запас очков силы 3+
Метасотворение	Псионический	Любой навык создания предметов
Выстрел в упор*	Общий	—
Псионический выстрел	Псионический	Лов 13+, Выстрел в упор*
Повергающий выстрел	Псионический	Лов 13+, Выстрел в упор*, Псионический выстрел, базовый бонус атаки 3+
Возвращение выстрела	Псионический	Лов 13+, Выстрел в упор*, Псионический выстрел, запас очков силы 5+
Мощная атака*	Общий	Сил 13+
Ломание оружия*	Общий	Сил 13+, Мощная атака*
Великое ломание оружия	Псионический	Сил 13+, Мощная атака*, Ломание оружия*, запас очков силы 5+
Псионическое оружие	Псионический	Сил 13+, Мощная атака*
Глубокое воздействие	Псионический	Сил 13+, Мощная атака*, Псионическое оружие, запас очков силы 3+
Проникновение силы	Псионический	—
Великое проникновение силы	Псионический	Проникновение силы
Псионическое тело	Псионический	—
Псионический кулак	Псионический	Сил 13+
Силовое прикосновение	Псионический	Сил 13+, Псионический кулак
Неотвратимый удар	Псионический	Сил 13+, Псионический кулак, базовый бонус атаки 3+
Псионическое сосредоточение	Псионический	—
Великое псионическое сосредоточение	Псионический	Псионическое сосредоточение
Психический бастион	Псионический	—
Ловушка разума	Псионический	Психический бастион
Психоаналитик	Псионический	Хар 13+
Психоинквизитор	Псионический	Хар 13+, Психоаналитик
Быстрый метаболизм	Псионический	Тел 13+
Псионический метаболизм	Псионический	Тел 13+, Быстрый метаболизм
Скорость мысли	Псионический	Муд 13+, резерв очков силы 1+
Псионический разгон	Псионический	Муд 13+, Скорость мысли, запас очков силы 3+
Движение по стенам	Псионический	Муд 13+, Скорость мысли, Псионический разгон, запас очков силы 5+
Стой смирно	Псионический	Сил 13+, запас очков силы 1+
Изготовление ёмкостного кристалла	Навык создания предметов	Уровень манифестации 9+
Изготовление дордже	Навык создания предметов	Уровень манифестации 5+
Изготовление псионического оружия и доспехов	Навык создания предметов	Уровень манифестации 5+
Изготовление универсальных предметов	Навык создания предметов	Уровень манифестации 3+
Кодирование камня	Навык создания предметов	Уровень манифестации 1+
Нанесение татуировки	Навык создания предметов	Уровень манифестации 3+
Отложенная сила	Метапсионический	—
Расширенная сила	Метапсионический	—
Продлённая сила	Метапсионический	—
Постоянная сила	Метапсионический	Продлённая сила
Повышенная сила	Метапсионический	—
Скрытая сила	Метапсионический	—
Мастер дордже	Метапсионический	—
Максимизированная сила	Метапсионический	—
Быстрая сила	Метапсионический	—
Парная сила	Метапсионический	—

*Эти навыки перепечатаны из *КНИГИ ИГРОКА*.

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Персонаж любого класса может взять общий навык (общие навыки, описанные здесь, являются

перепечаткой из *КНИГИ ИГРОКА* и помечаются астериском).

ПСИОНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Для непсионических персонажей все псионические навыки являются особыми (их могут брать только псионические персонажи и существа). Псионические навыки позволяют псионическим персонажам улучшать боевые способности, укреплять псионические силы и манипулировать атакующими и защитными псионическими режимами.

Некоторые псионические навыки не используют напрямую очки силы псионического персонажа, но само наличие этих очков и присущего им псионического потенциала открывает псионическим персонажам доступ к навыкам, которые остальные персонажи и мечтать не могут обрести. Этот псионический потенциал питает навыки, которые иначе невозможно было бы использовать. Навыки, которые имеют в качестве требования “запас очков силы [некоторое число+]” требуют для своего использования в текущем раунде наличия у псионического персонажа указанного или большего текущего числа очков силы. Эти очки силы не питают навык напрямую, но если их не будет в запасе, то неминуемый псионический резонанс сделает навык временно недоступным. Например, если Ма’варкит является Психовоительницей 4-го уровня, то её максимальный запас очков силы равен 5. Она имеет навык Псионическое уклонение; если она имеет в запасе как минимум 5 очков силы, то может нормально пользоваться этим навыком. Однако, отчаянно пытаясь избежать ряда псионических атак, Ма’варкит тратит два очка силы на *Пустой разум* (*Empty mind*). Теперь она не может использовать Псионическое уклонение до следующего дня, когда её запас очков силы будет восполнен.

Примечание: Если максимальный запас очков силы псионического персонажа меньше требуемого для навыка, то персонаж не может брать этот навык.

МЕТАПСИОНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Метапсионические навыки позволяют псионическим персонажам расширить манифестирование регулярных сил. Использование метапсионических навыков не увеличивает время манифестирования сил, но повышает их общую стоимость в очках силы.

Псионический персонаж может одновременно применять несколько метапсионических навыков к одной силе, при этом рост её стоимости в очках силы будет кумулятивен, но изменённая таким образом сила не может стоять в очках силы больше, чем уровень манифестатора минус 1 (минимум 1). Таким образом, персонаж 10-го уровня может манифестировать одну силу с суммарной стоимостью не более 9 очков силы. Например, 10-уровневый Телепат Ялдабод имеет метапсионические навыки Максимизированная сила (*Maximize Power*) и Быстрая сила (*Quicken Power*). Он может максимизировать силу 1-го уровня, сделав её стоимость равной 7 очкам силы, или ускорить ту же силу, сделав её стоимость равной 6. Но он не может одновременно использовать на одну и ту же силу 1-го уровня оба навыка, поскольку это поднимет её стоимость до 15 очков силы, что больше допустимого его уровнем предела в 9 очков силы.

С помощью подходящего навыка создания предмета вы можете поместить изменённую метапсионическим навыком силу в камень силы (кристалл, хранящий конкретную силу), псионическую татуировку (узор, хранящий конкретную силу) или дордже (“псионическую палочку”), но ограничения по уровню для псионических татуировок, камней силы и дордже применяются к более высокому,

метапсионическому уровню силы. Таким образом, вы не можете максимизировать силу 2-го уровня для псионической татуировки, потому что +6 очков к стоимости в очках силы поднимают её метапсионический уровень до 5-го, а наивысший уровень силы, которую вы можете “вписать” в псионическую татуировку, равен 3.

Важно: Метапсионические навыки не могут быть использованы для изменения псионических атакующих и защитных режимов. Навыки, которые позволяют прямое влияние на псионические атакующие и защитные режимы, отмечаются отдельно непосредственно в их описании.

НАВЫКИ СОЗДАНИЯ ПРЕДМЕТОВ

Псионические персонажи могут использовать свои силы для создания псионических предметов. Однако, этот процесс слегка осушает их сущность – псионический персонаж должен буквально вложить часть самого себя в создаваемый предмет.

Навыки создания предметов позволяют псионическим персонажам создавать предметы различных типов. Вне зависимости от типа создаваемого предмета, все соответствующие навыки имеют общие черты.

ХР стоимость: Мощь и энергия псионического персонажа слегка подтачивается при создании возможного предмета. ХР стоимость (потеря имеющихся очков опыта) равна 1/25 от цены предмета в золотых монетах (смотреть Главу 7: Псионические предметы для определения цены предмета). Псионический персонаж не может потратить столько опыта, чтобы потерять уровень. Однако, по достижении достаточного количества опыта для перехода на новый уровень он может сразу же потратить их на создание псионического предмета вместо продвижения в уровне.

Цена расходных материалов: Создание псионического предмета требует ценных компонентов, большинство из которых расходуется в процессе создания. Цена этих материалов в обычном случае равна половине цены предмета.

Использование навыков создания предметов также требует доступа к лаборатории или псионической мастерской, специальным инструментам и т.п. Обычно псионический персонаж имеет доступ к необходимому оборудованию, если только не находится в необычных обстоятельствах (например, путешествует вдали от дома).

Время: Время создания псионического предмета зависит от навыка и цены предмета. Минимальное время – 1 день.

Цена предмета: Изготовление дордже (*Craft Dorje*), Кодирование камня (*Encode Stone*) и Нанесение татуировки (*Scribe Tattoo*) создают предметы, непосредственно воспроизводящие эффекты сил, поэтому их мощь основывается на их уровне манифестации. Сила, активированная с одного из этих предметов, будет иметь ту же мощь, как если бы была манифестирована псионическим персонажем соответствующего уровня. Базовая цена этих предметов (а, следовательно, и ХР стоимость, и цена расходных материалов) базируется на уровне манифестации и уровне силы, вложенной в них. Уровень манифестации должен быть достаточно высок, чтобы создающий предмет псионический персонаж мог манифестировать соответствующую силу на этом уровне. Для определения итоговой цены перемножьте уровень манифестации на уровень силы, а затем умножьте полученный результат на определённую константу, указанную в описании конкретных навыков.

Дополнительные расходы: Любое дордже, камень силы или псионическая татуировка,

содержащие силу с дорогостоящими материальными компонентами или имеющую цену в очках опыта, помимо стоимости расходных материалов и ХР стоимости могут иметь дополнительную стоимость. Для псионических татуировок и камней силы создатель должен оплатить ХР стоимость силы. Для дордже создатель должен заплатить пятидесятикратную ХР стоимость силы.

Некоторые иные псионические предметы также предполагают дополнительные расходы, как указано в их описании.

ЗА КУЛИСАМИ: ПСИОНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Псионические навыки являются особенными. Их могут получать только псионические персонажи. Почему? Потому что все псионические навыки, в той или иной степени, требуют запаса или прямого использования псионической энергии для использования. Любой персонаж может использовать Акробатику или Мощную атаку, но это неверно в отношении Повергающего выстрела (Fell Shot) или Инерционной брони (Inertial Armor). Эти навыки напрямую запитываются ментальной энергией, имеющейся в псионическом существе. Непсионический персонаж может взять, например, навык Псионический кулак (Psionic Fist), но без псионической энергии, чтобы “зарядить” его, этот навык будет бесполезен.

На первый взгляд, псионические навыки могут выглядеть возмутительно, но не волнуйтесь, они не ломают “четвёртую стену”. Решение, например, сделать Инерционную броню (Inertial Armor) навыком, а не силой (подобно тому как её тайномагический двойник, *Магический доспех (Mage armor)*, является заклинанием) было тщательно взвешено. Если бы способности, даруемые псионическими навыками, оказались в базовых книгах, то стали бы заклинаниями – но в этом и весь смысл. Псионический персонаж получает выгоды от этих способностей, как от навыков, что компенсирует более узкий выбор сил по сравнению, например, с заклинаниями Колдунами. Подобно *ки*, духовной энергии Монахов, псионические способности позволяют раздвинуть пределы физических возможностей, а иногда даже преодолеть их.

ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ

Формат описания навыков:

НАЗВАНИЕ НАВЫКА [Тип навыка]

Общее описание навыка.

Требования: Минимальное значение способности, другой навык или навыки, минимальный базовый бонус атаки, умение, базовое число очков силы или уровень, при которых персонаж может взять данный навык. Этот пункт отсутствует, если навык не имеет никаких требований. Навык может иметь более одного требования.

Выгода: Что позволяет делать вам (персонажу) этот навык.

Норма: Какие ограничения или лишения переносит персонаж без этого навыка. Если отсутствие навыка не имеет никаких последствий, этот пункт опущен.

Особое: Любые особые правила, касающиеся навыка, вроде возможности брать его несколько раз (в обычном случае это запрещено).

*Навыки, отмеченные астериском (звёздочкой), являются перепечаткой из *КНИГИ ИГРОКА* и приведены для справочного удобства.

ТЕЛЕСНОЕ ТОПЛИВО (BODY FUEL)

[Псионический]

Вы можете расширить свой запас очков силы за счёт собственного здоровья.

Требования: Внутренняя сила (Inner Strength), Талантливость (Talanted).

Выгода: Вы можете “сжигать” очки способностей в качестве очков силы в соотношении два очка способностей за 1 очко силы. Сжигание очков способностей в качестве очков силы – это свободное действие. При этом за раз вы можете сжечь более двух очков способностей, чтобы получить более одного очка силы. Обращайтесь с сожжёнными очками способностей как с временным уроном способностям. Вы не можете сжечь за один день в сумме более 60 очков способностей, невзирая ни на какое их восстановление, которое вы можете получить.

БОЕВОЕ МАНИФЕСТИРОВАНИЕ (COMBAT MANIFESTATION) [Псионический]

Вы хорошо умеете манифестировать силы в бою.

Выгода: Вы получаете бонус +4 к проверкам Концентрации при манифестировании сил в оборонительной позиции (смотреть страницу 41). Общий навык Боевое колдовство, описанный в *КНИГЕ ИГРОКА*, по сути является тем же самым, что и Боевое манифестирование, поэтому взятие того или другого служит одной и той же цели, что при наложении заклинаний, что при манифестировании сил (если только ваш ИМ не использует правило “Псионика – это другое” из Главы 4: Псионика).

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЁМКОСТНОГО КРИСТАЛЛА (CRAFT CRYSTAL CAPACITOR) [Навык создания предмета]

Вы можете создавать псионические ёмкостные кристаллы, способные хранить очки силы (смотреть Главу 7: Псионические предметы для правил по ёмкостным кристаллам).

Требования: Уровень манифестации 9+.

Выгода: Вы можете создать *ёмкостный кристалл*, способный хранить число очков силы, равное или меньшее базовому числу очков силы для вашего высшего уровня манифестации. Природа хранения очков силы, по крайней мере, в связке с этим навыком, такова, что вы не можете хранить в одном *ёмкостном кристалле* более 17 очков силы. Более того, максимальная вместимость *ёмкостного кристалла* всегда является нечётным числом. Например, вы никогда не найдёте *ёмкостный кристалл* с максимальной ёмкостью хранения в 6 очков силы (но сможете повстречать кристаллы с максимальной ёмкостью в 5 или 7 очков), а также кристалл, чья максимальная ёмкость превышает 17 очков силы. Имейте в виду, что в ходе своего использования *ёмкостный кристалл* вполне может хранить в себе чётное число очков силы, но не тогда, когда он полностью заряжен.

Создание *ёмкостного кристалла* требует 1 дня за каждую 1000 зм его базовой цены. Базовая цена *ёмкостного кристалла* равна квадрату самой высокоуровневой силы, которую с его помощью можно манифестировать, используя все хранимые в нём очки силы, умноженному на 1000 зм. Например, наивысшим уровнем силы, которую можно манифестировать с помощью *ёмкостного кристалла*, способного хранить 5 очков силы, является третий, поэтому его базовая цена будет равна: $3 \times 3 \times 1000 = 9000$ зм.

Чтобы закодировать *ёмкостный кристалл* вы должны потратить 1/25 его базовой цены в очках опыта и использовать материалы на сумму в половину его базовой цены.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ДОРДЖЕ (CRAFT DORJE) [Навык создания предмета]

Вы можете создать тонкую хрустальную палочку, именуемую дордже, которая может манифестировать силы, расходуя при этом заряды (смотрите Главу 7: Псионические предметы для правил по дордже).

Требования: Уровень манифестации 5+.

Выгода: Вы можете создать дордже с любой псионической силой 9-го уровня или ниже, которая вам известна (или к которой вы имеете доступ иным образом). Создание дордже занимает 1 день за каждые 1000 зм его базовой цены. Базовая цена дордже равна уровню манифестации $\times$ уровень силы $\times$ 750 зм (считайте силы 0-го уровня силами половинного уровня). Для создания вы должны потратить 1/25 этой цены в очках опыта и оплатить расходные материалы в половину данной цены.

Вновь созданное дордже имеет запас очков силы, достаточный для пятидесятикратного манифестирования её основной силы.

Любое дордже, содержащее силу, имеющую цену в очках опыта, требует дополнительных расходов. Вдобавок к стоимости, определяемой от базовой цены, вы должны оплатить пятидесятикратную стоимость хранимой силы в очках опыта.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПСИОНИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ И ДОСПЕХОВ (CRAFT PSIONIC ARMS AND ARMOR) [Навык создания предмета]

Вы можете создавать псионическое оружие, доспехи и щиты (смотрите Главу 7: Псионические предметы для правил о псионическом оружии и доспехах).

Требования: Уровень манифестации 5+.

Выгода: Вы можете создавать любое псионическое оружие, доспехи и щиты, чьим требованиям вы удовлетворяете. Усиление оружия, комплекта доспехов или щита занимает 1 день за каждые 1000 зм стоимости его псионических черт. Чтобы усилить оружие, комплект доспехов или щит, вы должны потратить 1/25 этой цены в очках опыта и оплатить расходные материалы в половину данной цены. Смотрите Главу 7: Псионические предметы для описания псионического оружия, доспехов и щитов, связанных с ними требований и цен их черт.

Вы также можете чинить сломанное псионическое оружие, доспехи или щиты, если в состоянии их изготовить. Это требует вдвое меньше времени, вдвое меньше затрат опыта и вдвое меньшей стоимости расходных материалов, нежели первичное усиление предметов.

Усиливаемое оружие, доспехи или щит должны быть мастерского изготовления и должны быть предоставлены вами (его стоимость не входит в указанную выше цену).

ИЗГОТОВЛЕНИЕ УНИВЕРСАЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ (CRAFT UNIVERSAL ITEM) [Навык создания предмета]

Вы можете создавать разнообразные псионические предметы, вроде *третьего глаза* и *психоактивной кожи*.

Требования: Уровень манифестации 3+.

Выгода: Вы можете создавать разнообразные псионические предметы, чьим требованиям удовлетворяете. Создание разнообразного псионического предмета занимает один день за каждую 1000 зм его цены. Чтобы наделить псионический предмет силой, псионический персонаж должен потратить 1/25 этой цены в очках опыта и оплатить расходные материалы в половину данной цены.

Вы можете также чинить сломанные разнообразные псионические предметы, если способны такие изготавливать. Починка требует половинной затраты очков опыта, половинной цены расходных материалов и половинного времени по сравнению с первичным наделением предмета силой.

Некоторые универсальные предметы требуют дополнительных затрат в материальных компонентах или очках опыта, как указано в их описаниях. Такие затраты идут в дополнение к зависящим от базовой цены предмета. При этом, такие затраты применяются как при создании, так и при починке предмета.

ГЛУБОКОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ (DEEP IMPACT) [Псионический]

Вы можете атаковать противника оружием ближнего боя, как касательной атакой.

Требования: Сил 13+, Мощная атака, Псионическое оружие (Psionic Weapon), базовый бонус атаки +3 или больше.

Выгода: Если вы заплатите 5 очков силы за удар, то можете рассматривать вашу атаку оружием ближнего боя как касательную атаку относительно преодоления вражеского Класса Брони. Вы должны решить, оплачивать ли атаку, до её проведения. Ваше оружие остаётся “заряженным” не более числа раундов, равного вашему модификатору Силы + 1, или пока вы не осуществите атаку, смотря что произойдёт раньше. Если вы промахиваетесь данной атакой, очки силы, затраченные на её осуществление не возвращаются.

ОТЛОЖЕННАЯ СИЛА (DELAY POWER) [Метапсионический]

Вы можете манифестировать силу, которая активируется через определённое время после непосредственного манифестирования.

Выгода: Отложенная сила не активируется ещё в течение 1-5 раундов после того, как вы завершили её манифестирование. Вы определяете величину задержки при манифестировании силы и она не может быть изменена после этого. Сила активируется непосредственно перед вашим ходом в указанном раунде. Этот навык может применяться только к силам, действующим на область или самого манифестатора, либо к силам, требующим прикосновения. Любые решения, которые вам нужно сделать относительно силы (включая броски атаки, определение целей или определение / формирование области воздействия) осуществляются в момент манифестирования силы, тогда как эффекты, определяемые теми, на кого воздействует сила (включая спасброски) определяются в момент её активации. Отложенная сила может быть обычным образом погашена в течение её задержки и обычным же образом обнаружена в области или на цели с помощью сил, позволяющих обнаруживать псионические эффекты. Отложенная сила имеет стоимость в очках силы, равную её стандартной стоимости + 6.

ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ РАЗУМА (DISARM MIND) [Псионический]

Вы можете напрямую истощать запас очков силы противника своими псионическими атаками.

Требования: Хар 13+, Ментальный соперник (Mental Adversary).

Выгода: Вы истощаете у вашего оппонента число очков силы, равное вашему модификатору Харизмы $\times$ 4, при любой псионической атаке, наносящей 1 или более очков урона после учёта ментальной прочности противника. Чтобы использовать этот навык, вы должны потратить число силовых очков, равное стоимости псионической атаки + 3. Вы решаете,

осуществлять ли дополнительную оплату, только после определения того, нанесла ли ваша псионическая атака урон.

УКЛОНЕНИЕ (DODGE) [Общий]*

Вы умелы в избегании ударов.

Требования: Лов 13+.

Выгода: Во время своего действия вы выбираете оппонента и получаете бонус уклонения к КБ +1 против его атак. Вы можете выбрать нового оппонента во время любого действия. Примечание: В ситуациях, когда вы теряете ваш бонус Ловкости к КБ, вы также теряете бонусы уклонения. Кроме того, бонусы уклонения (такие, например, как описанный здесь и расовый бонус Карликов в сражении против гигантов) складываются между собой, в отличие от большинства других бонусов.

КОДИРОВАНИЕ КАМНЯ (ENCODE STONE)

[Навык создания предмета]

Вы можете создавать камни силы, из которых вы или другие Псионы способны манифестировать хранимые в них силы (смотреть Главу 7: Псионические предметы для правил по камням силы).

Выгода: Вы можете создавать камни силы с любой известной вам силой. Кодирование камня силы занимает 1 день за каждую 1000 зм его базовой цены. Базовая цена камня силы равна уровню хранимой в нём силы x уровень манифестации x 25 зм (считайте силы 0-го уровня силами половинного уровня). Чтобы закодировать камень силы, вы должны потратить 1/25 от его базовой цены в очках опыта и оплатить расходные материалы в половину данной цены.

Любой камень силы, содержащий силу, имеющую цену в очках опыта, требует дополнительных расходов. Вдобавок к стоимости, определяемой от базовой цены, вы должны оплатить стоимость хранимой силы в очках опыта.

РАСШИРЕННАЯ СИЛА (ENLARGE POWER)

[Метапсионический]

Вы можете манифестировать силу на большем расстоянии, чем обычно.

Выгода: Дальность расширенной силы удваивается по сравнению с обычной силой. Силы, чья дальность не определяется расстоянием, не подвержены расширению. Определяйте область или эффект расширенной силы как если бы вы имели уровень манифестации на два выше реального. Расширенная сила имеет стоимость в очках силы, равную её стандартной стоимости + 2.

ПРОДЛЁННАЯ СИЛА (EXTEND POWER)

[Метапсионический]

Вы можете манифестировать силу с большей продолжительностью во времени.

Выгода: Продлённая сила действует в два раза дольше обычной. Этот навык не затрагивает силы, для поддержания которых требуется концентрация, а также силы с мгновенной или постоянной

длительностью. Продлённая сила имеет стоимость в очках силы, равную её стандартной стоимости + 2.

ПОВЕРГАЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ (FELL SHOT) [Псионический]

Вы можете атаковать вашего врага оружием дальнего боя как если бы осуществляли касательную атаку.

Требования: Лов 13+, Выстрел в упор, Псионический выстрел (Psionic Shot), базовый бонус атаки +3 или выше.

Выгода: Если вы заплатите 5 очков силы за выстрел, то можете рассматривать вашу атаку оружием дальнего боя как касательную атаку относительно преодоления вражеского Класса Брони. Вы должны решить, оплачивать ли дальнюю атаку, до её проведения. Ваш снаряд, болт или стрела остаются “заряженными” не более числа раундов, равного вашему

модификатору Ловкости + 1, или пока вы не осуществите атаку, смотря что произойдёт раньше. Если вы промахиваетесь данной атакой, очки силы, затраченные на её осуществление не возвращаются.

ВЕЛИКОЕ ЛОМАНИЕ ОРУЖИЯ (GREAT SUNDER)

[Псионический]

Вы способны ощущать слабые точки оружия других.

Требования: Сил 13+, Мощная атака, Ломание оружия, запас очков силы 5+.

Выгода: Когда вы наносите удар по оружию противника, то игнорируете половину его общей прочности (округление вниз). “Общая прочность” включает в себя магические или псионические усиления, которые имеет оружие, обычно добавляемые к его прочности. Однако, чтобы нанести повреждения магически или псионически усиленному оружию вы всё ещё должны обладать оружием с как минимум тем же усилением.

Особое: Вы также способны чувствовать слабые места в любых твёрдых конструкциях, таких как деревянные двери или каменные стены, и игнорировать половину общей прочности предметов (округление вниз) при атаке по ним.

ВЕЛИКОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ СИЛЫ (GREATER POWER PENETRATION)

[Псионический]

Ваши силы особо хороши в преодолении Сопротивления силам.

Требования: Проникновение силы (Power Penetration).

Выгода: Вы получаете бонус +4 к проверкам уровня манифестации (1d20 + уровень манифестатора) для преодоления Сопротивления силам существа. Этот бонус заменяет (а не складывается) бонус от Проникновения силы (Power Penetration).

ВЕЛИКОЕ ПСИОНИЧЕСКОЕ СОСРЕДОТОЧЕНИЕ (GREAT PSIONIC FOCUS)

[Псионический]

Силы из вашей первичной дисциплины имеют даже ещё больший потенциал.



Требования: Псионическое сосредоточение (Psionic Focus).

Выгода: Добавляйте +4 к КТ любых спасбросков от сил из той дисциплины, для которой вы уже имеете Псионическое сосредоточение (Psionic Focus). Этот бонус заменяет (а не складывается) бонус от Псионического сосредоточения (Psionic Focus).

Особое: Вы можете брать этот навык несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берёте этот навык, он применяется к новой дисциплине, но в первый раз Псион обязан взять его для своей первичной дисциплины.

ПОВЫШЕННАЯ СИЛА (HEIGHTEN POWER) [Метапсионический]

Вы можете манифестировать силу так, как если бы она была более высокого уровня.

Выгода: Повышенная сила имеет больший уровень силы (до 9), чем обычная. В отличие от остальных метапсионических навыков, Повышенная сила действительно повышает уровень модифицируемой силы. Все эффекты, зависящие от уровня силы (например, КТ спасброска, способность преодолевать малую зону мёртвой псионики или *Малую сферу неуязвимости (Minor globe of invulnerability)*) вычисляются в соответствии с повышенным уровнем. Повышенная сила стоит столько же очков силы, что и силы её эффективного уровня.

СКРЫТАЯ СИЛА (HIDE POWER)

[Метапсионический]

Вы можете манифестировать силу без ярковыраженного индикатора её задействования.

Выгода: При взятии данного навыка псионическая сила может быть манифестирована без одного из связанных с ней индикаторов, выбираемого вами при взятии навыка: звукового, материального, ментального, пахучего или визуального (смотреть Главу 4: Псионика). Скрытая сила имеет стоимость в очках силы, равную её стандартной стоимости + 2.

Особое: Вы можете брать этот навык несколько раз, каждый раз выбирая новый тип скрываемого при манифестировании силы индикатора.

УЛУЧШЕННЫЙ ПСИКРИСТАЛЛ (IMPROVED PSI CRYSTAL) [Псионический]

Вы можете совершенствовать ваш психристалл.

Выгода: Вы можете поместить другой фрагмент личности в ваш психристалл. Вы получаете выгоды от обоих помещённых в психристалл фрагментов. Личность вашего психристалла изменяется и становится смесью из двух помещённых в него фрагментов.

Особое: Вы можете брать этот навык несколько раз, каждый раз помещая в психристалл новый фрагмент личности и получая в дополнение к уже имеющимся и её выгоды.

ИНЕРЦИОННАЯ БРОНЯ (INERTIAL ARMOR) [Псионический]

Ваш разум инстинктивно генерирует поле защитной энергии.

Требования: Запас очков силы 1+.

Выгода: Пока у вас имеется 1 или более очков силы, ваш разум автоматически генерирует осязаемое силовое поле, дающее бонус брони +4 к КБ. В отличие от обычной брони Инерционная броня не налагает никакого штрафа ношения брони и не вызывает снижения скорости. Поскольку инерционная броня состоит из психокинетической энергии, бестелесные существа не могут преодолеть её подобно обычной броне. Ваша инерционная броня может по вашему выбору быть невидимой или проявляться в виде

желтоватого свечения. Бонус брони, предоставляемый инерционной бронёй, не складывается с бонусом брони от щита или обычного доспеха.

ВНУТРЕННЯЯ СИЛА (INNER STRENGTH)

[Псионический]

Вы имеете больше очков силы, чем обычно.

Выгода: Вы получаете +1 очко силы.

Особое: Этот навык можно брать несколько раз, каждый раз получая число очков силы, равное предыдущему бонусу от данного навыка + 1. Например, Психовоительница Ма'варкит берёт этот навык три раза, в первый раз получая 1 дополнительное очко силы, во второй – 2 и в третий – 3, то есть всего 6 дополнительных очков силы.

МАСТЕР ДОРДЖЕ (MASTER DORJE)

[Метапсионический]

Вы можете манифестировать силы из дордже за очки силы.

Выгода: Вы можете манифестировать хранящуюся в дордже силу, не тратя зарядов. Вместо этого вы можете оплатить заложенную в дордже силу из вашего собственного запаса очков силы по цене, равной стандартной цене силы + 2. Когда все заряды дордже исчерпаны, оно становится инертным, поэтому данный навык не сможет воздействовать на такое дордже.

МАКСИМИЗИРОВАННАЯ СИЛА

(MAXIMIZE POWER) [Метапсионический]

Вы можете манифестировать силы с максимальным эффектом.

Выгода: Все переменные численные величины максимизированной силы принимают свои максимально возможные значения. Максимизированная сила наносит максимальный урон, лечит максимальное число очков жизни, затрагивает максимальное число целей и так далее. Например, максимизированный *Белый огонь (Whitefire)* наносит 20 очков урона. Спасброски и встречные броски (вроде того, что осуществляется при *Гашении псионики (Negate psionics)*) не меняются. Силы без переменных величин не затрагиваются этим навыком. Максимизированная сила имеет стоимость в очках силы, равную её стандартной стоимости + 6.

МЕНТАЛЬНЫЙ СОПЕРНИК (MENTAL

ADVERSARY) [Псионический]

Вы можете осуществлять особо сильные псионические атаки.

Требования: Хар 13+.

Выгода: Вы наносите +1 очко урона способности при успешной псионической атаке, если заплатите в очках силы стоимость этой псионической атаки + 3. Вы решаете, осуществлять ли дополнительную оплату после определения того, удалось ли вашей атаке преодолеть спасбросок Воли противника.

Особое: Вы можете брать этот навык несколько раз, каждый раз получая возможность нанести дополнительный урон в размере предыдущего бонуса к урону + 1, но по цене в дополнительные 8 очков силы. Вы сами выбираете величину бонусного урона в пределах, допустимых многократным взятием этого навыка. Например, если Ялдабод возьмёт Ментального соперника дважды, то он сможет нанести +2 урона способности, если заплатит 11 очков силы, или +1 очко урона способности, если заплатит 3 очка силы.

МЕНТАЛЬНЫЙ СКАЧОК (MENTAL LEAP)

[Псионический]

Вы можете выполнять удивительные прыжки.

Требования: Сил 13+, 6 рангов в умении Прыжки, запас очков силы 3+.

Выгода: Вы можете прыгать в два раза дальше или выше, чем позволяет ваша проверка Прыжков (умение Прыжки описано в *КНИГЕ ИГРОКА*). Максимально возможная высота прыжка (производная от вашего роста) также увеличивается вдвое, а дополнительная дистанция прыжка (выше и дальше нормально выброшенного расстояния) не учитывается в расчёте запаса вашего передвижения в раунде.

Особое: Вы можете брать этот навык несколько раз. Каждое взятие увеличивает множитель для вашего прыжка на 1, а требуемый запас очков силы на +8. Например, если Ма'варкит берёт Ментальный скачок три раза, она может прыгнуть в четыре раза дальше выброшенной при проверке Прыжков дистанции, если у неё имеется запас в 19+ очков силы, в три раза дальше при запасе очков 11+ и в два раза дальше при запасе очков 3+.

МЕТАСОТВОРЕНИЕ (METACREATIVE)

[Псионический]

Вы поддерживаете свои ремесленные умения псионическим вдохновением.

Требования: Любой навык создания предмета.

Выгода: Вы можете создавать псионические предметы (включая псионические доспехи и оружие, псионические татуировки, дордже, камни силы и универсальные предметы) как если бы ваш эффективный уровень манифестации был на 1 меньше реального (минимум 1-ый уровень). Вы всё равно должны быть достаточного уровня для манифестации соответствующей силы. Вы можете выбирать, использовать ли этот навык, при создании каждого нового псионического предмета. Например, при нанесении псионической татуировки, содержащей силу 2-го уровня, считайте минимальный уровень манифестации равным 3-му (хотя реально создатель должен быть минимум 4-го уровня). Это позволит считать базовую цену равной 300 зм, а не 400 зм. Стоимость создания предмета в очках опыта и величина затрат на расходные материалы будет основываться на модифицированной базовой цене в 300 зм.

ЛОВУШКА РАЗУМА (MIND TRAP)

[Псионический]

Вы можете наказывать атакующих псиоников.

Требования: Психический бастион (Psychic Bastion).

Выгода: Вы истощаете 10 + ваш модификатор Харизмы очков силы у атакующего вас псионической атакой оппонента, если эта атака наносит 1 или более очков урона вашим способностям. Против бесплатно манифестируемых атакующих режимов Ловушка разума наносит оппоненту обратный урон соответствующим способностям, равный нанесённому вам урону + 2. Ваш оппонент не может поднять защитный режим против этого урона. Чтобы сделать это, вы должны потратить число очков силы, равное стоимости псионической защиты + 3. Вы решаете, осуществлять ли дополнительную оплату после определения того, удалось ли псионической атаке вашего оппонента нанести урон вашим способностям.

ПОСТОЯННАЯ СИЛА (PERSISTENT POWER) [Метапсионический]

Вы можете заставить одну из ваших сил длиться весь день.

Требования: Продлённая сила (Extend Power).

Выгода: Постоянная сила имеет продолжительность 24 часа. Постоянная сила должна действовать на самого манифестатора или иметь фиксированную дальность; вы не можете использовать этот навык на силу с переменной дальностью или с мгновенной продолжительностью. Помните, что вы должны концентрироваться на некоторых силах, чтобы они оказывали эффект (например, *Обнаружение псионики* (Detect psionics) или *Обнаружение мыслей* (Detect thoughts); концентрация на подобной силе является стандартным действием, не провоцирующим свободную атаку. Постоянная сила имеет стоимость в очках силы, равную её стандартной стоимости + 8.

ВЫСТРЕЛ В УПОР (POINT BLANK SHOT)

[Общий]*

Вы умеете хорошо стрелять из дальнобойного оружия на близкой дистанции.

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона при использовании дальнобойного оружия на дистанции до 9 метров (30 футов).

МОЩНАЯ АТАКА (POWER ATTACK)

[Общий]*

Вы умеете проводить исключительно мощные атаки в ближнем бою.

Требования: Сил 13+.

Выгода: Во время своего действия, до бросков атаки, вы можете выбрать число, которое отнимается от результата всех бросков атаки в этом раунде и прибавляется к наносимому вами урону. Это число не должно превосходить ваш базовый бонус атаки. Данные штрафы к атаке и бонусы к урону применяются до вашего следующего действия.

ПРОНИКНОВЕНИЕ СИЛЫ (POWER PENETRATION) [Псионический]

Ваши силы особо могучи, лучше чем обычно преодолевая Сопротивление силам.

Выгода: Вы получаете бонус +2 к проверкам уровня манифестации (1d20 + уровень манифестатора) для преодоления Сопротивления силам существа.

СИЛОВОЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ (POWER TOUCH) [Псионический]

Вы можете проводить сопровождаемые силами свободные атаки.

Требования: Сил 13+, Псионический кулак (Psionic Fist).

Выгода: Вы можете проводить свободные атаки, используя при этом любую известную вам касательную силу, при условии, что хотя бы одна рука у вас не занята. Свободная атака Силовым прикосновением не препятствует обычному манифестированию псионических сил в том же раунде. Сила, используемая в совокупности с этим навыком, имеет стоимость в очках силы, равную её стандартной стоимости + 2.

Норма: Свободные атаки не могут вовлекать наложение заклинаний или манифестирование сил.

Особое: Владение навыком Быстрая сила (Quicken Power) снижает дополнительную стоимость Силового прикосновения до 0 очков силы (но вы всё равно должны оплатить стандартную стоимость силы, используемой в свободной атаке).

ПСИОНИЧЕСКОЕ ТЕЛО (PSIONIC BODY)

[Псионический]

Ваш разум укрепляет ваше тело.

Выгода: Если вы являетесь Псионом, то на 1-м уровне можете использовать модификатор ключевой способности вашей первичной дисциплины вместо модификатора Телосложения для определения числа получаемых бонусных очков жизни. На последующих уровнях число получаемых бонусных очков жизни определяется вашим Телосложением, как обычно, но вы получаете +1 очко жизни каждый раз, когда изучаете метапсионический навык.

ПСИОНИЧЕСКИЙ РАЗГОН (PSIONIC CHARGE)

[Псионический]

Вы можете разгоняться по кривой.

Требования:

Муд 13+,
Скорость мысли
(Speed of Thought),
запас очков силы 3+.

Выгода:

Предпринимая действие разгона в бою (смотреть Главу 8 *КНИГИ ИГРОКА*), вы можете совершить число поворотов (не более, чем на 90 градусов каждый), равное вашему модификатору Ловкости. Это действие всё равно считается разгоном.

ПСИОНИЧЕСКОЕ УКЛОНЕНИЕ (PSIONIC DODGE)

[Псионический]

Вы хорошо умеете уклоняться от ударов.

Требования: Лов 13+, Уклонение, запас очков силы 5+.

Выгода: Во время своего действия вы выбираете оппонента и получаете бонус уклонения к КБ +1 против его атак. Это может быть тот же оппонент, который указан для стандартного Уклонения, или любой другой. Если и для обычного Уклонения, и для Псионического уклонения выбран один и тот же противник, то бонусы от навыков складываются. Вы можете выбрать нового оппонента во время любого действия. Примечание: В ситуациях, когда вы теряете ваш бонус Ловкости к КБ, вы не теряете бонус уклонения от Псионического уклонения. Кроме того, бонусы уклонения (такие, например, как описанный здесь, бонус от обычного Уклонения, бонус от навыка Подвижности или расовый бонус Карликов в сражении против гигантов) складываются между собой, в отличие от большинства других бонусов.

ПСИОНИЧЕСКИЙ КУЛАК (PSIONIC FIST)

[Псионический]

Вы можете увеличить урон от своих безоружных атак.

Требования: Сил 13+.

Выгода: Ваши безоружные атаки наносят +1d4 очков ударного урона, если вы оплачиваете применение навыка 1 очком силы. Вы должны решить, оплачивать ли атаку, до её проведения. Ваша рука или нога остаётся “заряженной” не более числа раундов, равного вашему модификатору Силы + 1, или пока вы не осуществите атаку, смотря что произойдёт раньше. Если вы промахиваетесь данной атакой, очки силы, затраченные на её осуществление не возвращаются.

ПСИОНИЧЕСКОЕ СОСРЕДОТОЧЕНИЕ (PSIONIC FOCUS)

[Псионический]

Силы из вашей первичной дисциплины имеют больший потенциал.

Выгода: Добавляйте +2 к КТ любых спасбросков от сил выбранной дисциплины.

Особое: Вы можете брать этот навык несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берёте этот навык, он применяется к новой дисциплине, но в первый раз Псион обязан взять его для своей первичной дисциплины.

ПСИОНИЧЕСКИЙ МЕТАБОЛИЗМ (PSIONIC METABOLISM)

[Псионический]

Ваши раны исцеляются особенно быстро.

Требования: Тел 13+, Быстрый метаболизм (Rapid Metabolism).

Выгода:

Вы конвертируете 1 очко нормального урона в 1 очко подавляющего урона за час, если платите 1 очко силы в час. Если вы умираете или находитесь без сознания, Псионический метаболизм не работает.

ПСИОНИЧЕСКИЙ ВЫСТРЕЛ (PSIONIC SHOT)

[Псионический]

Вы можете увеличить урон от своих атак дистанционным оружием.

Требования: Лов 13+, Выстрел в упор.

Выгода: Ваши дальние атаки наносят +1d4 очков колющего урона, если вы оплачиваете применение навыка 1 очком силы. Вы должны решить, оплачивать ли атаку, до её проведения. Ваши стрела, болт или снаряд остаются “заряженными” не более числа раундов, равного вашему модификатору Силы + 1, или пока вы не осуществите атаку, смотря что произойдёт раньше. Если вы промахиваетесь данной атакой, очки силы, затраченные на её осуществление не возвращаются.

ПСИОНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ (PSIONIC WEAPON)

[Псионический]

Вы можете увеличить урон от своих атак оружием ближнего боя.

Требования: Сил 13+, Мощная атака.

Выгода: Ваши атаки оружием ближнего боя наносят +1d4 очков урона (режущего, колющего или ударного соответственно оружию), если вы оплачиваете применение навыка 1 очком силы. Вы должны решить, оплачивать ли атаку, до её проведения. Ваше оружие остаётся “заряженным” не более числа раундов, равного вашему модификатору Силы + 1, или пока вы не осуществите атаку, смотря что произойдёт раньше.

¹ Думаю, это косяк, и урон должен быть того же типа, что и у используемого снаряда / оружия (т.е., снаряды пращи должны бы наносить +1d4 очка ударного урона) (прим. перевод.).

² Скорее всего, это тоже неотловленная и неисправленная в эррате ошибка. Вероятнее, что тут, как и в навыке Повергающий выстрел (Fell Shot), должен учитываться модификатор Ловкости (прим. перевод.).

Если вы промахиваетесь данной атакой, очки силы, затраченные на её осуществление не возвращаются.

ПСИХИЧЕСКИЙ БАСТИОН (PSYCHIC BASTION) [Псионический]

Вы можете воздвигать укрепленную защиту против псионических атак.

Выгода: Вы получаете +1 к ментальной прочности против успешных псионических атак противника, если оплачиваете использование навыка 3 очками силы. Вы решаете, осуществлять ли дополнительную оплату после определения того, удалось ли атаке противника преодолеть ваш спасбросок Воли.

Особое: Вы можете брать этот навык несколько раз, каждый раз получая бонус к ментальной прочности, равный предыдущему значению бонуса +1, но за счёт добавления +8 очков силы к предыдущей стоимости использования навыка. Вы решаете, насколько увеличивать ментальную прочность в пределах, допустимых многократным взятием этого навыка.

ПСИХОИНКВИЗИТОР (PSYCHIC INQUISITOR) [Псионический]

Вы знаете, когда другие лгут.

Требования: Хар 13+, Психоаналитик (Psychoanalyst).

Выгода: Когда живой гуманоид напрямую лжёт вам, вы это чувствуете. Максимальное число обманов, которые вы можете определить в ходе одного разговора, равно вашему модификатору Харизмы. После завершения беседы с конкретной личностью вы не можете использовать Психоинквизитора в повторной беседе с ней же в течение 8 часов. Вы сами решаете, когда использовать этот навык в ходе беседы, и использовать ли его вообще.

ПСИХОАНАЛИТИК (PSYCHOANALYST) [Псионический]

Ваше познание разума помогает вам влиять на других.

Требования: Хар 13+.

Выгода: Вы получаете бонус +2 ко всем проверкам Переговоров, Обмана и Запугивания против живых гуманоидов с показателем Интеллекта от 4 и выше. Вы получаете такой же бонус +2 к проверкам Харизмы, направленным на влияние или взаимодействие с живыми гуманоидами, имеющими показатель Интеллекта от 4 и выше.

БЫСТРАЯ СИЛА (QUICKEN POWER) [Метапсионический]

Вы можете манифестировать силу одним усилием мысли.

Выгода: Манифестирование быстрой силы – свободное действие. Вы можете предпринимать другие действия, в том числе, даже манифестирование другой силы, в том же раунде, что и манифестирование быстрой силы. Однако, вы не можете манифестировать более одной быстрой силы за раунд. Силы со временем манифестирования больше одного полного раунда не могут быть ускорены. Быстрая сила имеет стоимость в очках силы, равную её стандартной стоимости +8.

Особое: Наличие навыка Силовое прикосновение (Power Touch) позволяет использовать его и ускоренную силу в одном раунде.

БЫСТРЫЙ МЕТАБОЛИЗМ (RAPID METABOLISM) [Псионический]

Ваши раны быстро лечатся.

Требования: Тел 13+.

Выгода: Вы естественным образом излечиваете в день число очков жизни, равное стандартной скорости лечения + ваш модификатор Телосложения.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ВЫСТРЕЛА (RETURN SHOT) [Псионический]

Вы можете возвращать летящие в вас стрелы, а также арбалетные болты, копья и прочие снаряды или оружие, которыми в вас выстрелили или которые в вас метнули.

Требования: Лов 13+, Выстрел в упор, Псионический выстрел (Psionic Shot), запас очков силы 5+.

Выгода: Вы не обязаны заранее иметь свободную руку для применения этого навыка, но чтобы использовать его вам всё же нужно будет свободным действием отказаться от двуручной хватки одного предмета или бросить на землю щит. Один раз в раунд, когда в обычном случае вы должны быть поражены дистанционным оружием, вы можете сделать спасбросок Рефлексов (КТ 20, если дистанционное оружие имеет усиливающий бонус к атаке, то КТ спасброска увеличивается на величину этого бонуса). При успешном спасброске вы хватаете запущенный в вас снаряд или оружие. Вы должны быть осведомлены об атаке по вам, не должны быть не подготовлены и ещё не должны предпринимать до этого никаких действий в текущем раунде. Вы можете использовать этот навык только один раз за раунд.

Хватание дистанционного оружия или боеприпаса (такого, как стрела, арбалетный болт или снаряд пращи) считается свободным действием. Если вы успешно хватаете стрелу, болт или снаряд, то можете зарядить ими соответствующее оружие, если оно у вас есть и вы держите его в руках, и выстрелить обратно во врага. Для лука требуется действие движения, для арбалета – стандартное действие, а метательное оружие вроде ножа или копья можно отправить обратно свободным действием. Если вы не держите в руках подходящего оружия для схваченного боеприпаса, то не можете просто метнуть его обратно. Вы осуществляете возвратную атаку с бонусом, равным половине бонуса дальней атаки вашего противника (округление вниз) + ваш полный бонус дальней атаки. Исключительное дистанционное оружие, вроде швыряемых гигантами булыжников или *Кислотной стрелы Мельфа (Melf's acid arrow)*, схватить нельзя.

Особое: Если вы также имеете навык Отклонение стрел (смотреть *КНИГУ ИГРОКА*), то вы осуществляете возвратную атаку с бонусом, равным полному бонусу дальней атаки вашего противника + полный бонус вашей дальней атаки.

НАНЕСЕНИЕ ТАТУИРОВКИ (SCRIBE TATTOO) [Навык создания предмета]

Вы можете создавать псионические татуировки, также называемые псионическими схемами, которые хранят псионические силы в своём дизайне (смотреть Главу 7: Псионические предметы для информации по псионическим татуировкам).

Требования: Уровень манифестации 3+.

Выгода: Вы можете создать псионическую татуировку с любой известной вам силой не выше 3-го уровня, которая вам известна и целью которой является существо или существа (смотреть Особое ниже). Нанесение татуировки занимает 1 день. При её создании вы устанавливаете уровень манифестации силы. Этот уровень должен быть достаточным для манифестирования данной силы, но не может превосходить ваш собственный уровень. Базовая цена псионической татуировки равна уровню силы x уровень манифестации x 50 зм (нанесение татуировки с силой 0-го уровня стоит 25 зм). Для нанесения татуировки вы должны потратить 1/25 этой цены в

очках опыта и оплатить расходные материалы в половину данной цены.

Когда вы создаёте псионическую татуировку, то делаете те же выборы, что и при обычном манифестировании силы. Когда носитель татуировки физически её активирует, именно он становится целью силы.

Любая псионическая татуировка, содержащая силу, имеющую цену в очках опыта, требует дополнительных расходов. Вдобавок к базовой цене вы должны оплатить стоимость силы в очках опыта.

Особое: Все силы Психометаболизма являются исключением из целевого критерия данного навыка и могут быть помещены в татуировку несмотря на то, что являются персональными силами.

СКОРОСТЬ МЫСЛИ (SPEED OF THOUGHT) [Псионический]

Вы двигаетесь быстрее.

Требования: Муд 13+, запас очков силы 1+.

Выгода: Ваша базовая скорость становится равна вашей обычной скорости + 3 (+10 в футах).

Особое: Вы можете брать этот навык несколько раз. Каждый раз при этом ваша базовая скорость увеличивается на 3 метра (10 футов), а требование к запасу очков силы – на 4 пункта. Например, если Ма'варкит берёт Скорость мысли три раза, то её скорость становится равной её нормальной скорости + 9 (+30 в футах) при запасе очков силы 9 и более, нормальной скорости + 6 (+20 в футах) при запасе очков силы 5 и более, нормальной скорости + 3 (+10 футов) при запасе очков силы 1 и более.

СТОЙ СМІРНО (STAND STILL)

[Псионический]

Вы можете удерживать ваших противников от бегства или сближения.

Требования: Сил 13+, запас очков силы 1+.

Выгода: Когда передвижение вашего противника должно предоставить вам право на свободную атаку, вы можете отказаться от этой атаки и взамен нанести атаку по противнику до его непосредственного перемещения. Это похоже на подготовленное действие, но Стой смирно не влияет на ваш показатель инициативы или реально имеющиеся подготовленные действия. Противник должен предпринять успешный спасбросок Стойкости по КТ 10 + нанесённый вами урон, иначе он оказывается неспособен войти в вашу зону угрозы или выйти из неё. Таким образом, это останавливает движение приближающегося врага и предотвращает движение пытающегося сбежать (если вам в обычном случае позволена свободная атака против пытающегося сбежать противника). Поскольку вы используете навык Стой смирно вместо вашей свободной атаки, вы не можете использовать его чаще, чем по количеству доступных вам в раунде свободных атак (обычно только одна).

ЛОМАНІЕ ОРУЖІЯ (SUNDER) [Общий]*

Вы хорошо умеете повреждать чужое оружие.

Требования: Сил 13+, Мощная атака.

Выгода: Когда вы наносите удар по оружию оппонента, то не провоцируете его свободной атаки (смотреть Удар по оружию в Главе 8 *КНИГИ ИГРОКА*).

ТАЛАНТЛИВОСТЬ (TALENTED)

[Псионический]

Вы можете манифестировать силы 0-го уровня бесплатно.

Требования: Внутренняя сила (Inner Strength).

Выгода: Вы можете бесплатно манифестировать на три силы 0-го уровня в день больше, чем обычно.

СПУСК СИЛЫ (TRIGGER POWER)

[Псионический]

Вы выбираете одну силу, которую можете попытаться манифестировать бесплатно.

Требования: Внутренняя сила (Inner Strength), Талантливость (Talented), запас очков силы (смотреть ниже).

Выгода: Выберите любую известную вам силу от 0-го до 3-го уровня. С этого момента вы можете попытаться активировать эту силу без оплаты её стоимости. Чтобы активировать силу, вы, во-первых, должны располагать запасом очков силы, равным или большим обычной стоимости её манифестирования. Затем вам нужно сделать проверку способности, соответствующей дисциплине данной силы (например, проверку Харизмы для *Очарования гуманоида* (Charm person)). Если вы достигаете или превосходите КТ проверки способности (смотреть ниже), сила манифестируется нормальным образом, но без затраты очков силы. Если вы проваливаете проверку, сила всё равно манифестируется нормально, но вам придётся оплатить стоимость её манифестации в очках силы. Вы можете использовать Спуск силы в соединении с псионическими атакующими или защитными режимами. Вы не можете “взять 10” при использовании Спуска силы.

КТ проверки способности определяется уровнем силы: 0 уровень – 11, 1 уровень – 13, 2 уровень – 15, 3 уровень – 17.

Особое: Вы можете брать этот навык несколько раз, каждый раз для новой активируемой силы.

ПАРНАЯ СИЛА (TWIN POWER)

[Метапсионический]

Вы можете манифестировать одну силу одновременно с другой такой же силой.

Выгода: Манифестирование силы, изменённой этим навыком, приводит к тому, что сила воздействует на свою цель дважды, как если бы вы одновременно манифестировали две одинаковые силы на одну и ту же область или цель. Любые переменные в силе (цели, сформированная область и так далее) применяются к обоим результирующим силам. Цель переносит эффекты обеих сил по отдельности и получает право на отдельный спасбросок от каждой из них. В некоторых случаях провал обоих спасбросков может привести к наложению на цель дублированных эффектов, например, двойного *Очарования гуманоида* (Charm person) (смотрите Комбинирование Магических Эффектов в Главе 10, читая “псионика” вместо “магия”), хотя любому союзнику цели придётся преуспеть в двух попытках негации эффекта, чтобы освободить цель от очарования. Парная сила имеет стоимость в очках силы, равную её стандартной стоимости + 8.

НЕОТВРАТИМЫЙ УДАР (UNAVOIDABLE

STRIKE) [Псионический]

Вы можете осуществлять безоружный удар по противнику как касательную атаку.

Требования: Сил 13+, Псионический кулак (Psionic Fist), базовый бонус атаки +3 или выше.

Выгода: Если вы заплатите 5 очков силы за безоружную атаку, то можете рассматривать её как касательную относительно преодоления вражеского Класа Брони. Вы должны решить, оплачивать ли атаку, до её проведения. Ваша рука или нога остаётся “заряженной” не более числа раундов, равного вашему модификатору Силы + 1, или пока вы не осуществите атаку, смотря что произойдёт раньше. Если вы промахиваетесь данной атакой, очки силы, затраченные на её осуществление не возвращаются.

ДВИЖЕНИЕ ПО СТЕНАМ (UP THE WALLS) [Псионический]

Вы можете бегать по стенам на небольшие расстояния.

Требования: Муд 13+, Скорость мысли (Speed of Thought), Псионический разгон (Psionic Charge), запас очков силы 5+.

Выгода: Вы можете осуществить часть своего передвижения по стене, если начинаете и заканчиваете его на горизонтальной поверхности. Высота, которой вы можете достичь в забеге по стене, ограничена только данным условием. Если вы завершаете передвижение не на горизонтальной поверхности, то падаете ничком и получаете при этом урон за падение с соответствующей высоты. Для оценки преодоленного расстояния рассматривайте стену как обычный пол. Переход границы между горизонтальной и вертикальной поверхностями рассматривается как передвижение на 1,5 метра (5 футов) по обычному полу. Оппоненты на полу по-прежнему получают право на свободную атаку, если вы движетесь по стене в их зоне угрозы.

Например, Психовоительница Ма'варкит имеет скорость 12 метров (40 футов) (благодаря навыку

Скорость мысли (Speed of Thought)). Она начинает своё действие, находясь рядом со стеной. Она пробегает 4,5 метра (15 футов) по стене под углом 45 градусов ("диагонально"), что также поднимает её на высоту 4,5 метра (15 футов) над уровнем пола. После этого Ма'варкит бежит 4,5 метра (15 футов) строго вниз по стене, завершая своё передвижение в 1,5-метровом (5 футов) квадрате рядом со стеной и обычным образом атакуя с него своего оппонента, возможно, добившись подобным манёвром его окружения. Если бы где-то на стене в пределах 9 метров (30 футов) имелся выступ, Ма'варкит могла бы завершить своё передвижение на нём вместо того, чтобы сбегать вниз по стене обратно на пол.

Особое: Вы можете осуществлять иные действия движения в связке с передвижением по стене. Например, навык Атака на ходу позволит вам осуществить атаку со стены по стоящему на полу противнику, находящемуся в вашей зоне угрозы. Однако, если выполнение вашего движения будет как-либо предотвращено, то вы упадёте. Точно также вы можете использовать Акробатику при движении по стене, чтобы избежать свободных атак со стороны противников.



ГЛАВА 4: ПСИОНИКА

МАНИФЕСТИРОВАНИЕ СИЛ

Псионические персонажи и существа способны манифестировать псионические силы. Стоят ли они очков силы, как в случае псионических персонажей, или манифестируются бесплатно, как в случае многих псионических существ, эффекты сил остаются одинаковыми.

МАНИФЕСТИРОВАНИЕ СИЛЫ

Манифестирование силы может быть как очень прямым процессом, когда, например, карликовский Учёный Казак манифестирует *Телекинез* (*Telekinesis*), чтобы поднять небольшой предмет на уступ выше, так и весьма комплексным, когда тот же Казак пытается с помощью манипуляций материей раскалить топоры в руках своих орских противников, при этом стараясь не позволить им укоротить себя ещё на голову.

Манифестирование силы весьма похоже на наложение заклинания, и ниже следующие описания весьма напоминают рассуждения о магии в Главе 10 *КНИГИ ИГРОКА*, но имеются здесь и существенные отличия.

Выбор силы

Псион или Психовоин, собирающийся манифестировать силу, может выбрать любую из известных ему сил при условии, что он способен манифестировать силы данного или более высокого уровня.

Чтобы манифестировать силу, вы должны оплатить её стоимость в очках силы, которые вычитаются из вашего общего дневного запаса, но вы можете

Ялдабод самодостаточен сам по себе. Он Псион, называемый Телепатом из-за его сосредоточенности на дисциплине Телепатии. Чтобы проявить свои врождённые силы, ему нужно всего лишь сконцентрироваться на нужном эффекте, обратившись к запасу своей ментальной силы. Ему не нужны громоздкие материальные компоненты, вербальные подсказки или нелепые жесты. Ментальным перераспределением нескольких очков силы он может практически из ничего создать *Белый огонь* (*Whitefire*), передвинуть булыжник, просто коснувшись его, уловить краткое видение будущего и пообщаться с теми, кто находится за многие километры от него.

Псионические силы берут корни в живом теле. Неживые существа или существа, не обладающие всеми атрибутами живого тела, не имеют доступа ко всем дисциплинам, которые доступны живым существам. Таким образом, псионика ассоциируется с жизнью и здоровьем.

Псионические силы сгруппированы по шести категориям, называемым дисциплинами. Дисциплины представляют собой шесть широких тематик псионических сил. Эта глава описывает различия между дисциплинами. Вдобавок, она даёт общий обзор формата описания сил и расширенно обзора принципов их работы, объясняя, как происходит псионический бой между псионическими существами и как он взаимодействует с непсионическими целями, а также рассматривая вопросы о том, что произойдёт при взаимодействии псионических эффектов с другими псионическими или магическими эффектами. Также данная глава приводит опциональные правила для рассматривания псионики и магии как совершенно различных энергий.

манифестировать одну и ту же силу снова и снова, если у вас имеются очки для её оплаты.

Очки силы: Классовые таблицы для Псиона и Психовоина в Главе 1: Псионические классы показывают, как много очков силы персонаж получает на день в зависимости от уровня.

Стоимость силы определяется её собственным уровнем, как показано ниже. Для справочного удобства стоимость каждой силы также указывается в её описании.

Уровень силы	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Цена в очках силы	0/1	1	3	5	7	9	11	13	15	17

Время манифестирования

Вы можете манифестировать силу со временем манифестирования в 1 действие как стандартное действие, подобно проведению атаки (смотрите Главу 8 *КНИГИ ИГРОКА*).

Сила, которая требует для манифестирования одного полного раунда является полным действием. Эффект от неё наступает перед началом вашего хода в раунде, следующем за тем, в котором вы начали манифестирование силы. После наступления эффекта от силы вы затем действуете обычным образом. Сила, которая требует для манифестирования 1 минуту, начинается действовать спустя 1 минуту после начала её манифестирования (и в течение всех этих 10 раундов вы манифестируете эту силу полным действием).

Дальность

Дальность псионической силы показывает, как далеко от вас может воздействовать эта сила, как указано в строке Дальность описания силы. Дальность силы – это максимальная дистанция от вас, на которой может действовать эффект силы, или максимальная дистанция, на которой вы можете указать точку возникновения силы. Если какая-либо часть охватываемой силой области выходит за границы её дальности, то на эту часть эффект силы не действует. Стандартными вариантами дальности являются:

На себя: Сила воздействует только на вас.

Касание: Вы должны прикоснуться к существу или предмету, чтобы воздействовать на него.

Вблизи: Максимальная дистанция равна 7,6 метра (25 футов). Она увеличивается на 1,5 метра (5 футов) за каждые два полных уровня манифестации.

Средняя: Максимальная дистанция равна 30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов) за уровень манифестации.

Далеко: Максимальная дистанция равна 122 метра (400 футов) + 12 метров (40 футов) за уровень псионического класса.

Неограниченная: Сила может оказать эффект на любую точку в пределах данного плана существования.

ЧТО ТАКОЕ ПСИОНИЧЕСКАЯ СИЛА?

Псионическая сила – это однократный псионический эффект. Псионы и существа, манифестирующие силы за очки силы, не должны подготавливать их заранее. Они либо имеют нужное количество очков силы, либо нет.

Сила манифестируется, когда псионический персонаж оплачивает её стоимость в очках силы. Некоторые псионические существа автоматически манифестируют псионические силы без их оплаты очками силы.

Каждая сила в игре имеет особый эффект, описываемый в статьях о конкретных силах. Сила, известная Псиону, может использоваться столько раз, на сколько использований ему хватит имеющихся у него очков силы. Поскольку число доступных Псиону в день очков силы ограничено, то оно ограничивает и

число возможных применений сил Псионом. Кроме того, псионические персонажи имеют ограниченное число бесплатных использований для сил 0-го уровня.

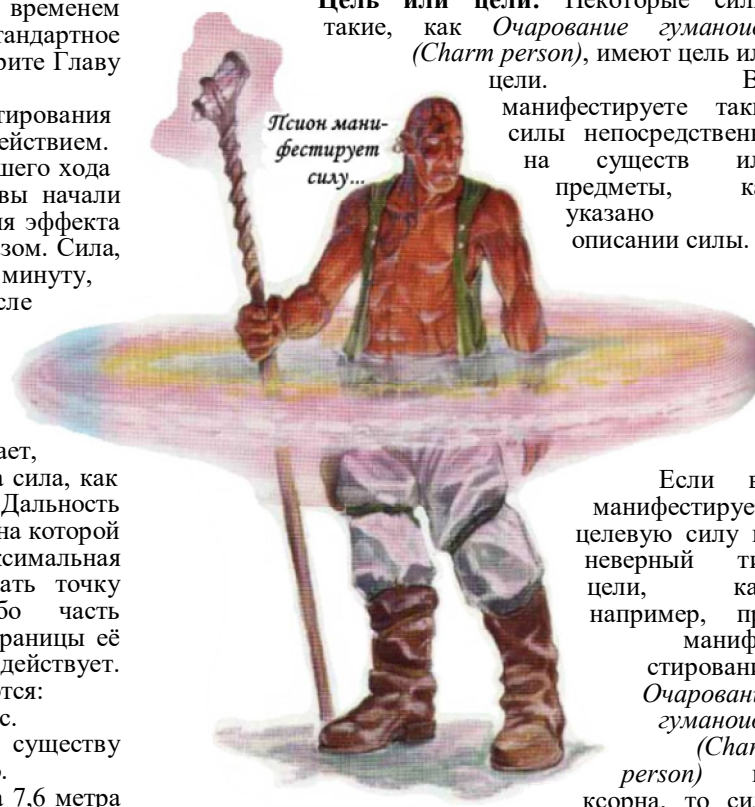
Сила псиона базируется на конкретной конфигурации его разума и тела. Вся энергия эффекта продуцируется в разуме Псиона. Дозированный и осознанный контроль над этой биоэнергией и приводит к проявлению желаемого эффекта.

Нацеливание силы

В зависимости от типа силы вы должны выбрать либо цель, на которую она будет воздействовать, либо точку, которая будет эпицентром производимого эффекта.

Цель или цели: Некоторые силы, такие, как *Очарование гуманоида (Charm person)*, имеют цель или цели.

Вы манифестируете такие силы непосредственно на существ или предметы, как указано в описании силы.



Если вы манифестируете целевую силу на неверный тип цели, как, например, при манифестировании *Очарования гуманоида (Charm person)* на ксорна, то сила

не даёт никакого эффекта.

Если целью силы являетесь вы сами (“Цель: Вы”), вы не получаете спасброска, а Сопротивление силам и Сопротивление заклинаниям не применяются. Пункты о спасброске и Сопротивлении силам в описании таких сил опускаются.

Эффект: Некоторые силы, например, почти все силы Метатворения, создают или призывают вещи, а не воздействуют на уже имеющиеся. Если иного не указано в описании силы, вы должны указать точку возникновения вещи, либо глядя на неё непосредственно, либо описав однозначным образом (что-то вроде “Эктоплазменный ползун появится внутри пещеры, в которой прячется ксорн, в 6 метрах (20 футов) от выхода”). Дальность определяет, как далеко от вас эффект может возникнуть, но если этот эффект является подвижным (например, астральный конструкт), то он свободно может выходить за пределы дальности силы.

Многие эффекты попадают в категорию лучей или расползаний. Лучи и расползания описаны в Главе 10 *КНИГИ ИГРОКА* в разделе Нацеливание Заклинаний. Хотя текст этого раздела и относится конкретно к заклинаниям, но псионические силы с подобными эффектами функционируют абсолютно идентично.

Область: Некоторые силы воздействуют на область. Вы выбираете точку возникновения силы, но в остальном не можете контролировать, каких существ или предметы она затронет. Иногда сила описывает особым образом заданную область, но чаще всего последняя попадает в одну из следующих категорий: выплеск, конус, существа, цилиндр, эманации, предметы, расползание и другое. Эти категории описаны в Главе 10 *КНИГИ ИГРОКА* в разделе Нацеливание Заклинаний. Хотя текст этого раздела и относится конкретно к заклинаниям, но псионические силы с подобными областями функционируют абсолютно идентично. Глава 3 *КНИГИ МАСТЕРА* также содержит полезные диаграммы относительно каждой области.

Дисциплина

Все силы группируются согласно их дисциплине. Каждая из шести дисциплин связана с показателем ключевой способности (смотрите врезку Дисциплины в Главе 1: Псионические персонажи). Счёт ключевой способности важен при манифестировании силы, потому что он модифицирует КТ спасброска оппонента на сопротивление данной силе, как описано ниже в разделе Спасбросок. В описаниях сил после названия указывается принадлежность к определённой дисциплине и соответствующая ключевая способность.

Спасбросок

Большинство вредоносных сил позволяют затронутому существу совершить спасбросок, чтобы избежать воздействия некоторых или вообще всех эффектов силы. Строка Спасбросок в описании силы указывает, какой тип спасброска позволен (если вообще позволен) против этой силы, а также содержит дополнительные термины, определяющие результат успешного спасброска.

Негация: Этот термин означает, что при успешном спасброске сила не имеет эффекта на затронутое существо.

Половина: Сила наносит урон, успешный спасбросок сокращает его величину наполовину (округление вниз).

Частично: Сила несёт в себе какой-либо эффект, например, мгновенную смерть. Успешный спасбросок означает, что на цель воздействуют ослабленные эффекты (например, нанесение урона вместо мгновенной гибели), детализируемые в тексте описания.

Нет: Спасбросок не допускается.

(Предмет): Сила может быть манифестирована на предметы, которые получают право на спасбросок только если являются магическими, псионическими или принадлежащими (удерживаемыми, надетыми, схваченными и т.п.) сопротивляющемуся силе существу, в последнем случае предмет использует бонусы существа к спасброску, если только его

собственные бонусы не являются большими. (Такая запись не означает, что сила может быть манифестирована только на предметы. Некоторые силы подобного рода могут быть манифестированы и на предметы, и на существ). Бонусы к спасброскам псионического предмета равны 2 + половина его уровня манифестации.

(Безвредно): Такая сила обычно полезна, а не вредоносна, но целевое существо может при желании предпринять попытку спасения.

Класс Трудности спасброска: Каждый раз, когда вы манифестируете силу, вы устанавливаете Класс Трудности спасброска оппонента: 1d20 + уровень силы + модификатор ключевой способности для данной силы.



...против сдвигающегося зверя

ВАРИАНТ: КЛАСС ТРУДНОСТИ СПАСБРОСКА ПРОТИВ ПСИОНИЧЕСКИХ СИЛ

Статистически сходный метод определения КТ спасброска жертвы против псионической силы — использовать тот же метод, что используется для определения КТ спасброска от тайных и божественных заклинаний. В этом варианте спасбросок против силы будет иметь КТ 10 + уровень силы + модификатор ключевой способности манифестатора. Преимущество этого способа — в экономии времени, а недостаток в том, что он убирает тонкую отличительную нотку между использованием псионической силы и использованием заклинания.

Успех при спасброске: Существо, успешно спасшееся против силы без видимых физических эффектов, чувствует смутное беспокойство или покалывание, но не может определить точную природу этих ощущений. Вы не ощущаете, преуспело ли существо в спасброске от силы, создающей эффект или действующей на область.

Добровольный провал спасброска: Существо может добровольно отказаться от спасброска и принять эффект силы. Даже персонаж с особой сопротивляемостью псионике или магии может подавить её в себе, если захочет.

Сохранение предметов после спасброска: Если в описании силы не указано иное, то все переносимые и надётые предметы считаются сохранившимися при псионической атаке. Однако если персонаж при спасброске выбрасывает естественную единицу, то неукрытые предметы могут повредиться (если атака вообще может вредить предметам). Определите, какие четыре значимых предмета наиболее вероятно подвержены повреждению и выберите один из них случайным образом. Смотрите Таблицу 10-1 в *КНИГЕ ИГРОКА*; четыре верхних предмета из списка наиболее часто подвергаются удару при псионической атаке: щит, доспех, шлем (или венец / обруч / третий глаз)

или предмет в руке. Соответственно замените “магическую атаку” “псионической силой”, а “магический предмет” “псионическим предметом”. Случайным образом определите, какой предмет должен сделать спасбросок против нужной формы атаки и получить урон от неё.

Если предмет не является псионическим, надетым или переносимым, он не получает права на спасбросок. Он просто получает соответствующий урон.

Соппротивление силам

Соппротивление силам — это особая защитная способность. Если существо с сопротивлением пытается сопротивляться воздействию вашей силы, вы должны сделать проверку уровня манифестации (1d20 + уровень манифестатора), как минимум равную Соппротивлению силам (СС) существа, чтобы сила подействовала на это существо. В некотором роде Соппротивление силам подобно Классу Брони против псионических атак.

Если вы не используете правило “Псионика — это другое” (смотреть ниже в этой главе), то заклинаниям функционируют подобно Соппротивлению силам относительно сопротивляемости псионическим атакам. И наоборот, Соппротивление силам даёт псионическим существам равновеликую вероятность сопротивляться и заклинаниям, используя тот же самый механизм: результат 1d20 + уровень наложения должен быть как минимум равен значению Соппротивления силам существа, чтобы на него подействовало заклинание.

Пункт Соппротивление силам и описание конкретных сил дадут вам понять, может ли Соппротивление силам защитить существо от данной силы. Во многих случаях Соппротивление силам применяется только тогда, когда существо становится непосредственной целью силы, а не когда существо оказывается в области её действия.

Термины “предмет” и “безвредно” обозначают то же самое, что и в случае спасбросков. Существо с Соппротивлением силам может добровольно понизить его, чтобы получить эффекты от силы, помеченной как безвредная, без необходимости проверки уровня манифестации со стороны манифестатора.

КНИГА МАСТЕРА содержит больше информации о Соппротивлении заклинаниям. Даже при использовании правила “Псионика — это другое” псионические силы в отношении сопротивления к ним практически идентичны заклинаниям по механике.

Результат силы

Определив затрагиваемых силой существ (предметы, области) и определив, удался ли этим существам спасбросок (если он позволен), вы можете определить и результаты воздействия силы, указанные в её описательном тексте.

Продолжительность

Определив, кто и как подвергается псионическому воздействию, вы должны так же определить продолжительность этого воздействия. Строка

Продолжительность в описании силы указывает, как долго существует и действует энергия силы. Возможные варианты продолжительности включают следующие категории: точная временная продолжительность; мгновенная; постоянная; концентрация; субъекты, эффекты и области; касательные силы и удержание заряда; разряжение; рассеиваемая (Р). Каждый из этих типов

продолжительности описан в Главе 10 *КНИГИ ИГРОКА* в разделе Продолжительность. Хотя текст этого раздела и относится конкретно к заклинаниям, но псионические силы с подобной продолжительностью функционируют абсолютно идентично.

Цена в очках опыта

Некоторые высокоуровневые силы (вроде *Имитации силы (Emulate power)* или *Истинного творения (True creation)*) требуют затраты ваших очков опыта. Никакая сила не может восстановить потерянные таким образом очки опыта. Вы не можете потратить столько очков опыта, чтобы потерять текущий уровень, поэтому вы не сможете манифестировать такие могучие силы, не имея в запасе достаточного количества опыта. Однако, вы можете, только получив достаточное для подъёма уровня число очков опыта, мгновенно потратить их на какую-либо силу и остаться на прежнем уровне персонажа.

Строка Очки силы в описании сил включает упоминание о необходимости оплаты в очках опыта.

Индикатор

При манифестировании псионических сил первичному эффекту обычно сопутствуют вторичные индикаторы. Псионический индикатор может быть звуковым, материальным, ментальным, пахучим или визуальным. Ни один из вторичных индикаторов не является достаточно сильным, чтобы создать какие-то последствия для псионических существ, их союзников или противников во время боя. Вторичные эффекты силы существуют только если упомянуты в описании конкретной силы.

Звуковой (Зв): Около манифестатора или около цели воздействия силы (по выбору манифестатора) слышится низкий гул, пугающе похожий на множество низких голосов. Звук мгновенно нарастает от едва различимого до громкого как крик, слышимого за 30 метров (100 футов). По желанию манифестатора, звук может быть и таким тихим, что его можно различить только на расстоянии до 4,5 метра (15 футов) при успешной проверке Слуха (КТ 10). Для некоторых сил даётся описание уникальных звуковых индикаторов.

Материальный (Ма): Реципиент силы или область её действия покрываются эфемерной, прозрачной слизистой субстанцией. Эта слизь испаряется через 1 раунд независимо от длительности действия силы. Опытные Псионеры распознают данную слизь, как эктоплазму, просачивающуюся из Астрального Плана; эта субстанция полностью инертна.

Ментальный (Ме): Еле уловимый звон колокольчика раздаётся в умах тех, кто находится в пределах 4,5 метра (15 футов) от манифестатора или

Манифестирование
силы Метатворения



цели силы (по выбору манифестатора), в течение 1 секунды (или на протяжении времени действия силы, по выбору манифестатора). Для некоторых сил даётся описание уникальных ментальных индикаторов.

Пахучий (Пх): Станный, но знакомый аромат вызывает краткую вспышку воспоминаний о чём-то давно забытом. Запах трудно определить точно, и любые два индивида будут описывать его по-разному (кому-то он напомнит запах горящего дерева, а кому-то, например, аромат жимолости). Запах исходит от манифестатора и распространяется на расстояние 6 метров (20 футов), а затем затухает менее чем за секунду (либо сохраняется на протяжении длительности действия силы, по выбору манифестатора).

Визуальный (Ви): Глаза манифестатора горят, как две серебряные точки в течение времени действия силы, а в момент манифестирования от манифестатора исходит мгновенная вспышка радужного света на расстояние в 1,5 метра (5 футов), если только не описан уникальный визуальный вторичный эффект.

Подстройка индикаторов: Вышеприведённые индикаторы являются стандартными, но, вместе с тем, служат лишь примерами. ИМ может заменить приведённые индикаторные эффекты на другие специфические эффекты, более подходящие для его кампании или даже для отдельного псионического персонажа. Например, силы с материальным индикатором могут продуцировать “пыльцу фей” вместо эктоплазменной жижи. Однако раз установленный для кампании или персонажа индикаторный эффект не должен после этого изменяться.

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Для манифестирования силы вы должны сконцентрироваться. Если что-либо прерывает вашу концентрацию во время манифестирования силы, вы должны осуществить успешную проверку Концентрации или потерять очки силы без реальной манифестации силы. Чем более серьёзны помехи и чем выше уровень манифестируемой силы, тем выше КТ проверки. (КТ частично базируется на уровне силы, поскольку для высокоуровневых сил требуется более сложная ментальная работа). При провале проверки вы теряете очки силы, но сила не манифестируется и не оказывает никакого эффекта.

Псионика являясь волшебной способностью. В большинстве случаев волшебная способность (и манифестирование силы) работает подобно заклинанию, и наложение заклинаний работает подобно манифестированию сил относительно накладываемых ограничений. Эти ограничения совпадают с ограничениями при наложении заклинаний за исключением одного важного отличия: броня не мешает манифестированию сил. Во всех остальных отношениях манифестирование сил следует правилам наложения заклинаний (например, если вы манифестируете силу в зоне угрозы оппонента, то он получает право на свободную атаку).

Ситуации (помимо ношения брони), которые прерывают наложение заклинания, также прерывают и манифестирование силы. Если манифестирование силы прервано, вы теряете очки силы, которые потратили бы на оплату успешно манифестированной силы. Если вы использовали бесплатное манифестирование силы 0-го уровня, то сила не срабатывает, но данное использование не идёт в счёт потраченных бесплатных использований сил 0-го уровня. Ситуации, которые могут вызвать прерывание манифестирования силы, включают в себя внезапное ранение, воздействующее на вас заклинание или силу, состояние борьбы или прижатия, сильное или очень жёсткое движение. Описания для каждой из этих

ситуаций приведены в Главе 2: Умения, в разделе Концентрация.

Манифестирование в оборонительной позиции:

Если вы хотите манифестировать силу, не провоцируя свободной атаки со стороны противника, вы должны при этом уклоняться и лавировать. При этом необходима проверка Концентрации по КТ 15 + уровень манифестируемой силы. В случае неудачной проверки вы теряете очки силы.

УРОВЕНЬ МАНИФЕСТАЦИИ

Эффект и длительность силы часто зависят от её уровня манифестации, который равен вашему уровню в псионическом классе. Например, сила *Астральный конструкт* (*Astral construct*) длится 1 раунд за уровень манифестации, поэтому созданный ею астральный конструкт продержится 11 раундов, если манифестирован Псионом 11-го уровня.

При желании вы можете манифестировать силу на более низком уровне манифестации, но при этом её уровень манифестации всё равно должен быть достаточным для принципиальной возможности её манифестирования. Кроме того, все уровнезависимые величины должны основываться на одном и том же уровне манифестации.

ПРОВАЛ СИЛЫ

Если вы попытаетесь манифестировать силу в условиях, при которых её характеристики (дальность, область и т.п.) не являются подходящими, то попытка манифестации проваливается и очки силы теряются безо всякого эффекта. Например, если вы пытаетесь манифестировать *Очарование гуманоида* (*Charm person*) на собаку, сила проваливается, поскольку собака – неверная цель для неё.

Попытка манифестирования также будет провалена, если нарушена ваша концентрация (смотреть Концентрация выше).

ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ СИЛ

Некоторые особые эффекты являются общими для всех сил.

Атаки: Некоторые силы тем или иным образом связаны с проведением атак. Все агрессивные боевые действия, даже те, что не наносят прямого урона, вроде обезоруживания или напора, считаются атаками. Все силы, которым оппоненты сопротивляются с помощью спасброска, от которых несут урон или которые так или иначе вредят и мешают им, считаются атаками. *Астральный конструкт I* (*Astral construct I*) и подобные силы атаками не являются, поскольку они хоть и призывают вам помощников в бою, но напрямую никому не вредят.

Типы бонусов: Многие силы дают существам бонусы к показателям способностей, Классу Брони, атакам и так далее. Каждый бонус имеет тип, отражающий способ воздействия силы. Например, *Эктоплазменный доспех* (*Ectoplasmic armor*) предоставляет бонус брони к КБ, отображающий осязаемый доспех, созданный силой для вашей защиты. С другой стороны, *Боевое предвидение* (*Combat precognition*), предоставляет бонус озарения к КБ, поскольку вы получаете понимание того, когда противник будет вас атаковать. Важным аспектом типов бонусов является то, что два бонуса одного типа обычно не складываются между собой. Исключения составляют бонусы уклонения, большинство ситуационных бонусов и бонусы совместно используемых доспеха и щита. В других случаях применяется лучший из бонусов. Подобный принцип применяется и в отношении штрафов – из двух (и более) штрафов одного типа применяется только худший.

Типы бонусов включают бонусы брони, умения, отклонения, усиливающий, увеличения, ускорения, врождённый, озарения, удачи, моральный, естественной брони, нечестивый, священный и взаимосвязи (более детально типы бонусов рассмотрены в *КНИГЕ МАСТЕРА*).

Описатели: Некоторые силы имеют описатели, отображающие особенности их функционирования. Например, многие псионические силы являются ментальными (что указывается в строке под их названием). Большинство подобных описателей не имеют никакого игрового эффекта сами по себе, но они показывают, как сила взаимодействует с другими силами, заклинаниями, особыми способностями, необычными существами, мировоззрением и так далее.

Описатели бывают следующие: кислота, холод, хаос, тьма, смерть, электричество, зло, страх, огонь, сила (force), добро, речевое, порядок (закон), свет, ментальное, звук и телепортация.

Например, сила *Белый огонь* (*Whitefire*) имеет описатель [Огонь]. Когда Псион манифестирует *Белый огонь* (*Whitefire*) на существо с иммунитетом или сопротивлением к огню, описатель предоставляет быстрый ответ на вопрос, может ли *Белый огонь* (*Whitefire*) повредить такому существу.

ПСИОНИЧЕСКО-МАГИЧЕСКАЯ ОТКРЫТОСТЬ

Базовое правило для псионики и магии просто: псионические силы взаимодействуют с заклинаниями, а заклинания с псионическими силами так же, как заклинание или обычная волшебная способность взаимодействуют с другими заклинанием или волшебной способностью. Такое правило известно как открытость.

Псионическо-магическая открытость: Хотя это прямо не указано в описаниях заклинаний в *КНИГЕ ИГРОКА* или в описаниях магических предметов в *КНИГЕ МАСТЕРА*, всегда следуйте следующему правилу (если только ваш ИМ не использует опцию “Псионика – это другое”): заклинания, волшебные способности и магические предметы, которые потенциально могут воздействовать на псионика, воздействуют на псионика. Ниже даётся серия примеров.

Сопротивление заклинаниям эффективно против псионических сил того же уровня и использующих идентичную заклинаниям механику. Точно также Сопротивление силам эффективно против заклинаний того же уровня и использующих идентичную силам механику. Если существо имеет что-то одно из этого, то предполагается, что оно имеет и другое (другой вариант взгляда на эти вещи состоит в том, чтобы считать сопротивление заклинаниям и сопротивление силам одной и той же вещью, просто с разными именами).

Позвольте любым заклинаниям, гасящим или развеивающим магию, таким же образом влиять на псионические силы того же уровня и использующим идентичную заклинаниям механику и наоборот. Заклинание *Развеивание магии* (*Dispel magic*) также “развеивает” псионика подходящих уровней, а *Гашение псионики* (*Negate psionics*) подобным же образом гасит заклинания.

Заклинание *Обнаружение магии* (*Detect magic*) обнаруживает псионические силы, их число, силу и местоположение в пределах 3 раундов (хотя для точного определения дисциплины требуется проверка Определения пси-сил (Psicraft)).

Области “мёртвой магии” также являются областями “мёртвой псионики”.

Сопротивление околдовыванию: Эльфы устойчивы к заклинаниям школы Околдовывания, также как Монахи и Разбойники со Спокойным

разумом и Скольким разумом соответственно. Это преобразуется в соответствующий бонус к сопротивлению всем псионическим силам с описателем “принуждение” (*Отморжение* (*Aversion*), *Подчинение* (*Domination*) и т.д.). Если ваш ИМ использует правило “Псионика – это другое”, то никаких особых бонусов против принуждающих эффектов не будет.

Множественные эффекты: Силы или псионические эффекты обычно работают именно так, как описано в Главе 5: Силы, вне зависимости от того, как много других сил, псионических эффектов, заклинаний или магических эффектов действуют в той же области или на того же реципиента. За исключением особых случаев одна сила не вмешивается в работу другой силы или заклинания. Но особые случаи всё же существуют. Например, *Развеивание магии* (*Dispel magic*) снимает прочие магические и псионические эффекты (если только не используется правило “Псионика – это другое”). Когда сила имеет особый эффект на другие силы или заклинания, это рассматривается в её описании (то же верно и для заклинаний, воздействующих на силы). Существует ещё несколько общих правил для сил, заклинаний, магических и псионических эффектов, действующих в одном месте.

Складывающиеся эффекты: Силы, которые дают бонусы или штрафы к броскам атаки, броскам урона, спасброскам и так далее, обычно не складываются между собой. Например, два *Эктоплазменных доспеха* (*Ectoplasmic armor*) не дадут реципиенту удвоенную выгоду одного *доспеха*.

В более общем случае два бонуса одного типа не складываются между собой, даже если они происходят от двух разных сил или от силы и заклинания. Например, бонусы брони от *Магического доспеха* (*Mage armor*) и *Эктоплазменного доспеха* (*Ectoplasmic armor*) складываться не будут. Вы используете только тот бонус, который обеспечивает лучший Класс Брони. Точно также сила *Щит благоразумия* (*Shield of prudence*) даёт вам бонус озарения к КБ, который не складывается с бонусом озарения от *Боевого предвидения* (*Combat precognition*).

Бонусы разных типов: Бонусы или штрафы от двух разных сил или от силы и заклинания будут складываться, если они создают эффекты разных типов. Например, заклинание *Предусмотрительность* (*Foresight*) даёт бонус озарения +2 к КБ. Персонаж, находящийся под действием *Предусмотрительности* (*Foresight*) и носящий псионически манифестированный *эктоплазменный доспех*, который даёт бонус брони +10, будет иметь общий бонус +12 к КБ, так как бонусы разных типов складываются между собой.

Одинаковый эффект больше одного раза с разной силой: В случаях, когда две или более идентичных силы или заклинания действуют в одной области, но с разной силой, рассматривается только самый мощный эффект. Например, персонаж, находящийся одновременно под действием *Дубового тела* (*Oak body*) и *Железного тела* (*Iron body*) получает выгоду только от более мощной из этих сил. Если одна из сил или одно из заклинаний гасится или истекает их продолжительность, то вторая сила или заклинание начинают давать свой эффект (если, конечно, и их продолжительность не истекла).

Одинаковый эффект с разным результатом: Иногда одна и та же сила или заклинание могут производить разные эффекты, если применены к одному реципиенту более одного раза. Например, сила *Теневое тело* (*Shadow body*) может превратить Псиона в живую тень, но если сразу после этого он использует *Метаморфозу* (*Metamorphosis*), то, хотя

эффект *теневого тела* и будет формально действовать, но предмет, в который превратится Псион, перекроет эффект от его действия. Если за *Метаморфозой* (*Metamorphosis*) последует серия заклинаний *Превращение другого* (*Polymorph other*) от вражеского Волшебника, то последнее заклинание в этой серии перекроет эффекты прочих заклинаний, равно как и эффекты двух исходных сил. Ни одно из предыдущих заклинаний или сил не является убранным или развеянным, но их эффекты становятся незначимыми, пока действует последнее заклинание в этой серии.

Множественные эффекты ментального контроля: Иногда псионические или магические эффекты, устанавливающие ментальный контроль, делают другие подобные эффекты незначимыми. Например, заклинание *Удержание гуманоида* (*Hold person*) делает незначимыми прочие формы ментального контроля, будь они псионическими или магическими, так как лишает персонажа способности двигаться. Ментальный контроль, не лишаящий реципиента способности действовать, обычно не мешает другим эффектам ментального контроля, хотя они могут модифицировать друг друга. Если контролируемое существо в один момент получает два противоречащих друг друга приказа, то противостоящие друг другу контролёры должны сделать встречную проверку Харизмы, определяющую, кому подчинится управляемое существо.

Силы и заклинания с противоположными эффектами: Силы и заклинания, имеющие противоположные эффекты, действуют обычным образом, со всеми своими бонусами, штрафами и изменениями, в порядке их возникновения. Поэтому Психовоин, который сначала использует *Расширение* (*Expansion*), чтобы вырасти на 20%, а затем использует *Сжатие* (*Compression*), чтобы уменьшиться на 50%, в результате будет иметь размер в 60% от исходного.

Мгновенные эффекты: Два или более магических или псионических эффекта, имеющих мгновенную длительность, действуют кумулятивно на один и тот же предмет, место или существо. Поэтому когда два *Белых огня* (*White fire*) одновременно воздействуют на одно существо, оно должно делать сброски Рефлексов отдельно для каждой силы и получать урон соответственно их результату.

ПСИОНИЧЕСКИЕ СИЛЫ

Псионы и Психовоины манифестируют псионические силы. Псионические силы подразумевают прямые манипуляции с личной психоментальной энергией. Эти манипуляции требуют природного таланта и медитаций.

ПСИОНЫ И ПСИХОВОИНЫ

В отличие от пользующихся тайными заклинаниями Волшебников, Псионы и Психовоины не имеют книг “сил” и не подготавливают силы заранее – в некотором роде псионические персонажи похожи на тайных Колдунов, которые колдуют заклинания “на лету”. Уровень псионического персонажа ограничивает число доступных ему для манифестирования очков силы (смотреть Главу 1: Псионические классы). Наиболее важный показатель способности для Псиона определяется его первичной дисциплиной и при достаточно высоком значении предоставляет ему дополнительные очки силы на уровень. Наиболее важной способностью для Психовоина, вероятно, является Сила, хотя и прочие показатели способностей также важны для этого класса. Чтобы иметь способность манифестировать силы, члены любого из этих классов должны иметь

счёт ключевой способности не ниже 10 + уровень силы.

Дневной запас очков силы: Каждый день Псион и Психовоин нуждаются в 8-часовом отдыхе, за которым должен следовать 15-минутный период концентрации. Во время этого периода разум псионического персонажа заново заряжается очками силы, достигая их максимума, определяемого уровнем персонажа, значением показателя ключевой способности (только для Псиона) и приобретёнными навыками. Без подобного освежающего разум периода псионический персонаж не восстанавливает потраченные за прошлый день очки силы. Псионический персонаж может восполнять свой запас очков не чаще, чем один раз в 24 часа. Большинство псионических персонажей выбирают определённое время суток для освежения своего разума, хотя строгое требования к следованию расписанию нет.

Например, на 3-м уровне Кочевница Александра имеет 8 очков силы (4 бонусных очка за Ловкость 18 – ключевую способность для Психопортации – плюс 4 очка за 3-й уровень Псиона). Если она манифестирует восемь сил 1-го уровня, то потратит все очки силы и больше не сможет манифестировать силы до следующего дня, когда восполнит свой запас очков силы.

Силы 0-го уровня: Силы 0-го уровня, также называемые талантами, являются исключением из общего правила по оплате очками силы. Псионические персонажи могут манифестировать силы 0-го уровня число раз в день, равное классовому бонусу (3 для Псионов, 2 для Психовоинов) + уровень манифестатора. После этого до начала следующего дня они должны будут платить по 1 очку силу за каждую последующую манифестацию силы 0-го уровня.

Добавление сил в репертуар псионического персонажа: Псион и Психовоин получают силы и очки силы при каждом повышении уровня; они никогда не получают сил иным способом. Когда псионический персонаж получает новый уровень, консультируйтесь с соответствующими таблицами в Главе 1: Псионические персонажи, чтобы узнать, как много сил теперь известно данному персонажу. Также обращайтесь к соответствующим таблицам для каждого класса, чтобы узнать, сколько очков силы теперь имеет персонаж. Новые силы должны выбираться из соответствующих классовых списков. С разрешения ИМ Псион также может выбирать силы из числа новых и необычных, к которым он каким-либо образом получил доступ, как указано в описании класса Псион.

ПСИОНИЧЕСКАЯ БОЛЕЗНЬ

Владение псионической силой далеко за пределами возможностей обычных умов не даётся просто так. Хотя большинство псионических персонажей видят мир, как надлежащую к вскрытию устрицу, но им следует остерегаться напастей, уникальных для их источника силы.

Как и в случае с обычной болезнью, псионический персонаж, который ранен или атакован существом, являющимся переносчиком болезни или паразитов, или который иным образом вступает в контакт с заражённым материалом, должен немедленно сделать сбросок Стойкости. При провале персонаж получает урон (или определённый иной эффект) по истечении инкубационного периода. Раз в день после этого заражённый персонаж должен делать сбросок Стойкости для избежания получения повторного урона. Два последовательных успешных сброска подряд означают, что персонаж переборол болезнь.

Каскадный грипп: Распространяется мозговыми кротоми, другими паразитами (рана); КТ 13; *Инкубационный период:* один день; *Урон:* псионический каскад.

Псионический каскад – это потеря контроля над псионическими способностями. После инкубационного периода использование очков силы становится опасным. Каждый раз, когда заражённый персонаж манифестирует силу, он должен делать проверку Концентрации (КТ 16). При неудачной проверке активируется псионический каскад. Сила срабатывает нормально, но в следующем раунде, без воли персонажа, манифестируются ещё две случайные силы, поглощая очки силы на свою оплату из запаса очков силы персонажа. Во время третьего раунда манифестируются ещё три дополнительные силы и так далее, пока запас очков силы персонажа не окажется истощён (псионический персонаж, который знает мало сил, но имеет много очков силы, может в ходе каскада несколько раз проманифестировать весь свой репертуар сил). Цель сил, активируемых каскадом, тоже выбирается случайным образом. Бросайте процентник: при результате 01-50 сила воздействует на самого персонажа, результат 51-100 указывает на то, что сила воздействует на существ поблизости (силы с персональной и касательной дальностью всегда воздействуют только на самого псионического персонажа). Каскад для псионических существ (которые манифестируют силы бесплатно) продолжается до тех пор, пока все известные им силы не проманифестируются как минимум дважды.

Церебральные паразиты: Распространяются при контакте с инфицированными псионическими существами (контакт); *Инкубационный период:* 1d4 дней; *Урон:* вытягивает 1d8 очков силы.

Церебральные паразиты – это крошечные организмы, неразличимые для невооружённого взгляда. Заражённый персонаж может даже не знать, что является носителем паразитов, пока не обнаружит, что имеет в своём распоряжении меньше очков силы, чем ожидалось. Псионические персонажи с церебральными паразитами ограничены лишь однократным дневным использованием каждой из своих сил (вместо их свободного манифестирования).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ХРАНИМЫХ ОЧКОВ СИЛЫ

Жизнь и смерть псионических персонажей зачастую зависит от числа имеющихся в их распоряжении в данный момент очков силы. Неудивительно, что существует множество различных псионических предметов для запасаания очков силы и их последующего использования, в первую очередь это такие устройства как *ёмкостные кристаллы* (смотрите Главу 7: Псионические предметы). Независимо от типа предмета, хранящего очки силы, псионические персонажи должны следовать строгим правилам по их использованию.

Бутылочное горлышко: При использовании очков силы, хранимых в предмете, для манифестирования силы или псионического атакующего / защитного режима псионический персонаж не может дополнять оплату очками силы из своего собственного запаса или из другого хранящего их предмета. Таким образом, Псион, пытающийся манифестировать силу 2-го уровня (со стоимостью 3 очка силы) не может использовать предмет с максимальной ёмкостью хранения всего в 1 очко силы, дополнив это единственное очко 2 очками силы из собственного резерва. Однако он может использовать хранящее устройство с высоким максимумом для манифестирования одной или более сил, стоящих меньше этого самого максимума: например, за счёт *ёмкостного кристалла* с

максимальной вместимостью 9 очков силы можно будет оплатить девять сил 1-го уровня или какую-то другую комбинацию сил с суммарной стоимостью 9 очков силы.

Перезарядка: Большинство хранящих очки силы устройств позволяют псионическим персонажам “перезарядять” их за счёт собственных очков силы. Это действие истощает запас очков силы персонажа в соотношении 1 к 1, как если бы он манифестировал силу; однако, потраченные очки силы остаются запасёнными в предмете.

Обратное же неверно – псионический персонаж не может использовать очки силы, запасённые в предмете, для восполнения собственного запаса очков силы.

СИЛЫ ПСИХОМЕТАБОЛИЗМА

Дисциплина Психометаболизма включает силы, такие как *Медвежьи когти* (*Claws of the bear*) и *Укус волка* (*Bite of the wolf*), дающие манифестатору способность превращать безоружные атаки (или укусы) в стандартные атаки ближнего боя. Однако, хотя, например, *Медвежьи когти* (*Claws of the bear*) и отрачивают когти на обеих руках (или, по желанию, ногах) манифестатора, общее число атак в раунде, которые он может применять, не изменяется. Манифестатор просто обретает оружие “нерабочей” руки в виде когтей на второй руке (в дополнение к оружию в основной руке или когтям на ней же; если манифестирована другая сила, то оружием в “нерабочей” руке может считаться и укус) и может использовать стандартные правила для атак “нерабочей” рукой, описанные в *КНИГЕ ИГРОКА*, считая когти и укусы за лёгкое оружие. Манифестатор, владеющий оружием, может использовать когти или укус как в качестве атаки “нерабочей” рукой, так и, по своему желанию, в качестве основной атаки. Кроме того, навыки *Обоерукость* и *Бой двумя руками* снижают штрафы при использовании таких атак в качестве атак “нерабочей” рукой.

ПСИОНИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Каждая сила принадлежит одной из шести дисциплин. Дисциплина – это группа связанных псионических сил, которые работают сходным образом.

ЯСНОЧУВСТВОВАНИЕ (CLAIRSENTIENCE)

Силы Ясночувствования позволяют вам узнать давно забытые секреты, уловить видения ближайшего будущего и предсказать более отдалённое будущее, найти скрытые вещи и в целом узнать что-то вам неизвестное. Представителями сил этой дисциплины являются *Яснослышание / Ясновидение* (*Caliraudience / Clairvoyance*), *Чтение предмета* (*Object reading*), *Предвидение* (*Precognition*), *Всеобъемлющее видение* (*Ubiquitous vision*).

Многие силы Ясночувствования имеют коническую область действия, которая перемещается вместе с вами и распространяется в направлении вашего взгляда. Этот конус определяет область, которую вы можете обследовать каждый раунд. Если вы изучаете одну и ту же область в течение нескольких раундов, вы часто можете получить дополнительную информацию, как указано в описаниях соответствующих сил.

МЕТАТВОРЕНИЕ (METACREATIVITY)

Силы Метатворения создают предметы, существ или некоторые формы материи. Существа, которых вы создаёте, обычно, но не всегда, подчиняются вашим

командам. Представителями сил этой дисциплины являются силы *Астрального конструкта (Astral construct)*, *Создание пищи и воды (Create food and water)*, *Эктоплазменный ползун (Ectoplasmic shambler)* и *Стена эктоплазмы (Wall of ectoplasm)*.

Создаваемые существо или предмет не могут появиться внутри другого существа или предмета, а также не могут появиться парящими в пустом месте. Они должны возникать на свободном месте и на способной поддерживать их поверхности. Существо или предмет должны появляться в пределах дальности действия силы, но после этого не обязаны оставаться в этих пределах.

Силы этой дисциплины черпают сырую эктоплазму в Астральном Плане, чтобы создать существо или предмет в месте, указанном псионическим персонажем (с приведёнными выше ограничениями). Созданные таким образом предметы обычно являются столь же твёрдыми и прочными, что и нормальные, несмотря на изначальную прозрачность формирующей их субстанции. Если сила имеет продолжительность, отличную от мгновенной, то созданное поддерживается псионической энергией манифестатора, и когда время действия силы истекает или она гасится, созданный предмет или существо исчезают без следа, разве что оставляя после себя несколько комочков быстро испаряющейся жидкой эктоплазмы. Некоторые силы Метатворения имеют мгновенную продолжительность. В этих случаях предмет или существо только собираются за счёт псионики и после этого существуют независимо от неё.

ПСИХОКИНЕЗ (PSYCHOKINESIS)

Силы Психокинеза манипулируют энергией или обращаются к силе разума для достижения желаемого результата. Многие из этих сил создают интересные визуальные эффекты далеко за пределами стандартных вторичных индикаторов, такие как перемещение, плавление, трансформацию или взрыв цели. Силы Психокинеза наносят большое количество урона. Представителями сил этой дисциплины являются *Контузия (Concussion)*, *Возбуждение материи (Matter agitation)* и *Манипуляция материей (Matter manipulation)*.

Телекинез (Telekinesis) и его различные вариации являются сердцем дисциплины Психокинеза. Это чистейшее выражение сил Учёного: власть разума над материей, перемещение на расстоянии. Такая сила позволяет разуму использующего её схватить саму ткань реальности и перемещать по своему желанию. *Телекинез (Telekinesis)* – это наиболее явное проявление подобных сил, но даже такие силы как *Возбуждение материи (Matter agitation)* и *Контузия (Concussion)* используют перемещение и перераспределение крошечных частиц материи. Новое расположение этих частиц и определяет специфический эффект. Например, *Контузия (Concussion)* формирует невидимую выпуклость в ткани реальности, которую Псион использует, чтобы стукнуть желаемую цель.

ПСИХОМЕТАБОЛИЗМ (PSYCHOMETABOLISM)

Психометаболические силы изменяют физические свойства псионического персонажа. Представителями сил этой дисциплины являются *Метаморфоза (Metamorphosis)*, *Естественная броня (Natural armor)* и *Теневое тело (Shadow body)*.

Эгоист чувствует своё тело, как никто другой. Он оценивает своё здоровье по ритму сердцебиения и кровяным толчкам в ушах. Глубокое понимание собственной физиологии позволяет Эгоисту направлять энергию своего разума на выполнение невероятных биологических задач. Жизненная сила

является ключевым ингредиентом Психометаболизма, и те, кто выбирают его как первичную дисциплину, отлично понимают, что сущность самой жизни является основой для любых познаваемых сил.

ПСИХОПОРТАЦИЯ (PSYCHOPORTATION)

Силы Психопортации перемещают манифестатора, предметы или других существ сквозь пространство и время. Представителями сил этой дисциплины являются *Астральная проекция (Astral projection)*, *Дверь измерений (Dimension door)*, *Теленормация (Teleport)* и *Запуск теленормации (Teleport trigger)*.

Описатель [Телепортация] сопровождает многие силы данной дисциплины. Этот описатель раскрывает, что Психопортация требует чёткого и глубинного понимания структуры реальности.

Истинное понимание реальности позволяет Кочевнику замечать в ткани существования небольшие трещины и расколы, а затем просачиваться через них в другие места в пространстве и даже во времени. И маленькие скачки в пространстве достаточно чудесны, но что насчёт времени? Время – это всего лишь один из аспектов пространства, но гораздо более сложный для понимания смертным сознанием. И всё равно те, кто изучает Психопортацию, пытаются добиться невозможного, иногда достигая успеха как в случаях с силами *Скачок во времени (Time hop)* и *Регрессия времени (Time regression)*.

ТЕЛЕПАТИЯ (TELEPATHY)

Силы Телепатии могут следить за разумами других и воздействовать на них, влияя на их поведение или полностью контролируя его. Представителями сил этой дисциплины являются *Отторжение (Aversion)*, *Очарование гуманоида (Charm person)* и *Массовое подчинение (Mass domination)*.

Большинство телепатических сил являются ментальными. Два типа сил позволяют вам влиять на других существ.

Очарование (Charm): Силы этого типа меняют мироощущение существа относительно вас, чаще всего заставляя воспринимать вас, как своего хорошего друга.

Принуждение (Compulsion): Силы принуждают существо действовать тем или иным образом, либо меняют его образ мышления. Некоторые силы жёстко определяют действия реципиента (или эффекты на нём), некоторые предоставляют вам возможность задать действия реципиента при манифестировании силы, а некоторые предоставляют вам полный контроль над его действиями.

ВАРИАНТ: ПСИОНИКА – ЭТО ДРУГОЕ

Стандартная псионическая система обращается с псионической энергией и с магией, как с совместимыми вещами, равно уязвимыми и перед заклинанием *Развеивание магии (Dispel magic)*, и перед силой *Гашение псионики (Negate psionics)*. Соппротивление заклинаниям работает против псионических атак так же, как защищает от заклинаний, а Соппротивление силам защищает от заклинаний так же, как и от псионических сил. Точно также заклинания, защищающие от ментальных эффектов, работают и против ментальных псионических сил и наоборот. Например, дракон, имеющий Соппротивление заклинаниям 18, также имеет и Соппротивление силам 18.

Есть много хороших причин обращаться с псионикой подобным образом, но основная из них – это игровой баланс. Базовые D&D-правила уже разработаны так, чтобы работать с магией во всех её проявлениях. Любая система, слишком удаляющаяся от этих правил, рискует превратиться в “надстройку”, не очень интегрированную с остальной частью игры.

Однако, некоторые люди желают именно такого взаимодействия. Представьте, что вы играете персонажем, использующим новую псионическую систему, не интегрированную с магией, в кампании, спроектированной эксклюзивно для магии и заклинателей. Когда вы выходите на сцену, то являетесь единственным псиоником в своём регионе, а может, и во всём мире. Ничто не может остановить вас или сопротивляться чужеродным энергиям вашего разума (хотя спасброски работают обычным образом). Но это палка о двух концах: для вас магия – это та же неостановимая чужеродная энергия, которую вы не можете погасить своими силами. Единственным надёжным вариантом для вас в этом плане является подружиться с одним-двумя заклинателями или разыскать зачарованные предметы, способные предоставить определённую защиту от магии.

В данной врезке приводятся рекомендации по разделению магии и псионики. Помните, что это опциональный метод обхождения с псионикой, тот, который должен использоваться лишь ИМ, готовым к дополнительной подготовительной работе между играми для поддержания баланса.

Развеивание и гашение: *Развеивание магии (Dispel magic)* не имеет никакого эффекта при использовании против псионических сил, способностей или предметов. Точно также *Гашение псионики (Negate psionics)* представляет собой всего лишь свет и шум при манифестировании против заклинаний, эффектов или предметов.

Ментальные заклинания и силы: Заклинания и особые способности, защищающие разум против магических эффектов *очарования* или *принуждения*, не защищают против псионических версий тех же эффектов. Например, Эльфы не будут получать бонус +2 к спасброскам Воли против псионического *Очарования гуманоида (Charm person)*, который они получают против магического *Очарования гуманоида (Charm person)*. Подобным образом *Поле антимгии (Antimagick field)* не сдерживает псионику, как и *Поле аннулирования псионики (Null psionics field)* не разрушает магию в области своего действия.

Сопротивление заклинаниям и Сопротивление силам: Демоническое Сопротивление заклинаниям не защитит даже от слабейшей силы, манифестированной псионическим персонажем 1-го уровня (хотя спасброски будут работать нормальным образом). Особо могучие псионические существа имеют Сопротивление силам, которое работает против целевых псионических сил, но бесполезно против целевых заклинаний.

“Эволюция” существа: В мире, где работают псионические силы, от которых не защищает Сопротивление заклинаниям, могущественные существа должны иметь и Сопротивление заклинаниям, и Сопротивление силам, иначе бы они быстро оказались на грани истребления. То же самое можно сказать и о чисто псионических существах, имеющих защиту от столь хорошо знакомых им энергий, но беззащитных перед магией. Используйте нижеприведённые модификации при использовании данного опционального правила.

Дайте всем существам из *КНИГИ МОНСТРОВ*, имеющим Сопротивление заклинаниям 10 и выше, Сопротивление силам, равное их СЗ – 10. Например, дракон с Сопротивлением заклинаниям 18 будет иметь Сопротивление силам 8. Дайте всем существам с псионическими способностями из *КНИГИ МОНСТРОВ* Сопротивление силам, равное их Сопротивлению заклинаниям (если оно у них есть).

Несколько существ, описанных в Главе 8: Монстры этой книги, имеют Сопротивление силам. В случае использования данного опционального правила дайте тем из этих существ, у кого Сопротивление

силам равно 10 или выше, Сопротивление заклинаниям, равное их СЗ – 10.

Особые заклинания и силы: Подобно приведённым выше “эволюционировавшим” существам должны существовать особые заклинания и силы, которые позволяют различным энергиям всё же влиять друг на друга, пусть и в ограниченном масштабе. Например, заклинатели могут иметь заклинание *Развеивание псионики (Dispel psionics)*, но оно не будет столь же мощным против псионических сил, как *Развеивание магии (Dispel magic)* против эквивалентных заклинаний. С другой стороны, Псионы могут разработать силу *Гашение магии (Negate magic)*, которая не будет столь могучей против заклинаний, как *Гашение псионики (Negate psionics)* против эквивалентных псионических сил.

В общем случае, любое заклинание или сила, которые позволяют магии взаимодействовать с псионикой и наоборот, должны быть более высокого уровня и иметь меньший эффект, чем подобные заклинания и силы, действующие только в своей области. Ниже приводятся несколько примеров.

Обнаружение псионики (Detect psionics): Это заклинание 2-го уровня функционирует как заклинание *Обнаружение магии (Detect magic)* за исключением его более высокого уровня и того, что оно обнаруживает псионику.

Обнаружение магии (Detect magic): Эта сила 2-го уровня функционирует как сила *Обнаружение псионики (Detect psionics)* за исключением её более высокого уровня и того, что она обнаруживает магию.

Развеивание псионики (Dispel psionics): Это заклинание 5-го уровня функционирует как накладываемое заклинателем на два уровня ниже реального. В остальном оно подобно *Развеиванию магии (Dispel magic)*, но целью является псионика.

Гашение магии (Negate magic): Эта сила 5-го уровня функционирует как манифестируемая манифестатором на два уровня ниже реального. В остальном она подобно *Гашению псионики (Negate psionics)*, но целью является магия.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ловцы разума, гит'янки, юань-ти и другие псионические существа могут создавать псионические эффекты без взятия псионических классов (хотя многие их берут). Персонажи, использующие дордже, ёмкостные кристаллы и прочие псионические предметы, тоже могут создавать псионические эффекты. Такие эффекты бывают двух типов: волшебные и сверхъестественные. Для этой книги важны лишь волшебные способности.

Волшебные псионические способности: Как подсказывает название, волшебные способности напоминают заклинания. Манифестирование псионических сил Псионом или Психовоином считается волшебной способностью, как и свободное манифестирование сил существами без псионического класса (существами с псионическими способностями). Для справочного удобства они функционирует так же, как волшебные способности, описанные в *КНИГЕ ИГРОКА*. В большинстве случаев врождённые псионические способности существ работают так же, как одноимённые силы, но некоторые из подобных способностей являются уникальными и подробно рассматриваются в описаниях соответствующих существ.

Независимо от того, кто является манифестатором, псионические силы и способности не имеют вербальных, соматических или материальных компонентов. Пользователь активирует силы ментально. Броня никогда не влияет на использование сил. Псионические способности имеют время

манифестирования 1 раунд, если в их описании не указано иное.

Псионические способности существ подвержены воздействию Сопротивления заклинаниям и подавляются *Развеиванием магии* (*Dispel magic*) (если не используется правило “Псионика – это другое”). Они не функционируют в областях, где псионика и/или магия сдерживается или гасится (например, в *Поле антимэгии* (*Antimagic field*) или в *Поле аннулирования псионики* (*Null psionics field*)).

Как упомянуто выше, некоторые существа берут уровни в псионических классах. Они манифестируют силы как обычные Псионы или Психовоины. Может сложиться ситуация, что конкретное существо (например, некоторые ловцы разума) будет иметь несколько свободно манифестируемых псионических способностей и ряд других сил, которые нужно оплачивать очками силы.

ПСИОНИЧЕСКИЙ БОЙ

Псионические персонажи могут противостоять друг другу в тех областях, о которых непсионические персонажи и заклинатели даже понятия не имеют. Псионические атакующие режимы позволяют воспользоваться особенностями вражеской ментальной архитектуры, направив агрессивную псионическую энергию вдоль псионических путей прямо к наиболее чувствительным участкам мозга и жёстко подорвав наиболее уязвимые физические и ментальные атрибуты оппонента. К счастью, все псионические существа от природы имеют определённую сопротивляемость к подобным атакам, но ни одно псионическое существо не может испытывать той же степени безопасности против псионических атакующих режимов, как непсионическое существо. Тем не менее, даже непсионические существа могут ощутить боль от псионических атакующих режимов, пусть и притуплённую.

КАК РАБОТАЕТ ПСИОНИЧЕСКИЙ БОЙ?

Когда Телепат Ялдабод сталкивается со своим заклятым врагом, ловцом разума Шулутом, незначительный физический конфликт заслоняется жестокой разборкой мозга против мозга, в которой страдают оба, но один из них в итоге оказывается уничтожен.

Общий обзор

Существует по пять псионических атакующих и защитных режимов (смотреть ниже). Каждый режим подобен особой псионической силе и в целом следует правилам использования псионических сил, но имеются и отличия. Псионические существа меняют атакующие режимы туда-сюда, а каждая защита от атаки другого осуществляется с помощью одного из псионических защитных режимов. Успешные псионические атаки наносят временный урон способностям, тогда как успешная псионическая защита предотвращает получение этого урона. Псионические персонажи могут целить атакующими режимами непсионических персонажей, но непсионические персонажи от природы устойчивы к большинству подобных атак.

Псионические атакующие режимы	Псионические защитные режимы
Эго кнут (Лов)	Пустой разум
Пробуждение бессознательного (Сил)	Крепость интеллекта
Взрыв разума (Хар)	Ментальный барьер
Толчок разума (Инт)	Щит мыслей
Психическое сокрушение (Муд)	Башня железной воли (Непсионический буфер)

Атакующие и защитные режимы не относятся ни к одной дисциплине и не имеют уровня; однако каждый атакующий режим связан с показателем ключевой способности (приведена в скобках рядом с названием атакующего режима). Атакующий добавляет модификатор его ключевой способности к своему броску для определения КТ спасброска Воли защищающегося против псионической атаки. Способность также указывает, какой способности противника наносится урон в случае успешной атаки.

Осуществление псионической атаки

Псионический персонаж инициирует псионический бой, сделав кого-то в пределах доступной дальности целью одного из пяти известных ему псионических атакующих режимов. Использование псионического атакующего режима – это стандартное действие, поэтому в обычном случае позволяет только одна такая атака в раунд.

Каждый псионический атакующий режим имеет свою стоимость в очках силы (как указано в Таблице 4-2: Псионические Атакующие Режимы). Атакующий определяет КТ спасброска Воли защищающегося броском 1d20, модифицируемым двумя дополнительными компонентами: модификатором соответствующей способности атакующего и модификатором КТ. Модификатор способности атакующего – это всегда модификатор его ключевой способности независимо от выбранного атакующего режима¹. Модификатор КТ определяется защитным режимом, поднятым обороняющимся, и берётся из ячейки на пересечении соответствующих атакующего и защитного режимов в Таблице 4-1: Модификаторы КТ Псионического Боя. До поднятия защиты обороняющийся не знает, какой именно атакующий режим против него использован, как и атакующий не знает, какой защитный режим будет воздвигнут, до того, как запустит свою атаку.

Атакующий может решить усилить свою псионическую атаку с помощью некоторых особых навыков, таких как Ментальный соперник (*Mental Adversary*) и Обезоруживание разума (*Disarm Mind*). Атакующий не может использовать в Псионическом бою навыки, для которых особо не отмечено, что они используются совместно с псионическими атакующими режимами.

Осуществление псионической защиты

Персонаж, защищающийся против псионического атакующего режима, делает спасбросок Воли, чтобы определить успех или провал такой атаки. Если псионический персонаж не является неподготовленным и не исчерпал свой запас очков силы, то в ответ на псионическую атаку он может поднять один из пяти псионических защитных режимов. Защитник осведомлён об атаке, но не о конкретном атакующем режиме. После атаки защитник понимает, какой режим был использован вне зависимости от того, нанесла ли атака временный урон его способностям или нет.

Псионический персонаж должен находиться в сознании, чтобы поднять псионический защитный режим. Независимо от порядка инициативы защищающийся персонаж всегда может попытаться установить защитный режим свободным действием,

¹ Такой текст указан в официальной эррате, хотя изначальный предполагал, что используется именно модификатор способности, связанной с атакующим режимом. И, на мой взгляд, это было логичнее, поскольку после эрраты как минимум возникают вопросы: “А что делать с Психовоином, у которого, в отличие от подвариантов Псиона, нет конкретной ключевой способности? И что делать с некоторыми псионическими существами, способными манифестировать псионические атакующие режимы?” (прим. перевод.).

если у него достаточно очков силы для его оплаты и он не является неподготовленным.

Если обороняющийся является неподготовленным или исчерпал свой запас очков силы, то он должен делать “мозгооткрытый” спасбросок Воли, не получая возможного бонуса к спасброску от псионического защитного режима. Модификатор КТ подобной псионической атаки равен +8.

Защитник, успешно выставивший псионический защитный режим наслаждается защитой в виде бонуса к спасброску Воли против текущей (и только текущей) псионической атаки, а также, возможно, в виде ментальной прочности против временного урона способностям, зависящей от используемого режима (опять же только для текущей атаки). Бонус к спасброску Воли указывается в Таблице 4-1: Модификаторы КТ Псионического Боя.

Особые положения: Если защитник выставил защитный псионический режим, но всё равно провалил спасбросок Воли, ментальная прочность, дарованная режимом (если она есть) всё равно снижает получаемый урон способностям (за исключением особого случая с *Пробуждением бессознательного* (*ID insinuation*)). Защитник, проваливший спасбросок Воли и не обладающий достаточной ментальной прочностью, чтобы блокировать весь урон способностям, получает остаток урона в виде временного урона соответствующей способности.

Защищающийся может решить усилить свою псионическую защиту с помощью некоторых особых навыков, таких как Психический бастион (*Psychic Bastion*) и Ловушка разума (*Mind Trap*). Защищающийся не может использовать в псионическом бою навыки, для которых особо не отмечено, что они используются совместно с псионическими защитными режимами.

ПСИОНИЧЕСКИЙ БОЙ В ВАКУУМЕ

Атакующий инициирует псионическую атаку, оплачивая её стоимость, а защищающийся может установить защитный режим, если не является неподготовленным и не исчерпал свой запас очков силы. Непсионические существа всегда получают преимущества непсионического буфера, независимо от того, понимают ли они, что находятся под атакой, и даже если являются неподготовленными (смотреть ниже Псионические Атаки Против Непсионических Существ).

Защищающийся поднимает защитный режим, не зная, какой именно атакующий режим против него использован. Затем атакующий и защищающийся объявляют свои выбранные режимы и ищут их пересечение в Таблице 4-1: Модификаторы КТ Псионического Боя.

Псионические создания защищаются против псионических атак осуществлением спасброска Воли. Атакующий устанавливает КТ спасброска Воли защищающегося броском d20 + модификатор КТ (смотреть Таблицу 4-1) + модификатор соответствующей способности атакующего (определяется используемым атакующим режимом).¹

Успешная атака наносит временный урон способности определённой способности защищающегося. Против непсионических существ успешная атака только оглушает защищающегося на число раундов, равное тому урону, который она иначе бы нанесла.

Псионические атакующие и защитные режимы обобщены в Таблице 4-2: Псионические Атакующие Режимы и Таблице 4-3: Псионические Защитные Режимы. Каждый режим описан в расширенном формате в конце этой главы.

Пример псионического боя

Ялдабод каким-то образом сумел заставить ловца разума Шулута неподготовленным² и атаковал его, выбрав частичным действием атакующий режим *Эго кнута* (*Ego whip*). У Ялдабоды в запасе имеется 23 очка силы, чего более чем достаточно для оплаты *Эго кнута* (*Ego whip*) (3). Теперь он устанавливает КТ спасброска для Шулута, выбрасывая 10 на 1d20. К этому числу он добавляет свой модификатор Ловкости³, +1. В обычном случае дальше ему пришлось бы дожидаться выбора Шулутом защитного режима, прежде чем вычислять итоговый КТ, но, поскольку Шулут неподготовлен, то КТ автоматически модифицируется на +8. Таким образом, итоговый КТ спасброска Шулута равен 10+1+8=19.

Если бы он не оказался неподготовленным, то ловец разума получил бы право свободным действием установить защитный режим, но поскольку такой возможности у него нет, то Шулут делает обычный, немодифицированный спасбросок Воли – и получает 16. Шулуту был необходим результат 19 или выше, чтобы спастись от *Эго кнута* (*Ego whip*) Ялдабоды, поэтому ловец разума получает временный урон Ловкости от этой атаки. Ялдабод бросает 1d4 на урон и получает 2; Шулут получает 2 очка временного урона Ловкости. Поскольку его Ловкость снизилась на 2, его КБ упал на 1, а также снизились модификаторы к умениям, опирающимся на Ловкость.

После выполнения частичного действия наступает черёд бросков инициативы. Удача вновь благосклонна к Ялдабоду, и он будет действовать первым. Отпустив тормоза, Ялдабод атакует Шулута *Психическим сокрушением* (*Psychic crush*), оплачивая его 5 очками силы. Затем он устанавливает КТ спасброска броском 1d20 (8) + его модификатор мудрости (+1) (Мудрость – ключевая способность для *Психического сокрушения* (*Psychic crush*))³ + 8 (Шулут всё ещё неподготовлен) для итога в 17. Ловец разума делает ещё один “мозгооткрытый” спасбросок Воли и получает 15 – снова недостаточно хорошо. Шулуту приходится туго. Ялдабод бросает 2d4 на урон и получает 4, так что ловец разума снова получает 4 очка временного урона, на этот раз – Мудрости. Если бы иллитид не был неподготовленным, то сумел бы поднять защиту автоматически. Вдобавок к существенному снижению КТ спасброска иллитид мог бы таким образом получить и использовать ментальную прочность, даруемую некоторыми защитами, даже если бы всё равно провалил спасбросок.

После завершения атаки Ялдабоды наступает черёд Шулута. Ловец разума манифестирует свой любимый псионический атакующий режим, *Взрыв разума* (*Mind blast*), без оплаты (многие псионические существа способны манифестировать определённые силы бесплатно). Шулут устанавливает КТ спасброска Ялдабоды броском d20 (13) + 3 за Харизму иллитида (ключевая способность для *Взрыва разума* (*Mind blast*)) + модификатор КТ, определяемый защитным режимом, который выставит Ялдабод.

¹ Текст данной врезки официальная эррат не правила, хотя если следовать её логике, то тут тоже должен быть модификатор ключевой способности атакующего, не зависящий от используемого режима (прим. перевод.).

² Вообще, судя по наличию раунда ошарашивания, в котором Ялдабод предпринимает частичное действие, конкретно в этом месте, с точки зрения терминологии, должен быть термин “застал врасплох” (*caught unaware*), а не “застал неподготовленным” (*flat-footed*) (прим. перевод.).

³ Опять же, если следовать логике официальной эрраты, то добавляться тут должен модификатор Харизмы – ключевой способности Псиона-Телепата (прим. перевод.).

Даже если Ялдабод уже предпринял и действие движения, и своё атакующее действие, он может установить псионический защитный режим в том же раунде в качестве реакции на псионическую атаку Шулута – если, конечно, имеет в запасе достаточное количество очков силы. Опасаясь мощи иллитида, Ялдабод ищет максимальной защиты и выбирает *Крепость интеллекта (Intellect fortress)*, дающую ментальную прочность 3. Пересечение пунктов *Взрыв разума (Mind blast)* и *Крепость интеллекта (Intellect fortress)* в Таблице 4-1 даёт модификатор КТ +0; таким образом, КТ спасброска Воли для Ялдабода будет равен $13+3+0=16$. Если он решит дополнительно потратить 3 очка силы, то может использовать навык Психический бастион (Psychic Bastion), чтобы получить ещё одну единицу ментальной прочности для итогового значения 4. Ялдабод платит 5 очков силы за *Крепость интеллекта (Intellect fortress)*, но решает не использовать Психический бастион (Psychic Bastion). Он делает спасбросок Воли и получает результат 15: провал! Шулут бросает 1d4 на урон и получает 4. К счастью, хотя он и провалил спасбросок, но *Крепость интеллекта (Intellect fortress)* защищает его почти от всего урона, кроме 1 очка временного урона Харизме. Щупальца Шулута нервно колышутся...

Защита против множества атак

Если он не является неподготовленным, то псионический персонаж в течение одного раунда может защищаться от множества псионических атак со стороны разных агрессоров, если имеет достаточно очков силы, чтобы оплатить каждую защиту. Например, если Ялдабод будет являться целью псионических атак со стороны трёх иллитидов, он может попытаться возвести псионические защитные режимы против каждой из трёх атак в течение одного и того же раунда.

Псионические атаки против непсионических существ

Защищающийся от псионической атаки делает спасбросок Воли для определения успеха или неудачи независимо от собственного псионического потенциала. Однако, непсионические существа и персонажи получают определённую ментальную защиту из-за своей “толстолобости”. Псионические энергии, посылаемые подобно копьям, наводят беспорядок в разуме псионических созданий, но непсионические создания не имеют ментальных путей, необходимых для эффективного использования на них атакующих режимов. Это даёт непсионическим существам своеобразный буфер против псионических атак. Более того, их мозг естественным образом конвертирует единицы урона способностям в раунды оглушения в соотношении 1 к 1. Таким образом, непсионические существа, которые должны были бы получить 3 единицы временного урона способности вместо этого оглушаются на 3 раунда.

Оглушение: Оглушённый персонаж роняет то, что держит в руках, теряет свой бонус Ловкости к КБ (если он есть) и не может предпринимать никаких действий. Враги получают бонус +2 к броскам атаки по оглушённым персонажам. Однако даже оглушённое непсионическое существо сохраняет свой непсионический буфер.

Урон способностям от псионических атак

Весь урон, получаемый во время псионического боя является формой временного урона способностям. Конкретный атакующий режим определяет тип наносимого урона. Временный урон способностям восстанавливается естественным образом со скоростью 1 очко в день для каждой повреждённой способности (2 очка в день, если персонаж находится

под опекой кого-то, знакомого с умением Лечения). Силы вроде *Малой подстройки тела (Lesser body adjustment)*, *Подстройки тела (Body adjustment)* и *Освежения (Rejuvenation)* полезны для более быстрого исцеления временного урона способностям. Если счёт какой-либо способности псионического существа опускается из-за псионических атак до 0, оно беспомощно падает наземь. Все последующие псионические атаки по этой цели наносят временный урон Телосложению. Пострадавшее существо не может воздвигать псионическую защиту против этих атак. Если его Телосложение достигает 0, оно немедленно умирает. Если после этого существо будет каким-либо псионическим или магическим образом возвращено к жизни, то оно будет иметь показатель Телосложения 1. Потерянные очки способностей продолжают возвращаться нормальным образом с угасанием временного урона (смотрите Потеря Счёта Способностей в Главе 3 *КНИГИ МАСТЕРА* для более подробной информации).

Таблица 4-1: Модификаторы КТ Псионического Боя

	Эго кнут	Инсинуация личности	Взрыв разума	Толчок разума	Психическое сокрушение
Пустой разум	+1	-2	+3	-3	-5
Крепость интеллекта	-2	+1	+0	+6	+4
Ментальный барьер	-1	+4	-3	+1	+3
Щит мыслей	-4	-1	-2	+4	+2
Башня железной воли	+3	+0	-1	+5	-3
Непсионический буфер	-8	-9	+4	-8	-8
Неподготовленность или отсутствие очков силы	+8	+7	+8	+8	+8

Защищающийся знает, что он атакован, но не знает, какой именно атакой, и может поднять одну из известных ему защит, если не является неподготовленным. В зависимости от комбинации атакующего и защитного режимов КТ спасброска защищающегося модифицируется согласно приведённой таблице. Поскольку модифицируется КТ спасброска защищающегося, то для него хороши отрицательные числа, а положительные числа хороши для атакующего.

Таблица 4-2: Псионические Атакующие Режимы

Атакующий режим†	Дальность	Урон способности	Очки силы
Толчок разума	Вблизи (7,6 метра + 1,5 метра / 2 уровня)	1d2 Инт	1
Эго кнут	Вблизи (7,6 метра + 1,5 метра / 2 уровня)	1d4 Лов	3
Пробуждение бессознательного	Вблизи (7,6 метра + 1,5 метра / 2 уровня)	1d2 Сил*	3
Психическое сокрушение	Вблизи (7,6 метра + 1,5 метра / 2 уровня)	2d4 Муд	5
Взрыв разума	Конус 18 м (60 футов)**	1d4 Хар†	9

* При провале защищающимся спасброска Воли его ментальная прочность игнорируется.

** Все существа в области действия должны спастись или оказаться затронуты.

† Непсионические существа, затронутые *Взрывом разума (Mind blast)*, оглушаются на 3d4 раунда.

‡ Эквивалент уровня атакующих режимов относительно проверки Концентрации: Толчок разума – 1-ый; Эго кнут и Пробуждение бессознательного – 2-й; Психическое сокрушение – 3-й; Взрыв разума – 5-й.

Таблица 4-3: Псионические Защитные Режимы

Защитный режим	Вторичная защита	Очки силы
Пустой разум	Нет	1
Щит мыслей	Ментальная прочность 1*	1
Ментальный барьер	Ментальная прочность 2*	3
Крепость интеллекта	Ментальная прочность 3*	5
Башня железной воли	Ментальная прочность 2*, радиус 3 метра (10 футов)**	5
Непсионический буфер	Урон способности -> оглушение†	н/д

* Ментальная прочность снижает урон способности, получаемый от псионической атаки.

** Бонус к спасброску Воли защищающегося у пересекающихся ментальных защит не складывается, а вот ментальная прочность складывается.

† Непсионические существа оглушаются на число раундов, равное числу очков урона способности, который бы нанесла псионическая атака.

ПСИОНИЧЕСКИЕ АТАКУЮЩИЕ И ЗАЩИТНЫЕ РЕЖИМЫ

Псионические атакующие и защитные режимы во многом похожи на стандартные силы, но в некоторых моментах действуют иначе. Поскольку они не принадлежат к дисциплинам, псионический персонаж может использовать любой известный ему режим, не беспокоясь о показателе ключевой способности. Псионические атакующие и защитные режимы являются сверхъестественными, а не волшебными способностями. Использование атакующего режима провоцирует свободную атаку, а использование защитного режима – нет.

Смотрите Главу 5: Силы для формата описания сил.

ЭГО КНУТ (EGO WHIP)

Атакующий режим (Лов)

Индикатор: Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра + 1,5 метра / 2 уровня)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, негация (смотреть текст)

Спротивление силам: Нет

Очки силы: 3

Ваше быстрое ментальное хлестание поражает эго цели. Защищающийся делает спасбросок Воли (КТ 1d20 + ваш модификатор Ловкости + модификатор КТ).

Псионическим существам позволено поднять псионический защитный режим, который модифицирует КТ спасброска Воли. Те, кто проваливают спасбросок, получают 1d4 очка временного урона Ловкости.

Непсионические существа всегда получают выгоды от непсионического буфера против псионических атакующих режимов (смотреть Таблицу 4-1). При проваленном спасброске они оглушаются на 1d4 раунда.

ПУСТОЙ РАЗУМ (EMPTY MIND)

Защитный режим

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 1

Вы можете поднять *Пустой разум* как реакцию в ответ на направленный на вас псионический атакующий режим даже если вы уже исчерпали весь свой запас действий в текущем раунде (но только если вы не являетесь неподготовленным и не исчерпали свой запас очков силы). *Пустой разум* скрывает ваш разум в

пространстве бессодержательных представлений. Чтобы определить модификатор КТ спасброска, даваемый этим режимом, смотрите на его пересечение с соответствующим атакующим режимом в Таблице 4-1: Модификаторы КТ Псионического Боя.

ПРОБУЖДЕНИЕ БЕССОЗНАТЕЛЬНОГО (ID INSINUATION)

Атакующий режим (Сил)

Индикатор: Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра + 1,5 метра / 2 уровня)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, негация (смотреть текст)

Спротивление силам: Нет

Очки силы: 3

Щупальца мыслей разрушают подсознание жертвы, проникая сквозь самую прочную ментальную защиту. Защищающийся делает спасбросок Воли (КТ 1d20 + ваш модификатор Силы + модификатор КТ).

Псионическим существам позволено поднять псионический защитный режим, который модифицирует КТ спасброска Воли. Те, кто проваливают спасбросок, получают 1d2 очка временного урона Силе независимо от их ментальной прочности.

Непсионические существа всегда получают выгоды от непсионического буфера против псионических атакующих режимов (смотреть Таблицу 4-1). При проваленном спасброске они оглушаются на 1d2 раунда.

КРЕПОСТЬ ИНТЕЛЛЕКТА (INTELLECT FORTRESS)

Защитный режим

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 5

Вы можете поднять *Крепость интеллекта* как реакцию в ответ на направленный на вас псионический атакующий режим даже если вы уже исчерпали весь свой запас действий в текущем раунде (но только если вы не являетесь неподготовленным и не исчерпали свой запас очков силы). *Крепость интеллекта* заключает ваш разум в мерцающую крепость ментальной решимости. Чтобы определить модификатор КТ спасброска, даваемый этим режимом, смотрите на его пересечение с соответствующим атакующим режимом в Таблице 4-1: Модификаторы КТ Псионического Боя. Вы также получаете ментальную прочность 3, которая применяется против любого временного урона способности, наносимого псионической атакой при провале спасброска (кроме *Пробуждения бессознательного (ID insinuation)*).

МЕНТАЛЬНЫЙ БАРЬЕР (MENTAL BARRIER)

Защитный режим

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 3

Вы можете поднять *Ментальный барьер* как реакцию в ответ на направленный на вас псионический атакующий режим даже если вы уже исчерпали весь свой запас действий в текущем раунде (но только если вы не являетесь неподготовленным и не исчерпали свой запас очков силы). *Ментальный барьер* – это сооружение из рассеянных мыслей, которое защищает ваш разум. Чтобы определить модификатор КТ спасброска, даваемый этим режимом, смотрите на его пересечение с соответствующим атакующим режимом в Таблице 4-1: Модификаторы КТ Псионического Боя. Вы также

получаете ментальную прочность 2, которая применяется против любого временного урона способности, наносимого псионической атакой при провале спасброска (кроме *Пробуждения бессознательного (ID insinuation)*).

ВЗРЫВ РАЗУМА (MIND BLAST)

Атакующий режим (Хар)

Индикатор: Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: 18 метров (60 футов)

Область: Конус

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, негация (смотреть текст)

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 9

По воздуху пробегает рябь от силы вашей ментальной атаки, взрывающей разум всех существ в 18-метровом (60 футов) конусе. Защищающийся делает спасбросок Воли (КТ 1d20 + ваш модификатор Харизмы + модификатор КТ).

Псионическим существам позволено поднять псионический защитный режим, который модифицирует КТ спасброска Воли. Те, кто проваливают спасбросок, получают 1d4 очка временного урона Харизме.

Буфер непсионических существ гораздо менее эффективен против *Взрыва разума*, чем против прочих псионических атакующих режимов. КТ спасброска увеличивается на +4, а при его провале непсионическое существо оглушается на 3d4 раунда (а не на 1d4).

ТОЛЧОК РАЗУМА (MIND THRUST)

Атакующий режим (Инт)

Индикатор: Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра + 1,5 метра / 2 уровня)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, негация (смотреть текст)

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Одно лишь ваше желание оказывает сильный напор на тропинки разума вашей жертвы. Защищающийся делает спасбросок Воли (КТ 1d20 + ваш модификатор Интеллекта + модификатор КТ).

Псионическим существам позволено поднять псионический защитный режим, который модифицирует КТ спасброска Воли. Те, кто проваливают спасбросок, получают 1d2 очка временного урона Интеллекту.

Непсионические существа всегда получают выгоды от непсионического буфера против псионических атакующих режимов (смотреть Таблицу 4-1). При проваленном спасброске они оглушаются на 1d2 раунда.

ПСИХИЧЕСКОЕ СОКРУШЕНИЕ (PSYCHIC CRUSH)

Атакующий режим (Муд)

Индикатор: Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра + 1,5 метра / 2 уровня)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, негация (смотреть текст)

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 5

Ваша воля окружает волю вашей жертвы и начинает безжалостно сжимать. Защищающийся делает спасбросок Воли (КТ 1d20 + ваш модификатор Мудрости + модификатор КТ).

Псионическим существам позволено поднять псионический защитный режим, который модифицирует КТ спасброска Воли. Те, кто проваливают спасбросок, получают 2d4 очка временного урона Мудрости.

Непсионические существа всегда получают выгоды от непсионического буфера против псионических

атакующих режимов (смотреть Таблицу 4-1). При проваленном спасброске они оглушаются на 2d4 раунда.

ЩИТ МЫСЛЕЙ (THOUGHT SHIELD)

Защитный режим

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 1

Вы можете поднять *Щит мыслей* как реакцию в ответ на направленный на вас псионический атакующий режим даже если вы уже исчерпали весь свой запас действий в текущем раунде (но только если вы не являетесь неподготовленным и не исчерпали свой запас очков силы). *Щит мыслей* воздвигает для вашего укрытия щит из надежды. Чтобы определить модификатор КТ спасброска, даваемый этим режимом, смотрите на его пересечение с соответствующим атакующим режимом в Таблице 4-1: Модификаторы КТ Псионического Боя. Вы также получаете ментальную прочность 1, которая применяется против любого временного урона способности, наносимого псионической атакой при провале спасброска (кроме *Пробуждения бессознательного (ID insinuation)*).

БАШНЯ ЖЕЛЕЗНОЙ ВОЛИ (TOWER OF IRON WILL)

Защитный режим

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: 1,5 метра

Область: Эманиции радиусом 3 метра (10 футов) с центром на вас (смотреть текст)

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Да (безвредно)

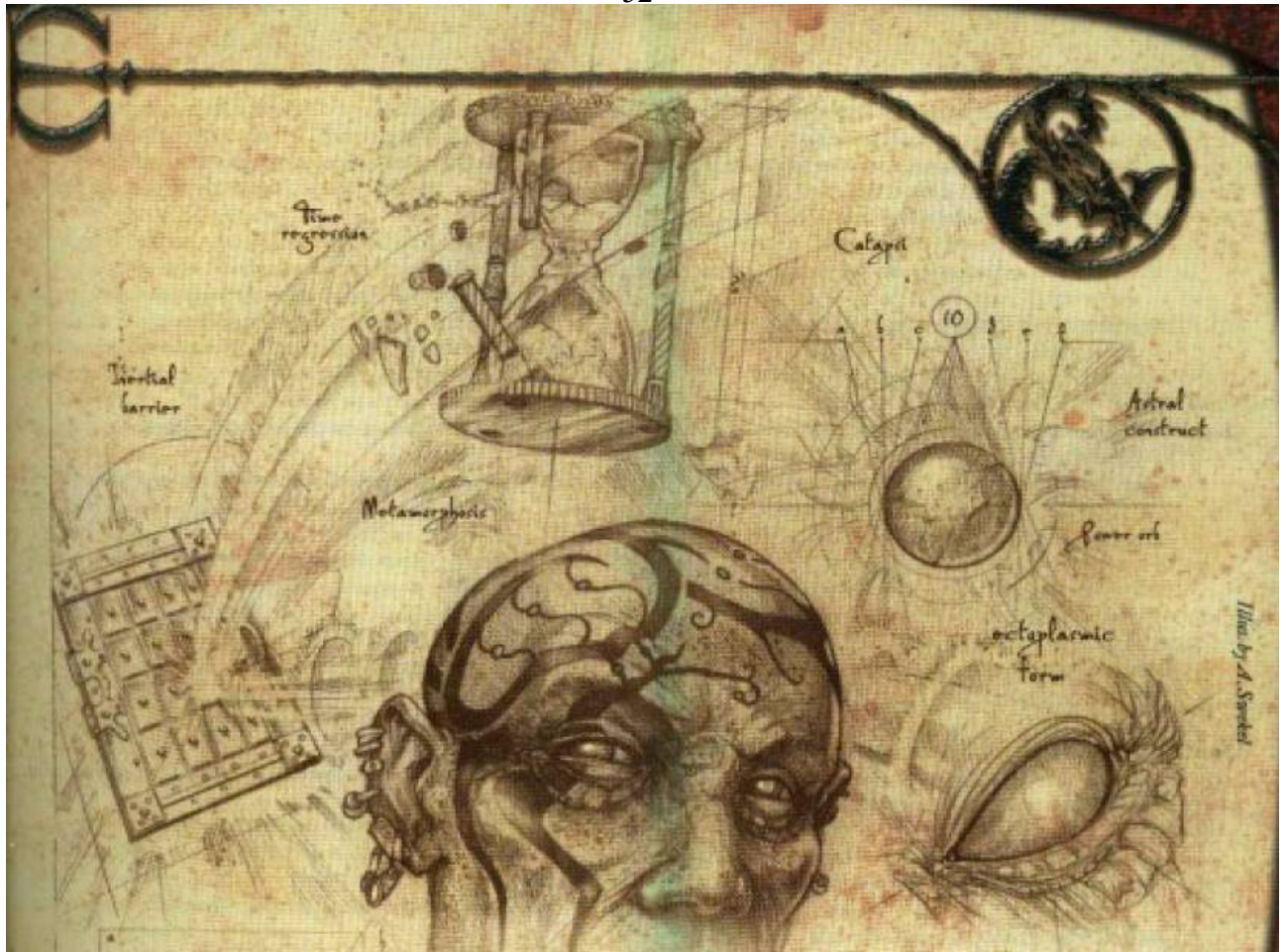
Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 5

Вы можете поднять *Башню железной воли* как реакцию в ответ на направленный на вас псионический атакующий режим даже если вы уже исчерпали весь свой запас действий в текущем раунде (но только если вы не являетесь неподготовленным и не исчерпали свой запас очков силы). *Башня железной воли* генерирует столь сильный бастион из мыслей, что он даёт защиту не только вам, но и тем, кто находится неподалёку. Чтобы определить модификатор КТ спасброска, даваемый этим режимом, смотрите на его пересечение с соответствующим атакующим режимом в Таблице 4-1: Модификаторы КТ Псионического Боя. Вы также получаете ментальную прочность 2, которая применяется против любого временного урона способности, наносимого псионической атакой при провале спасброска (кроме *Пробуждения бессознательного (ID insinuation)*).

Поскольку *Башня железной воли* воздействует на область, она предоставляет ментальную прочность от псионических атак (но не модификатор КТ) другим живым и желающим этого существам. Причём подобные бонусы складываются. Например, если три находящихся рядом псионических персонажа становятся целью *Взрыва разума (Mind blast)*, то каждый из них может индивидуально воздвигнуть *Башню железной воли*, и в сумме все они получат ментальную прочность 6 против этой конкретной атаки (если все они находятся в пределах области радиусом 3 метра (10 футов)). Однако, каждый из них будет делать индивидуальный спасбросок Воли – модификаторы КТ от нескольких *башен* не складываются.

Непсионические персонажи в области действия также получают ментальную прочность, защищающую от потенциальных раундов оглушения вместо получения временного урона способности в соотношении 1 к 1.



ГЛАВА 5: СИЛЫ

СИЛЫ ПСИОНА

СИЛЫ ПСИОНА 0 УРОВЕНЬ (ТАЛАНТЫ)

Эта глава открывается списками сил для классов Псионика и Психовоина. Список сил Псионика использует следующие аббревиатуры: Ясноч (Ясночувствование), Метат (Метатворение), Псикин (Психокинез), Псимет (Психометаболизм), Псипор (Психопортация) и Телеп (Телепатия). Остаток главы посвящён подробному описанию каждой силы.

Связанные силы: Некоторые силы ссылаются на другие, на которых они базируются. При этом в описании таких сил упоминается только информация, отличающая их от базовых. Идентичная информация не повторяется.

Кость Хитов: Термин “Кость Хитов” выступает синонимом термину “уровень персонажа” для эффектов, затрагивающих число Костей Хитов существа. (Существа, имеющие только Кость Хитов от их расы, но не класса (-ов), имеют уровень персонажа, равный их Кости Хитов).

Уровень манифестации: Эффект и длительность силы часто зависят от уровня манифестации, который обычно представляет собой уровень манифестатора в псионическом классе. Существа без класса имеют уровень манифестации, равный их Кости Хитов, если не указано иное.

Существа и персонажи: В описаниях сил слова “существа” и “персонажи” используются как синонимы.

Силы, которые подобны заклинаниям: Силы с тем же названием, что и заклинания в *Книге Игрока*, производят те же самые эффекты, что и эти заклинания. Разница состоит в том, что силы являются волшебными способностями.

Ясноч **Обнаружение псионики (Detect psionics).** Вы обнаруживаете присутствие псионической активности.

Намёк (Inkling). С вероятностью 50% вы догадываетесь, принесёт ли запланированное действие хороший или плохой результат.

Определение направления (Know direction). Вы определяете, где находится север.

Метат **Болт (Bolt).** Вы создаёте недолговечный болт, стрелу или снаряд.

Перст огня (Finger of fire). Вы наносите 1d3 очка огненного урона одному врагу.

Безделушка (Trinket). Вы создаёте недолговечную безделушку.

Псикин **Контроль над тенью (Control shadow).** Вы контролируете обычную тень, как марионетку.

Дальняя рука (Far hand). Мелкий телекинез.

Дальний удар (Far punch). Телекинетический удар кулаком, наносящий 1 очко урона.

Мой свет (My light). Ваши глаза излучают 6-метровый (20 футов) конус света.

Псимет **Эльфийское зрение (Elfsight).** Вы получаете видение при слабом освещении.

Малая естественная броня (Lesser natural armor). Вы получаете бонус естественной брони +1.

- Когти (Talons).** Ваши безоружные атаки наносят +1 очко урона.
- Задор (Verve).** Вы получаете 1 временное очко жизни.
- Псипор **Всплеск (Burst).** Скорость реципиента увеличивается на 3 метра (10 футов) на 1 раунд.
- Кошачье падение (Catfall).** Вы ловко восстанавливаетесь после падений.
- Всплытие (Float).** Вы поднимаете предмет на поверхность воды или иной жидкости.
- Телеп **Ошеломление (Daze).** Существо теряет следующее действие.
- Отвлечение (Distract).** Внимание реципиента рассеивается, что даёт штраф -1 к некоторым действиям.
- Депеша (Missive).** Вы посылаете реципиенту одностороннее телепатическое сообщение.
- Телеэмпатическая проекция (Telempathic projection).** Вы изменяете настроение реципиента.
- ### СИЛЫ ПСИОНА 1 УРОВЕНЬ
- Ясноч **Боевое предвидение (Combat precognition).** Вы получаете бонус озарения +1 к КБ.
- Диссонанс судеб (Destiny dissonance).** Ваше прикосновение вредит разуму оппонента, нанося 1d8 очков подавляющего урона.
- Расширенное видение (Expanded vision).** Более широкий угол зрения позволяет вам видеть больше.
- Идентификация (Identify).** Определяет одну из особенностей псионического предмета.
- Знание местоположения (Know location).** Вы, в общих чертах, понимаете, где находитесь.
- Чтение предмета (Object reading).** Вы узнаете о прошлом предмета.
- Непреклонный взгляд (Steadfast gaze).** Вас не пугают атаки взглядом.
- Метат **Астральный конструкт I (Astral construct I).** Создаёт астрального конструкта для сражения на вашей стороне.
- Огнепад (Firefall).** Огненные искры наносят 1d4 очка урона в 3-метровом (10 футов) радиусе.
- Смазка (Grease).** Делает скользким один предмет или квадрат со стороной 3 метра (10 футов).
- Малое метафизическое оружие (Lesser metaphysical weapon).** Оружие получает бонус +1.
- Малое творение (Minor Creation).** Создаёт один предмет из дерева или ткани.
- Психолуминесценция (Psycholuminescence).** Предмет отбрасывает серебристый свет.
- Псикин **Биопоток (Biocurrent).** Продолжительный биоэлектрический поток наносит 1d4 очка урона электричеством в раунд не более чем двум живым существам.
- Контроль над светом (Control light).** Усиливает или снижает уровень освещённости.
- Контроль над предметом (Control object).** Вы телекинетически одушевляете небольшой предмет.
- Создание звука (Create sound).** Вы создаёте желаемый звук.
- Малая контузия (Lesser concussion).** Вы бьёте противника на 1d6 очков урона.
- Возбуждение материи (Matter agitation).** Вы разогреваете существо или предмет.
- Топот (Stomp).** Серия наземных толчков заставляет ваших противников упасть ничком.

- Псисмет **Биоотдача (Biofeedback).** Самоконтроль позволяет вам получать часть урона в виде подавляющего урона.
- Укус волка (Bite of the wolf).** Ваша атака укусом наносит 1d8 очков урона.
- Сжатие (Compression).** Вы уменьшаетесь на 10% / уровень (максимум на 50%).
- Эмпатический перенос (Empathic transfer).** Вы поглощаете чужую боль.
- Чувство света (Feel light).** Вы используете тактильные ощущения, чтобы “видеть”.
- Чувство звука (Feel sound).** Вы используете тактильные ощущения, чтобы “слышать”.
- Молот (Hammer).** Прикосновение наносит 1d8 очков ударного урона.
- Слышание света (Hear light).** Вы используете аудиологическое восприятие, чтобы “видеть”.
- Малая подстройка тела (Lesser body adjustment).** Вы излечиваете 1d8 очков здоровья, или получаете бонус +1 к своему следующему спасброску Стойкости на сопротивление яду или болезни, или излечиваете 1 очко временного урона способности.
- Видение звука (See sound).** Вы используете визуальное восприятие, чтобы “слышать”.
- Бодрость (Vigor).** Вы получаете 3 временных очка жизни.
- Псипор **Призыв оружия (Call weaponry).** Позволяет всегда быть при оружии.
- Рассеивающее прикосновение (Dissipating touch).** Касание наносит 1d8 очков урона.
- Плавное падение (Feather Fall).** Предметы или существа будут падать очень медленно.
- Конькобежец (Skate).** Реципиент умело скользит по земле как по льду.
- Паучья цепкость (Spider Climb).** Даёт возможность ходить по стенам и потолкам.
- Телеп **Влечение (Attraction).** Реципиент приобретает указанное вами влечение.
- Очарование гуманоида (Charm person).** Делает одного гуманоида вашим другом.
- Скрытие мыслей (Conceal thoughts).** Вы скрываете свои мотивы.
- Деморализация (Demoralize).** Противники получают штраф -1 к некоторым действиям.
- Выведение из строя (Disable).** Реципиенты ошибочно полагают себя небоеспособными.
- Эмпатия (Empathy).** Вы знаете поверхностные эмоции реципиента.
- Малая связь разумов (Lesser mindlink).** Вы создаёте ограниченную ментальную связь с другим существом.
- Связь чувств (Sense link).** Вы чувствуете то, что чувствует реципиент (одно чувство).

СИЛЫ ПСИОНА 2 УРОВЕНЬ

- Ясноч **Предзнаменование (Augury).** Предсказывает, хорошими или плохими будут последствия вашего действия.
- Яснослышание/Ясновидение (Clairaudience / Clairvoyance).** Слышание или видение на расстоянии.
- Боевая дальновидность (Combat prescience).** Вы получаете бонус озарения +2 к вашим броскам атаки.
- Темновидение (Darkvision).** Вы можете видеть в темноте.
- Пережитая боль (Recall pain).** Противник получает 3d6 очков урона, вспоминая что-то, вызвавшее у него сильную боль.
- Видеть невидимое (See Invisibility).** Открывает невидимых существ или предметы.

	Чувствительность к психическим впечатлениям (Sensitivity to psychic impressions). Вы можете узнать о прошлом области.	Обнаружение мыслей (Detect thoughts). Позволяет подслушать “поверхностные” мысли.
Метат	Астральный конструкт II (Astral construct II). Создаёт астрального конструкта для сражения на вашей стороне. Обжигающий луч (Burning ray). Огненный луч наносит 3d6 очков урона противнику. Эктоплазменный кокон (Ectoplasmic cocoon). Вы заключаете противника в оболочку, не дающую ему двигаться. Эктомарионетка (Ectopuppet). Вы напрямую контролируете астрального конструкта. Внезапное малое творение (Sudden minor creation). Быстрое создание предмета из ткани или дерева.	Причинение боли (Inflict pain). Ваша ментальная атака наносит 3d6 очков урона. Внедрённая связь чувств (Intrusive sense link). Реципиент чувствует то, что чувствуете вы. Внушение (Suggestion). Вынуждает реципиента действовать определённым образом.
Психикин	Контужия (Concussion). Вы бьёте противника на 3d6 очков урона. Контроль над воздухом (Control air). Скорость ветра уменьшается или увеличивается на величину не более 16 км/ч (10 миль/ч) + 8 км/ч (5 миль/ч)/уровень. Контроль над телом (Control body). Вы получаете рудиментарный контроль над конечностями противника. Контроль над пламенем (Control flames). Вы контролируете жар и движение огня. Невидимость (Invisibility). Реципиент становится невидимым на 10 мин./уровень или пока не атакует. Рассечение связи (Sever the tie). Вы наносите 3d8 очков урона нежити в пределах 3-метрового (10 футов) радиуса.	СИЛЫ ПСИОНА 3 УРОВЕНЬ Ясноч Чувство опасности (Danger sense). Вы получаете бонус +4 против ловушек. Снятие невидимости (Invisibility purge). Развевает невидимость в радиусе 1,5 метра (5 футов) / уровень. Необнаружимость (Nondetection). Прячет реципиента от сил Ясночувствования и удалённого наблюдения. Чувство яда (Poison sense). Позволяет чувствовать яд в радиусе 9 метров (30 футов). Удалённое наблюдение (Remote viewing). Вы видите реципиента на расстоянии. Всеобъемлющее видение (Ubiquitous vision). Вы получаете сферическое зрение. Чувство нежити (Undead sense). Вы ощущаете присутствие нежити.
Псисмет	Сходство с животным (Animal affinity). Вы получаете счёт одной из способностей выбранного животного. Подстройка тела (Body adjustment). Вы излечиваете 3d6 очков здоровья, или получаете бонус к своему следующему спасброску Стойкости на сопротивление яду или болезни, или излечиваете 2 очка временного урона способности. Равновесие тела (Body equilibrium). Вы можете ходить по нетвёрдым поверхностям. Хамелеон (Chameleon). Вы получаете усиливающий бонус +10 к проверкам Маскировки. Медвежьи когти (Claws of the bear). Ваши безоружные атаки наносят 1d12 очков урона. Расширение (Expansion). Вы увеличиваетесь на 10% / уровень (максимум на 100%). Болезненное касание (Painful touch). Ваши безоружные атаки дополнительно наносят 1d6 очков подавляющего урона. Поддержание (Sustenance). Вы можете обходиться без еды и воды.	Метат Астральный конструкт III (Astral construct III). Создаёт астрального конструкта для сражения на вашей стороне. Создание пищи и воды (Create food and water). Насыщает трёх человек (или одну лошадь) на уровень. Метафизическое оружие (Metaphysical weapon). Оружие получает бонус +3. Белый огонь (Whitefire). Наносит 5d4 очка урона в 6-метровом (20 футов) радиусе. Психикин Конус звука (Cone of sound). Звуковая энергия наносит 5d4 очка звукового урона. Контроль над звуком (Control sound). Вы можете создавать весьма специфические звуки. Сильная контужия (Greater concussion). Вы бьёте противника на 5d6 очков урона. Гашение псионики (Negate psionics). Отменяет псионические силы и эффекты.
Псипор	Парение (Glide). Реципиент парит со скоростью 6 метров (20 футов). Стук (Knock). Открывает запёртую или псионически запечатанную дверь. Левитация (Levitate). Реципиент может двигаться вверх-вниз по вашему желанию. Псионический замок (Psionic lock). Псионически запирает дверь или сундук. Чувство психопортации (Sense psychopotation). Знание, когда другие используют эту дисциплину.	Псисмет Укус тигра (Bite of the tiger). Ваша атака укусом наносит 2d8 очков урона. Когти вампира (Claws of the vampire). Ваша безоружная атака наносит 1d8 очков урона. Вы излечиваете то же число очков здоровья. Смещение (Displacement). Атака минует реципиента в 50% случаев. Двухмерная ладонь (Duodimensional hand). Ваши безоружные атаки наносят режущий урон и имеют увеличенный диапазон критической угрозы. Эктоплазменная форма (Ectoplasmic form). Вашей аморфной форме трудно повредить. Улучшенная биоотдача (Improved biofeedback). Вы получаете контроль над уроном своему телу. Освежение (Rejuvenation). Вы излечиваете 1 очко временного урона способностям в час.
Телеп	Отторжение (Aversion). Реципиент испытывает указанную вами неприязнь. Запирание мозга (Brain lock). Реципиент не может двигаться или предпринимать любые ментальные действия.	Псипор Астральный скакун (Astral seed). Появляется астральный скакун на 1 час/уровень. Скольжение по измерению (Dimension slide). Мгновенное перемещение в любую точку на близком расстоянии, которую вы видите.

Полёт (Fly). Реципиент может летать со скоростью 27 метров (90 футов).
Скачок во времени (Time hop). Реципиент прыгает вперёд во времени на 3d6 раундов.
 Телеп **Очарование монстра (Charm monster).** Заставляет монстра поверить, что вы являетесь его союзником.
Кризис дыхания (Crisis of breath). Вы разрушаете вражеский дыхательный процесс.
Обман чувств (False sensory input). Вы фальсифицируете одно из чувств реципиента.
Связь судеб (Fate link). Вы связываете судьбы двух целей.
Малое подчинение (Lesser domination). Заставляет реципиента подчиняться вашей воле.
Связь разумов (Mindlink). Вы устанавливаете ментальную связь с другими.
Схизма (Schism). Разделяет ваш разум на две независимо действующие половины.

СИЛЫ ПСИОНА 4 УРОВЕНЬ

Ясноч **Якорная навигация (Anchored navigation).** Вы ориентируетесь относительно некоей фиксированной точки, которую ощущаете ментально.
Обзор ауры (Aura sight). Вы можете читать чужие ауры.
Обнаружение удалённого наблюдения (Detect remote viewing). Вы знаете, когда другие удалённо шпионят за вами.
Прорицание (Divination). Даёт ценный совет относительно планируемых действий.
Судьба одного (Fate of one). Вы можете перебросить один простой бросок.
 Метат **Астральный конструкт IV (Astral construct IV).** Создаёт астрального конструкта для сражения на вашей стороне.
Устранение эктоплазмы (Dismiss ectoplasm). Рассеивает эктоплазменные цели.
Изготовление (Fabricate). Превращает расходные материалы в завершённое изделие.
Квинтэссенция (Quintessence). Вы сжимаете кусочек времени в физическую субстанцию.
Стена эктоплазмы (Wall of ectoplasm). Вы создаёте защитный барьер.
 Псикиин **Усиленная невидимость (Amplified invisibility).** Позволяет провести одну атаку и остаться после этого невидимым.
Инерционный барьер (Inertial barrier). Реципиент получает поглощение урона 10/+5.
Массовая контузия (Mass concussion). Враги в радиусе 6 метров (20 футов) получают 7d4 очков урона.
Телекинез (Telekinesis). Поднимает или передвигает 11,3 килограмма (25 фунтов)/уровень на большие расстояния.
 Псимет **Растворяющее прикосновение (Dissolving touch).** Ваше прикосновение наносит 7d6 очков кислотного урона.
Несдвигаемость (Immovability). Вас почти невозможно сдвинуть с места.
Превращение себя (Polymorph self). Вы принимаете новую форму.
Психоотдача (Psychofeedback). Используйте очки силы, чтобы улучшить модификаторы ваших физических способностей.
Естественная броня (Natural armor). Вы получаете бонус естественной брони +4.
 Псипор **Планарный якорь (Dimensional anchor).** Препятствует межпространственному перемещению.

Дверь измерений (Dimension door). Телепортирует вас и ещё до 226 килограмм (500 фунтов) веса.
Устранение (Dismissal). Принуждает существо вернуться на родной план существования.
Свобода передвижения (Freedom of movement). Реципиент движется нормально, несмотря на препятствия.
 Телеп **Подчинение (Domination).** Реципиент подчиняется вашей воле.
Фатальное влечение (Fatal attraction). Вызывает у реципиента желание умереть.
Насильная связь разумов (Forced mindlink). Создаёт ментальную связь с нежелающим субъектом.
Стирание разума (Mindwipe). Напрочь стирает недавний опыт реципиента.
Скроенные воспоминания (Tailor memory). Имплантирует реципиенту ложные воспоминания.

СИЛЫ ПСИОНА 5 УРОВЕНЬ

Ясноч **Соппротивление силам (Power resistance).** Реципиент получает СС 12.
Пережитая агония (Recall agony). Противник получает 9d6 очков урона от крайне болезненного воспоминания.
Чувство псионики (Sense psionics). Вы ощущаете псионические силы и эффекты.
Истинное зрение (True Seeing). Все вещи видятся "как они есть".
 Метат **Астральный конструкт V (Astral construct V).** Создаёт астрального конструкта для сражения на вашей стороне.
Эктоплазменный доспех (Ectoplasmic armor). Реципиент получает бонус доспеха +10.
Эктоплазменный ползун (Ectoplasmic shambler). Туманоподобный хищник наносит 1 очко урона/раунд тем, кого он обволакивает.
Воплощение (Incarnate). Вы можете сделать некоторые псионические силы постоянными.
Великое творение (Major creation). Как *Малое творение (Minor creation)*, плюс камень и металл.
 Псикиин **Сверкающий взрыв (Brilliant blast).** Вспышка света наносит 9d4 очков урона в 6-метровом (20 футов) радиусе.
Всесоприкасаемость (Clairtangency). Вы можете использовать *Дальнюю руку (Far hand)* на любой дистанции.
Реорганизация материи (Matter rearrangement). Вы преобразуете один металл в другой.
Психовампиризм (Psychic vampire). Ваше прикосновение вытягивает из противника 2 очка силы/уровень, которые переходят к вам.
 Псимет **Адаптация тела (Adapt body).** Вы адаптируете своё тело к враждебной окружающей среде.
Энергетический барьер (Energy barrier). Вы превращаете энергетические атаки в безвредный свет.
Сращивание с оружием (Graft weapon). Оружие становится естественной частью вашего тела.
Метаморфоза (Metamorphosis). Вы принимаете форму существ или предметов.
 Псипор **Пагубная телепортация (Baleful teleport).** Разрушительная телепортация наносит 9d6 очков урона.
Отправка (Sending). Немедленно доставляет короткое сообщение куда угодно.

- Телепортация (Teleport).** Мгновенно переносит вас куда угодно.
- Запуск телепортации (Teleport trigger).** Заранее определённое событие активирует телепортацию.
- Телеп **Катапсия (Catapsi).** Психические помехи снижают эффективность манифестирования.
- Великое подчинение (Greater domination).** Реципиент подчиняется вашей воле.
- Метасогласованность (Metaconcert).** Ментальная согласованность двух или более Псионов увеличивает общую силу участников.
- Исследование разума (Mind probe).** Вы раскрываете потаённые мысли реципиенты.
- СИЛЫ ПСИОНА 6 УРОВЕНЬ**
- Ясноч **Предвидение (Precognition).** Более глубокое *Прорицание (Divination)*.
- Ловушка для удалённого видения (Remote view trap).** Вражеские удалённые наблюдатели получают 4d4 очка урона.
- Щит благоразумия (Shield of prudence).** Вы получаете бонус озарения +6 к КБ.
- Метат **Астральный конструкт VI (Astral construct VI).** Создаёт астрального конструкта для сражения на вашей стороне.
- Пламенный саван (Flaming shroud).** Окружённый пламенем противник получает 11d6 очков огненного урона.
- Улучшенное изготовление (Improved fabricate).** Как *Изготовление (Fabricate)*, но в десять раз больше.
- Псикиин **Абляция (Ablating).** Создаёт буфер против одного *Гашения псионики (Negate psionics)*.
- Дезинтеграция (Disintegrate).** Распыляет одно существо или предмет на молекулы.
- Сильный биопоток (Greater biocurrent).** Продолжительный биоэлектрический поток наносит 6d6 очков урона электричеством в раунд не более чем четырём живым существам.
- Поле аннулирования псионики (Null psionics field).** Гасит псионику в радиусе 3 метров (10 футов).
- Псимет **Драконье дыхание (Breath of the dragon).** Выдыхание огня на 11d4 очка урона.
- Улучшенная бодрость (Improved vigor).** Вы получаете 13 временных очков жизни.
- Приостановка жизни (Suspend life).** Ваши жизненные функции замедляются практически до полной неразличимости.
- Псипор **Изгнание (Banishment).** Изгоняет экстрапланарных существ.
- Эфирная прогулка (Ethereal Jaunt).** Вы становитесь эфирным на 1 раунд /уровень.
- Улучшенный полёт (Improved fly).** Реципиент летает со скоростью 55 метров (180 футов).
- Присвоение (Retrieve).** Вы телепортируете в свою руку предмет, который видите.
- Отслеживание телепортации (Trace teleport).** Определение конечной или исходной точки *Телепортации (Teleport)*.
- Телеп **Изменение ауры (Aura alteration).** Реципиент выглядит как кто-то, кем он не является.
- Массовое внушение (Mass suggestion).** Множество целей подвержено *Внушению (Suggestion)*.
- Обмен разумом (Mind switch).** Вы обмениваетесь разумами с другим.

СИЛЫ ПСИОНА 7 УРОВЕНЬ

- Ясноч **Имитация силы (Emulate power).** Манифестирует любую псионическую силу 6-го уровня или ниже.
- Улучшенная якорная навигация (Improved anchored navigation).** Вы ориентируетесь относительно некоей фиксированной точки, которую ощущаете ментально, даже если находитесь на другом плане. Сила также действует дольше.
- Изоляция (Sequester).** Реципиент становится невидим для взгляда и удалённого наблюдения.
- Метат **Астральный конструкт VII (Astral construct VII).** Создаёт астрального конструкта для сражения на вашей стороне.
- Заготовка (Contingency).** Устанавливает условия активации другой силы.
- Массовый кокон (Mass cocoon).** Как *Эктоплазменный кокон (Ectoplasmic cocoon)*, но больше.
- Псикиин **Искажение телепортации (Divert teleport).** Выбирает место назначения для чужой *Телепортации (Teleport)*.
- Улучшенный телекинез (Improved telekinesis).** Поднимает или перемещает до 45 килограммов (100 фунтов) / уровень на дальние расстояния.
- Отражение сил (Power turning).** Отражает 1d4+6 уровней сил обратно в манифестатора.
- Редопсия (Reddopsi).** Сила противника отскакивает в него же.
- Истинная контузия (True concussion).** Вы бьёте противника на 13d6 очков урона.
- Псимет **Конверсия энергии (Energy conversy).** Вы конвертируете энергетические атаки в один луч вашей собственной энергетической атаки.
- Расщепление (Fission).** Вы ненадолго разделяете самого себя на два экземпляра.
- Дубовое тело (Oak body).** Ваше тело превращается в живое дерево.
- Псипор **Искажение телепортации (Divert teleport)¹.** Выбирает место назначения для чужой *Телепортации (Teleport)*.
- Эфирность (Etherealness).** Путешествие на Эфирный План вместе с товарищами.
- Фазовая дверь (Phase door).** Невидимый проход сквозь дерево или камень.
- Смена плана (Plane Shift).** До восьми реципиентов отправляются на другой план.
- Безошибочная телепортация (Teleport without Error).** Как *Телепортация (Teleport)*, но без возможности прибытия не туда, куда нужно.
- Телеп **Безумие (Insanity).** Реципиент получает постоянный эффект *смятения*.
- Массовое подчинение (Mass domination).** Множество целей подчиняется вашей воле.
- Ультравзрыв (Ultrablast).** Ваш ментальный вопль наносит 13d4 очков урона всем в пределах 4,5 метра (15 футов).

СИЛЫ ПСИОНА 8 УРОВЕНЬ

- Ясноч **Предусмотрительность (Foresight).** Псионическое чувство предупреждает о возможной опасности.
- Гиперосознание (Hypercognition).** Вы можете логически вывести почти всё, что угодно.

¹ Всё правильно – эта сила имеется сразу в двух дисциплинах (прим. перевод.).

- Пережитая смерть (Recall death).** Противник отчётливо представляет свою будущую смерть и умирает.
- Метат **Астральный конструкт VII (Astral construct VII).** Создаёт астрального конструкта для сражения на вашей стороне.
Хранилище разума (Mind store). Сохраняет вашу личность для будущих нужд.
Истинное творение (True creation). Как *Великое творение (Major creation)*, но предметы являются постоянными.
- Псикиин **Улучшенная всеприкасаемость (Improved clairtancy).** Вы можете использовать *Телекинез (Telekinesis)* на любой дистанции.
Манипуляция материей (Matter manipulation). Вы увеличиваете или уменьшаете базовую прочность предмета на 5.
Телекинетическая сфера (Telekinetic sphere). Подвижная силовая сфера защищает одного реципиента.
- Псимет **Гиперосознание (Hypercognition)¹.** Вы можете логически вывести почти всё, что угодно.
Железное тело (Iron body). Ваше тело становится живым железом.
Теневое тело (Shadow body). Вы становитесь живой тенью (не существом).
- Псипор **Снопутешествие (Dream travel).** Вы путешествуете в другие места через сны.
Улучшенная эфирность (Improved ethereality). Вы остаётесь эфирным дольше.
Телепортационный круг (Teleportation circle). Круг телепортирует любое существо внутри в указанную точку.
Темпоральное ускорение (Temporal acceleration). Ваш временной поток ускоряется на два раунда.
- Телеп **Чистый разум (Mind blank).** Реципиент становится иммунен к ментальным / эмоциональным эффектам, магическому и удалённому наблюдению.
Семя разума (Mind seed). Реципиент медленно становится вами.
Истинное подчинение (True domination). Реципиенты с меньшей вероятностью отвергают вашу волю.
- СИЛЫ ПСИОНА 9 УРОВЕНЬ**
- Ясноч **Великая имитация (Greater emulation).** Манифестирует любую псионическую силу 8-го уровня или ниже.
Метадар (Metafaculty). Реципиент не может скрыть от вас своё имя или местоположение.
- Метат **Астральный конструкт IX (Astral construct IX).** Создаёт астрального конструкта для сражения на вашей стороне.
Генезис (Genesis). Вы создаёте новый демиплан в Астральном Плане.
- Псикиин **Детонация (Detonation).** Вы бьёте противника на 17d6 очков урона.
Растворение (Dissolution). Вы дезинтегрируете очень большие предметы или существ.
Истинный телекинез (True telekinesis). Поднимает или перемещает до 226 килограммов (500 фунтов) / уровень на дальние расстояния.

- Псимет **Поле схождения (Affinity field).** Эффекты, воздействующие на вас, также воздействуют и на других.
Полное превращение (Shapechange). Трансформирует вас в любое существо с возможностью смены формы каждый раунд.
Истинный метаболизм (True metabolism). Регенерирует 10 очков жизни / раунд в течение 1 минуты.
- Псипор **Астральная проекция (Astral projection).** Проецирует вас и товарищей в Астральный План.
Вероятностное путешествие (Probability travel). Вы и ваши товарищи физически переноситесь в Астральный План.
Темпоральная скорость (Temporal velocity). Ваш временной поток ускоряется на 3d4 раунда.
Регрессия времени (Time regression). Отменяет последние 1d4+1 раундов.
- Телеп **Апопсия (Aropsi).** Вы удаляете псионическую силу другого.
Наперсник (Confidante). Вы устанавливаете с другим постоянную ментальную связь.
Микрокосмос (Microcosm). Реципиент исследует воображаемый мир вместо реального.
Подчинённый монстр (Monster domination). Контролирует любое существо, но меньшее время.
Психическая хирургия (Psychic surgery). Вы устраняете психический урон и даёте знания о новых силах.
Порабощение (Thrall). Реципиент навечно становится вашим рабом.

СИЛЫ ПСИХОВОИНА

СИЛЫ ПСИХОВОИНА 0 УРОВЕНЬ (ТАЛАНТЫ)

- Болт (Bolt).** Вы создаёте недолговечный болт, стрелу или снаряд (Инт).
Всплеск (Burst). Скорость реципиента увеличивается на 3 метра (10 футов) на 1 раунд (Лов).
Кошачье падение (Catfall). Вы ловко восстанавливаетесь после падений (Лов).
Контроль над тенью (Control shadow). Вы контролируете обычную тень, как марионетку (Тел).
Ошеломление (Daze). Существо теряет следующее действие (Хар).
Обнаружение псионики (Detect psionics). Вы обнаруживаете присутствие псионической активности (Муд).
Отвлечение (Distract). Внимание реципиента рассеивается, что даёт штраф -1 к некоторым действиям (Хар).
Эльфийское зрение (Elfsight). Вы получаете видение при слабом освещении (Сил).
Дальний удар (Far punch). Телекинетический удар кулаком, наносящий 1 очко урона (Тел).
Всплытие (Float). Вы поднимаете предмет на поверхность воды или иной жидкости (Лов).
Определение направления (Know direction). Вы определяете, где находится север (Муд).
Когти (Talons). Ваши безоружные атаки наносят +1 очко урона (Сил).
Доблесть (Valor). Вы получаете моральный бонус +1 к спасброскам (Сил).
Задор (Verve). Вы получаете 1 временное очко жизни.

СИЛЫ ПСИХОВОИНА 1 УРОВЕНЬ

- Биоотдача (Biofeedback).** Самоконтроль позволяет вам получать часть урона в виде подавляющего урона (Сил).

¹ Всё правильно – эта сила имеется сразу в двух дисциплинах (прим. перевод.).

Укус волка (Bite of the wolf). Ваша атака укусом наносит 1d8 очков урона (Сил).

Призыв оружия (Call weaponry). Позволяет всегда быть при оружии (Лов).

Боевое предвидение (Combat precognition). Вы получаете бонус озарения +1 к КБ (Муд).

Сжатие (Compression). Вы уменьшаетесь на 10% / уровень (максимум на 50%) (Сил).

Расширенное видение (Expanded vision). Более широкий угол зрения позволяет вам видеть больше (Муд).

Чувство света (Feel light). Вы используете тактильные ощущения, чтобы “видеть” (Сил).

Чувство звука (Feel sound). Вы используете тактильные ощущения, чтобы “слышать” (Сил).

Слышание света (Hear light). Вы используете аудиологическое восприятие, чтобы “видеть” (Сил).

Напористость (Hustle). Вы получаете одно дополнительное частичное действие (Сил).

Малое метафизическое оружие (Lesser metaphysical weapon). Оружие получает бонус +1 (Инт).

Малое творение (Minor Creation). Создаёт один предмет из дерева или ткани (Инт).

Видение звука (See sound). Вы используете визуальное восприятие, чтобы “слышать” (Сил).

Конькобежец (Skate). Реципиент умело скользит по земле как по льду (Лов).

Бодрость (Vigor). Вы получаете 3 временных очка жизни (Сил).

СИЛЫ ПСИХОВОИНА 2 УРОВЕНЬ

Сходство с животным (Animal affinity). Вы получаете счёт одной из способностей выбранного животного (Сил).

Равновесие тела (Body equilibrium). Вы можете ходить по нетвёрдым поверхностям (Сил).

Медвежьи когти (Claws of the bear). Ваши безоружные атаки наносят 1d12 очков урона (Сил).

Боевая дальновидность (Combat prescience). Вы получаете бонус озарения +2 к вашим броскам атаки (Муд).

Темновидение (Darkvision). Вы можете видеть в темноте (Муд).

Расширение (Expansion). Вы увеличиваетесь на 10% / уровень (максимум на 100%) (Сил).

Левитация (Levitate). Реципиент может двигаться вверх-вниз по вашему желанию (Лов).

Болезненное касание (Painful touch). Ваши безоружные атаки дополнительно наносят 1d6 очков подавляющего урона (Сил).

Внезапное малое творение (Sudden minor creation). Быстрое создание предмета из ткани или дерева (Инт).

Зоркость (Vigilance). Позволяет видеть сквозь дымку, мглу и темноту (Муд).

СИЛЫ ПСИХОВОИНА 3 УРОВЕНЬ

Укус тигра (Bite of the tiger). Ваша атака укусом наносит 2d8 очков урона (Сил).

Когти вампира (Claws of the vampire). Ваша безоружная атака наносит 1d8 очков урона. Вы излечиваете то же число очков здоровья (Сил).

Чувство опасности (Danger sense). Вы получаете бонус +4 против ловушек (Муд).

Смещение (Displacement). Атака минует реципиента в 50% случаев (Сил).

Улучшенная биоотдача (Improved biofeedback). Вы получаете контроль над уроном своему телу (Сил).

Метафизическое оружие (Metaphysical weapon). Оружие получает бонус +3 (Инт).

Удаль (Prowess). Вы получаете право на дополнительную свободную атаку (Муд).

Всеобъемлющее видение (Ubiquitous vision). Вы получаете сферическое зрение (Муд).

СИЛЫ ПСИХОВОИНА 4 УРОВЕНЬ

Дверь измерений (Dimension door). Телепортирует вас и ещё до 226 килограмм (500 фунтов) веса (Лов).

Растворяющее прикосновение (Dissolving touch). Ваше прикосновение наносит 7d6 очков кислотного урона (Сил).

Несдвигаемость (Immovability). Вас почти невозможно сдвинуть с места (Сил).

Инерционный барьер (Inertial barrier). Реципиент получает поглощение урона 10/+5 (Тел).

Превращение себя (Polymorph self). Вы принимаете новую форму (Сил).

Психоотдача (Psychofeedback). Используйте очки силы, чтобы улучшить модификаторы ваших физических способностей (Сил).

Непоколебимое восприятие (Steadfast perception). Вы получаете бонус +4 против иллюзий, бонус +2 к проверкам Внимательности и Поиска (Муд).

Телекинез (Telekinesis). Поднимает или передвигает 11,3 килограмма (25 фунтов)/уровень на большие расстояния (Тел).

СИЛЫ ПСИХОВОИНА 5 УРОВЕНЬ

Адамантиновая хватка (Adamant grasp). Вы получаете бонус +10 к своим проверкам борьбы (Сил).

Адаптация тела (Adapt body). Вы адаптируете своё тело к враждебной окружающей среде (Сил).

Катапсия (Catapsi). Психические помехи снижают эффективность манифестирования (Хар).

Эктоплазменный доспех (Ectoplasmic armor). Реципиент получает бонус доспеха +10 (Инт).

Энергетический барьер (Energy barrier). Вы превращаете энергетические атаки в безвредный свет (Сил).

Сращивание с оружием (Graft weapon). Оружие становится естественной частью вашего тела (Сил).

Психовампиризм (Psychic vampire). Ваше прикосновение вытягивает из противника 2 очка силы/уровень, которые переходят к вам (Тел).

СИЛЫ ПСИХОВОИНА 6 УРОВЕНЬ

Абляция (Ablating). Создаёт буфер против одного *Гашения псионики (Negate psionics)* (Тел).

Драконье дыхание (Breath of the dragon). Выдыхание огня на 11d4 очка урона (Сил).

Призыв сторонника (Call cohort). Телепортирует к вам вашего сторонника (Лов).

Эфирная прогулка (Ethereal Jaunt). Вы становитесь эфирным на 1 раунд /уровень (Лов).

Улучшенная бодрость (Improved vigor). Вы получаете 13 временных очков жизни (Сил).

Щит благоразумия (Shield of prudence). Вы получаете бонус озарения +6 к КБ (Муд).

Приостановка жизни (Suspend life). Ваши жизненные функции замедляются практически до полной неразличимости.

ФОРМАТ СИЛЫ

Каждая сила описывается в едином формате, который и рассматривается в данной секции.

НАЗВАНИЕ

Название, под которым известна сила. В некоторых областях силы могут иметь свои имена, кроме того, некоторые псионические персонажи часто придумывают им свои альтернативные имена, например, “сжатие времени” вместо *Квинтэссенции (Quintessence)*.

ДИСЦИПЛИНА И ОПИСАТЕЛИ

Здесь указывается дисциплина, к которой принадлежит сила. Смотрите Псионические дисциплины, с.44, для более подробной информации.

Любые описатели приводятся здесь же [в квадратных скобках].

Дисциплины: Ясновосприятие (Clairsentience), Метатворение (Metacreativity), Психокинез (Psychokinesis), Психометаболизм (Psychometabolism), Психопортация (Psychopotation), Телепатия (Telepathy). Ключевая способность для каждой дисциплины приводится (в скобках) для удобства вычисления КТ спасброска цели.

Описатели: кислота, холод, хаос, очарование*, принуждение*, тьма, смерть, электричество, зло, страх, огонь, сила (force), добро, речевая, порядок (закон), свет, ментальная, звук и телепортация.

* Очарование и принуждение считаются подшолами школы Околдовывания в *КНИГЕ ИГРОКА*, но здесь используется как описатели с тем же эффектом.

УРОВЕНЬ

Это относительный уровень могучести силы – от нулевого (таланты) до девятого (самые могучие). Этот пункт указывает, какие классы способны манифестировать данную силу. Уровень силы влияет на КТ любого позволенного против неё спасброска.

ИНДИКАТОР

Здесь приводится индикатор, сопутствующий манифестированию силы.

Индикаторы: Зв (Звуковой), Ма (Материальный), Ме (Ментальный), Пх (Пахучий) и Ви (Визуальный). Смотреть Индикатор, с. 40.

ВРЕМЯ МАНИФЕСТИРОВАНИЯ

Время, необходимое для манифестации силы. Смотреть Время манифестирования, с.38.

ДАЛЬНОСТЬ

Максимальная дистанция от вас, на которой сила способна воздействовать на цель. Смотреть Дальность, с.38.

ЦЕЛЬ ИЛИ ЦЕЛИ/ЭФФЕКТ/ОБЛАСТЬ

Этот пункт определяет число существ, измерений, объём, вес и прочие параметры воздействия силы. Смотреть Нацеливание силы, с.38. Если цель силы “Вы”, вы не получаете спасброска и Сопротивление силам не действует.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

Как долго длится действие силы. Смотреть Продолжительность, с.40.

СПАСБРОСОК

Позволен ли от силы спасбросок, какого типа, эффект от успешного спасброска. Смотреть Спасбросок, с.39.

СОПРОТИВЛЕНИЕ СИЛАМ

Действует ли сопротивление силам (СС), особая защитная способность, аналогичная Сопротивлению заклинаниям, в отношении данной силы. Смотреть Сопротивление силам, с.40.

ОЧКИ СИЛЫ

Стоимость манифестирования силы. Таланты (силы 0-го уровня) требуют 1 очка силы для манифестирования после исчерпания дневного запаса их бесплатных манифестаций.

ТЕКСТОВОЕ ОПИСАНИЕ

Эта часть описания силы детализирует её работу и различные неочевидные аспекты. Если одна из предыдущих частей описания силы содержит фразу “(смотреть текст)”, то именно здесь будет найдено объяснение. Если описываемая сила является одной из связанных сил, то во фразе вида “(смотреть текст)” может содержаться ссылка на описание иной силы.

СИЛЫ

Силы расположены в алфавитном порядке английского языка.

АБЛЯЦИЯ (ABLATING)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 6 / Психовоин 6

Индикатор: Ма, Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя или вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Вы, или одно желающее существо, или один предмет (весом не более 45 килограммов (100 фунтов)/уровень)

Продолжительность: 1 час/уровень (Р)

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 11

Вы создаёте вокруг реципиента психокинетический щит, повышающий вероятность того, что наложенные на него силы переживут эффект *Гашения псионики* (Negate psionics) (или заклинания *Развеивание магии* (Dispel magic)). Когда на существо или предмет манифестирована *Абляция* добавляйте +6 к КТ проверки гашения или развеивания для каждой силы, подвергающейся воздействию *Гашения псионики* (Negate psionics). Таким образом, КТ для каждой проверки будет равен 11 + уровень манифестации гасимой силы + 6. *Абляция* завершает своё действие по истечении своей продолжительности или после того, как на защищённое существо или предмет манифестируется *Гашение псионики* (Negate psionics).

Гашение псионики (Negate psionics) может погасить *Абляцию*, но против целевого гашения *Абляция* всегда проверяется последней. Против гашения в области *Абляция* проверяется в соответствии со своим уровнем (но из-за относительно высокого уровня вполне может быть погашена до более слабых сил).

АДАМАНТИНОВАЯ ХВАТКА (ADAMANT GRASP)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Психовоин 5

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Очки силы: 9

На время действия силы все ваши проверки борьбы получают бонус умения +10.

АДАПТАЦИЯ ТЕЛА (ADAPT BODY)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 5 / Психовоин 5

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень (Р)

Очки силы: 9

Вы можете адаптировать своё тело к враждебным условиям окружающей среды. Вы определяете тип окружающей среды при манифестировании силы. Вы можете адаптироваться к подводным, экстремально жарким, экстремально холодным и даже безвоздушным условиям, что позволяет вам выживать подобно существам, характерным для данной среды, если таковые вообще имеются. Вы можете дышать и передвигаться и не получаете урона просто за пребывание в данной среде. Вы можете частично адаптироваться даже к особо экстремальным

условиям, таким как кислота, лава, огонь, электричество и прочие опасные среды. Любая окружающая среда, которая в обычном случае прямо наносит 1 или больше костей урона за раунд (например, лава, наносящая 20d6 очков урона за раунд погружения), является слишком экстремальной для данной силы (хотя она всё равно вычитает первый кубик урона из общего урона).

Энергетические атаки не считаются воздействием окружающей среды. Например, даже если вы адаптировались к арктическим условиям, то всё равно будете получать урон от псионических или магических атак, наносящих урон холодом.

ПОЛЕ СХОЖДЕНИЯ (AFFINITY FIELD)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 9

Индикатор: Ви, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: 6 метров (20 футов)

Область: Эманиции радиусом 6 метров (20 футов) с центром на вас

Продолжительность: 10 минут (Р)

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 17

Вы создаёте петлю обратной связи со всеми существами в области действия. В течение действия силы все затронутые существа испытывают действие тех же физических сил, что и вы. Полученные или потерянные очки здоровья сохраняются после окончания действия силы. Например, если вы получаете 10 очков урона от удара мечом, все существа в области действия также получают 10 очков урона. С другой стороны, если на вас воздействует целительная псионика или магия, все существа в *Поле схождения* также излечиваются.

Существа в области действия также подвергаются воздействию магических и псионических эффектов не выше 3-го уровня, но переданные таким образом эффекты спадают после окончания действия данной силы, если только это не мгновенные эффекты, вроде эффектов лечения. Например, если вы манифестируете *Сходство с животным* (*Animal affinity*), чтобы получить среднюю Силу чёрного медведя, то её получают и все существа в области действия. Однако, хотя *Сходство с животным* (*Animal affinity*) длится гораздо дольше *Поля схождения*, с окончанием последней все прочие существа потеряют выгоды от данной силы (и других), которые всё ещё будут действовать на вас.

УСИЛЕННАЯ НЕВИДИМОСТЬ (AMPLIFIED INVISIBILITY)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 4

Индикатор: Ма

Цель: Вы или касаемое существо

Продолжительность: 1 минута/уровень (Р)

Спасбросок: Воля, негация (безвредно)

Очки силы: 7

Как *Невидимость* (*Invisibility*), но позволяет вам сохранить невидимость после вашей первой атаки. После второй атаки невидимость спадает обычным образом.

ЯКОРНАЯ НАВИГАЦИЯ (ANCHORED NAVIGATION)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 4

Индикатор: Пх, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 7

Вы знаете, где находитесь относительно фиксированной стартовой точки. На время действия силы вы становитесь осведомлены о точном расстоянии до стартовой точки и маршруте возвращения в неё (физическом или психопортационном). Вы должны указать стартовую “якорную” точку, когда впервые манифестируете эту силу. Чтобы указать другие стартовые точки, вы должны манифестировать дополнительные *Якорные навигации*.

Например, если вы манифестированием данной силы установили стартовую точку у входа в лабиринт, то автоматически сможете вернуться обратно по своим следам, пока сила действует. Эта сила также позволяет использовать для возвращения в стартовую точку *Телепортацию* (*Teleport*) без вероятности ошибки. Более того, данная сила также позволяет нормальный телепатический контакт (при условии, что вы обладаете силой или способностью, предоставляющей вам такую возможность) с любым восприимчивым к нему существом, находящимся в пределах 18 метров (60 футов) от стартовой точки независимо от вашего собственного удаления от неё. Использование *Якорной навигации* ограничено тем планом существования, где вы её манифестировали.

СХОДСТВО С ЖИВОТНЫМ (ANIMAL AFFINITY)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 2 / Психовоин 2

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень (Р)

Очки силы: 3

Вы создаёте психометаболическую связь с одним видом животного (“животные” – это тип существ, описанный в *КНИГЕ МОНСТРОВ*), и имитируете значение одной из его основных способностей.

Вы можете имитировать счёт только одной основной способности за одно манифестирование *Сходства с животным*, однако вполне возможно множественное манифестирование, каждый раз затрагивающее другую способность. Таким образом может быть усилена любая из шести основных способностей. Вы можете увеличить ваш собственный счёт способности не более чем на 1d4+1 очко. Таким образом, если ваш показатель Ловкости равен 10, вы можете увеличить его максимум до 15 (при хорошем броске). Новый счёт способности замещает ваш собственный на время действия силы.

Вы не можете имитировать явные отличительные признаки животных, такие как крылья, когти, клыки и тому подобное, но по решению ИМ можете обрести некоторые мелкие, менее заметные признаки имитируемого животного.

АПОПСИЯ (APOPSI)

Телепатия (Хар)

Уровень: Псион 9

Индикатор: Ви, Ма, Зв

Время манифестирования: 1 полный раунд

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Одно живое псионическое существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Стойкость, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 17

Используя *Апопсию*, вы перманентно удаляете 1d4 силы из разума реципиента. Вы определяете уровень каждой силы, а затем ИМ случайным образом

определяет, какие из сил реципиента действительно удаляются. Для возвращения утраченных сил может быть использована *Психическая хирургия (Psychic surgery)*, но это должно произойти не позднее 1 недели с момента потери сил.

АСТРАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТ I (ASTRAL CONSTRUCT I)

Метаворение (Инт)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ви, Ма

Время манифестирования: 1 полный раунд
Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Эффект: Один созданный астральный конструкт

Продолжительность: 1 раунд/уровень (Р)

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Это сила создаёт один первоуровневый астральный конструкт (смотреть Главу 8: Монстры) из твёрдой эктоплазмы, который атакует ваших врагов. Он появляется там, где вы укажете и начинает действовать немедленно, в ваш ход. Он старается атаковать ваших врагов наилучшим образом. Вы можете давать ему ментальные указания не атаковать, атаковать конкретных врагов или выполнять иные действия. Астральный конструкт действует нормальным образом в последнем раунде действия силы и исчезает после завершения своего хода.

Нет необходимости изучать низкоуровневые силы *Астрального конструкта* для изучения более высокоуровневых версий.

АСТРАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТ II (ASTRAL CONSTRUCT II)

Метаворение (Инт)

Уровень: Псион 2

Эффект: Один или более астральных конструктов, каждый из которых возникает не дальше 9 метров (30 футов) от любого другого

Очки силы: 3

Как *Астральный конструкт I (Astral construct I)*, но вы создаёте одного астрального конструкта второго уровня или 1d3 астральных конструкта первого уровня.

АСТРАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТ III (ASTRAL CONSTRUCT III)

Метаворение (Инт)

Уровень: Псион 3

Эффект: Один или более астральных конструктов, каждый из которых возникает не дальше 9 метров (30 футов) от любого другого

Очки силы: 5

Как *Астральный конструкт I (Astral construct I)*, но вы создаёте одного астрального конструкта третьего уровня, 1d3 конструкта второго уровня или 1d4+1 астральных конструкта первого уровня.

АСТРАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТ IV (ASTRAL CONSTRUCT IV)

Метаворение (Инт)

Уровень: Псион 4

Эффект: Один или более астральных конструктов, каждый из которых возникает не дальше 9 метров (30 футов) от любого другого

Очки силы: 7

Как *Астральный конструкт I (Astral construct I)*, но вы создаёте одного астрального конструкта четвёртого уровня, 1d3 конструкта третьего уровня или 1d4+1 астральных конструкта более низких уровней.

АСТРАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТ V (ASTRAL CONSTRUCT V)

Метаворение (Инт)

Уровень: Псион 5

Эффект: Один или более астральных конструктов, каждый из которых возникает не дальше 9 метров (30 футов) от любого другого

Очки силы: 9

Как *Астральный конструкт I (Astral construct I)*, но вы создаёте одного астрального конструкта пятого уровня, 1d3 конструкта четвёртого уровня или 1d4+1 астральных конструкта более низких уровней.

АСТРАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТ VI (ASTRAL CONSTRUCT VI)

Метаворение (Инт)

Уровень: Псион 6

Эффект: Один или более астральных конструктов, каждый из которых возникает не дальше 9 метров (30 футов) от любого другого

Очки силы: 11

Как *Астральный конструкт I (Astral construct I)*, но вы создаёте одного астрального конструкта шестого уровня, 1d3 конструкта пятого уровня или 1d4+1 астральных конструкта более низких уровней.

АСТРАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТ VII (ASTRAL CONSTRUCT VII)

Метаворение (Инт)

Уровень: Псион 7

Эффект: Один или более астральных конструктов, каждый из которых возникает не дальше 9 метров (30 футов) от любого другого

Очки силы: 13

Как *Астральный конструкт I (Astral construct I)*, но вы создаёте одного астрального конструкта седьмого уровня, 1d3 конструкта шестого уровня или 1d4+1 астральных конструкта более низких уровней.

АСТРАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТ VIII (ASTRAL CONSTRUCT VIII)

Метаворение (Инт)

Уровень: Псион 8

Эффект: Один или более астральных конструктов, каждый из которых возникает не дальше 9 метров (30 футов) от любого другого

Очки силы: 15

Как *Астральный конструкт I (Astral construct I)*, но вы создаёте одного астрального конструкта восьмого уровня, 1d3 конструкта седьмого уровня или 1d4+1 астральных конструкта более низких уровней.

АСТРАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТ IX (ASTRAL CONSTRUCT IX)

Метаворение (Инт)

Уровень: Псион 9

Эффект: Один или более астральных конструктов, каждый из которых возникает не дальше 9 метров (30 футов) от любого другого

Очки силы: 17

Как *Астральный конструкт I (Astral construct I)*, но вы создаёте одного астрального конструкта девятого уровня, 1d3 конструкта восьмого уровня или 1d4+1 астральных конструкта более низких уровней.

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ (ASTRAL PROJECTION)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 9

Индикатор: Нет

Время манифестирования: 30 минут

Дальность: Касание

Цели: Вы плюс по одному существу, к которым вы прикасаетесь, за два уровня

Продолжительность: Смотреть текст

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 17

Освобождая ваш дух из вашего физического тела, данная сила позволяет спроецировать астральное тело на совершенно другой план. Вы можете взять с собой астральные формы других существ, выстроив с ними замкнутый круг во время манифестирования силы. Эти другие путешественники зависят от вас и должны постоянно быть рядом с вами. Если с вами что-либо случится во время путешествия, ваши компаньоны застрянут там, где вы их покинули.

Вы проецируете себя в Астральный План, оставляя своё тело на Материальном Плане в состоянии, подобном анабиозу. Сила проецирует вас и все ваши вещи в Астральный План. Поскольку Астральный План соприкасается со всеми остальными планами, вы можете астрально путешествовать на любой из них по собственному желанию. При этом вы покидаете Астральный План, формируя новое физическое тело (и снаряжение) на том плане существования, на который решили войти.

Когда вы находитесь на Астральном или ином плане, ваше астральное тело всё время соединено с материальным телом тонкой серебряной нитью. Если эта нить будет порвана, то вы погибнете, и астрально, и материально. К счастью, очень малое количество вещей способно уничтожить серебряную нить. Когда на ином плане формируется второе тело, серебряная нить становится невидимым образом соединённой с новым телом. Если второе тело или астральная форма будут убиты, то серебряная нить просто возвращается к вашему телу на Материальном Плане, выводя его из состояния анабиоза. Хотя астральные проекции способны функционировать в Астральном Плане, их действия затрагивают только существ, существующих на Астральном Плане; на иных планах необходимо материализованное физическое тело.

Вы и ваши компаньоны могут путешествовать в Астральном Плане бесконечно долго. Ваши тела просто будут дожидаться в состоянии анабиоза того момента, когда вы решите вернуться обратно. Сила действует до того момента, пока вы сами не решите её прекратить, либо пока не прервана некоторыми внешними причинами, вроде *Гашения псионики* (*Negate psionics*), манифестированного на ваше физическое тело или астральную форму, или уничтожения вашего тела на Материальном Плане (что убьёт вас).

АСТРАЛЬНЫЙ СКАКУН (ASTRAL STEED)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 10 минут

Дальность: 0 метров

Эффект: Одно квазиреальное лошадеподобное существо

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 5

Вы призываете квазиреальное лошадеподобное существо из Астрального Плана. Воспользоваться этим скакуном можете лишь вы или конкретная личность, для которой вы его призвали. Астральный скакун выглядит частично аморфным, а его прозрачное тело словно постоянно подёрнуто рябью. На его теле формируются рудиментарные седло и упряжь. Скакун не сражается, но все нормальные животные опасаются его и стараются избегать. (Ужасные животные и неразумные существа, вроде паразитов, могут атаковать скакуна).

В остальном астральный скакун подобен фантомному скакуну, описанному в Главе 11 *КНИГИ ИГРОКА*, включая улучшенные способности при вызывании на более высоких уровнях манифестации.

ВЛЕЧЕНИЕ (ATTRACTION)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальная]

Уровень: Псион 1

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 1

Вы внедряете в разум реципиента непреодолимое влечение к чему-либо. Это может быть влечение к конкретной личности, предмету, действию или событию. Реципиент силы будет предпринимать разумные шаги, чтобы встретить, приблизить, заполучить, найти или выполнить то, что его влечёт. В данном случае “разумные” означает, что хотя реципиент чем-то и заворочен, но он далёк от слепой одержимости. Он не станет прыгать в огонь или с края утёса, либо лезть в лапы к дракону ради достижения своей цели. Он по-прежнему способен распознавать опасность, но не станет бежать от неё, если только она не является очевидно непреодолимой и неизбежной. Если вы сделали целью влечения вас самого, то не можете безраздельно командовать реципиентом, хотя он и склонен прислушиваться к вам (даже если не согласен с вами). Эта сила дарует вам бонус +4 к модификатору Харизмы, когда вы имеете дело с её реципиентом.

ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ (AUGURY)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Пх, Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 3

Предзнаменование может сообщить, хорошие или плохие результаты для вас принесёт конкретное действие в ближайшем будущем. Например, если партия собирается уничтожить странную печать, закрывающую проход, *Предзнаменование* поможет определить, хорошая ли это идея.

Базовый шанс получения вразумительного ответа равен 70% + 1% за уровень манифестации; ИМ производит бросок тайно. ИМ может решить, что вопрос настолько прямолинейный, что успех обеспечен, или настолько неясный, что шансов на успех нет. Если *Предзнаменование* успешно, вы получаете один из четырёх результатов:

- “Благо” (если действие, вероятно, принесёт хорошие результаты).
- “Горе” (для плохих результатов).
- “Благо и горе” (для обоих).
- “Ничего” (для действий, не влекущих особо хороших или плохих последствий).

Если сила не сработала, вы получаете результат “ничего”. Псион, получивший такой результат, никаким образом не может определить, получился он в результате провала или успеха применения силы.

Предзнаменование может заглянуть в будущее лишь примерно на полчаса, поэтому всё, что может произойти позднее, не затрагивается действием этой силы. Таким образом, далеко идущие последствия того или иного действия могут при использовании *Предзнаменования* оказаться неучтёнными. Все *Предзнаменования*, манифестированные одной и той же персоной по отношению к одному и тому же действию, используют тот же результат на кубике, что и первое *Предзнаменование*.

ИЗМЕНЕНИЕ АУРЫ (AURA ALTERATION)

Телепатия (Хар) [Ментальная]

Уровень: Псион 6**Индикатор:** Ма**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)**Цель:** Одно живое существо**Продолжительность:** Мгновенная или 10 минут/уровень**Спасбросок:** Воля, негация**Сопротивление силам:** Да**Очки силы:** 11

Вы можете замаскировать ауру реципиента (мировоззрение), его уровень или снять принуждения, такие как *Кризис дыхания* (*Crisis of breath*), *Фатальное влечение* (*Fatal attraction*), проклятия, *обеты и миссии*. Изменение ауры также способно отсечь все чарующие и принуждающие силы 6-го уровня и ниже, которые могут влиять на разум цели.

При маскировке мировоззрения или уровня сила действует в течение 10 минут/уровень. Вы можете “изменить” мировоззрение цели только на один шаг. Например, вы не можете заставить хаотично злого персонажа выглядеть законно добрым, но можете представить его хаотично нейтральным или нейтрально злым. Кажущийся уровень персонажа не может отличаться от его реального уровня более, чем на половину вашего реального уровня (округление вниз).

При попытке очистки ауры реципиента продолжительность силы является мгновенной. При манифестировании *Изменения ауры* реципиент получает право на повторный спасбросок против имеющихся на нём влияний – с исходным КТ, но с бонусом к спасброску +2. Вы можете снять указанные выше воздействия, а также, возможно, и другие – по решению ИМ.

ОБЗОР АУРЫ (AURA SIGHT)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 4**Индикатор:** Ви**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** 9 метров (30 футов)**Область:** Эманации радиусом 9 метров (30 футов) с центром на вас**Продолжительность:** Концентрация, до 10 минут/уровень (Р)**Спасбросок:** Нет**Сопротивление силам:** Нет**Очки силы:** 7

Вы различаете ауры. Они невидимы невооружённым глазом, но взгляд псионика способен узреть их в виде гало, окутывающего мерцающим разноцветным светом любые вещи. Количество раскрываемой информации зависит от того, как долго вы изучаете соответствующую область.

1-ый раунд: Наличие добрых или злых аур в области. На этом этапе вы не можете соотнести ауру с конкретной личностью или предметом.

2-й раунд: Число аур (существа, предметы, силы и заклинания) в области.

3-й раунд: Раскрывается владелец каждой из аур, если только он как-то не сумел специально скрыть данную информацию. Если уровень вашего персонажа на 5 или более уровней ниже реального уровня или числа КХ цели, то вы “подавляетесь” присутствием такой ауры, оглушаетесь на 1 раунд, а действие силы заканчивается. Конечно, это тоже какая-никакая, а информация.

ОТТОРЖЕНИЕ (AVERSION)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальная]

Уровень: Псион 2**Индикатор:** Зв, Ма**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)**Цель:** Одно живое существо**Продолжительность:** 1 час/уровень**Спасбросок:** Воля, негация**Сопротивление силам:** Да**Очки силы:** 3

Вы внедряете в разум реципиента сильную неприязнь к чему-либо. Это может быть неприязнь к конкретной личности, предмету, действию или событию. Реципиент силы будет предпринимать разумные шаги, чтобы избежать объекта своей неприязни. Если это физический объект, он не будет приближаться к нему ближе, чем на 9 метров (30 футов). Если это слово, он будет стараться не произносить его и не думать о нём, если это действие – не выполнять его, если событие – не посещать его. Например, вы не можете вызвать у реципиента отвращение к бою (это комбинация множества действий), но можете внушить неприязнь к его мечу, заставив его выбросить и отойти от него подальше.

Если невыполнение какого-либо действия напрямую угрожает реципиенту, он может выполнить его с моральным штрафом -2 к любым вовлечённым в его выполнение броскам атаки, проверкам способностей или проверкам умений.

ПАГУБНАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ (BALEFUL TELEPORT)

Психопортация (Лов) [Телепортация]

Уровень: Псион 5**Индикатор:** Ви, Ма**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)**Цель:** Любой предмет или существо общим весом не более 136 килограммов (300 фунтов)/уровень**Спасбросок:** Воля, половина**Сопротивление силам:** Да**Очки силы:** 9

Вы психопортативно рассеиваете небольшие частицы тела противника, нанося 9d6 очков урона. Заклинание *Планарный якорь* (*Dimensional anchor*) защищает цель от эффектов *Пагубной телепортации*.

ИЗГНАНИЕ (BANISHMENT)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 6**Индикатор:** Зв, Ма**Время наложения:** 1 действие**Дальность:** Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)**Цели:** Одно или более экстрапланарных существ, каждое не далее, чем в 9 метрах (30 футов) от любого другого**Продолжительность:** Мгновенная**Спасбросок:** Воля, негация**Сопротивление силам:** Да**Очки силы:** 11

Изгнание – это более могучая версия *Устранения* (*Dismissal*). Оно позволяет вам принудительно выбросить экстрапланарных существ с вашего домашнего плана. Изгнано может быть до 2КХ экстрапланарных существ на уровень манифестации. Чтобы сделать существо целью, вы должны располагать как минимум одним предметом или субстанцией, которые оно ненавидит, боится или ещё почему-то не любит. За каждый такой предмет или субстанцию вы получаете +1 к вашей проверке уровня манифестации для преодоления вражеского Сопротивления силам и +2 к КТ спасброска. Например, если сила манифестируется на демона, ненавидящего свет и уязвимо к святой воде и

железному оружию, вы можете использовать при манифестировании железа, святую воду и факел. Три предмета добавляют +3 к вашей проверке на преодоление Сопротивления силам и +6 к КТ спасброска.

По решению ИМ некоторые особо редкие предметы могут работать с двойной эффективностью (каждый даёт +2 к проверке против Сопротивления силам и +4 к КТ спасброска).

БИОПОТОК (BIOCURRENT)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Любые два живых существа не далее 4,5 метра (15 футов) друг от друга

Продолжительность: Концентрация, до 1 минуты/уровень (смотреть текст)

Спасбросок: Стойкость, половина

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 1

Псионически напитанные биоэлектрические потоки вашего тела продуцируют дугу синевато-белого электричества, поражающего первичного противника на 1d4 очка электрического урона в раунд, пока вы удовлетворяете соответствующим требованиям (смотреть ниже). Электричество также перескакивает с первичного противника на ещё одного врага, который находится не далее 4,5 метра (15 футов) от первичного или проходит на таком расстоянии в течение времени действия силы. Вторичные противники также получают 1d4 очка урона в раунд. Если в течение времени действия силы очки жизни первичного или вторичного противника опускаются ниже 0, электрическая дуга *Биопотока* случайным образом перенацеливается на другого первичного или вторичного противника. Оказавшиеся целями противники могут передвигаться или каждый раунд делать спасброски на уполовинивание урона (только в текущем раунде), но пока они находятся в пределах дальности действия силы, эффект продолжает на них воздействовать.

Поддержание *Биопотока* – это полное действие (вы ограничены только полутораметровым (5 футов) шагом и не можете предпринимать иных действий). Если вы получаете урон при поддержании *Биопотока*, то должны сделать успешную проверку Концентрации. Если любое из этих условий не выполняется, электрическая дуга потухает.

БИООТДАЧА (BIOFEEDBACK)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1

Индикатор: Ви, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута/уровень (Р)

Очки силы: 1

Вы можете ограничить кровотечение из ваших ран, снизив его влияние на вас. Вы получаете часть урона от любой атаки, равную вашему модификатору Силы, в виде подавляющего урона. Таким образом, Персонаж с Силой 15, которому нанесли 10 очков урона с помощью силы или оружия, получит только 8 очков нормального урона и 2 очка подавляющего урона. Эта сила не имеет ретроактивного воздействия на раны, полученные до её манифестирования.

УКУС ТИГРА (BITE OF THE TIGER)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 3 / Психовоин 3

Индикатор: Ви, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 5

Ваша осанка слегка ссутуливается, а на лице отрастает тигриная морда с клыкастой челюстью. Эта сила даёт вам атаку укусом (которая не провоцирует свободную атаку со стороны противника) с базовым уроном в 2d8 очков. Вы можете использовать эту силу в соединении с навыками, силами или заклинаниями, позволяющими проводить дополнительные атаки в раунде, а также она может быть использована при множественных атаках, получаемых при повышении в уровне.

Смотрите раздел Силы Психометаболизма в Главе 4: Псионика для правил по обращению со множественными атаками.

УКУС ВОЛКА (BITE OF THE WOLF)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1

Индикатор: Ви, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень

Очки силы: 1

Ваша осанка слегка ссутуливается, а на лице отрастает волчья морда с клыкастой челюстью. Эта сила даёт вам атаку укусом (которая не провоцирует свободную атаку со стороны противника) с базовым уроном в 1d8 очков. Вы можете использовать эту силу в соединении с навыками, силами или заклинаниями, позволяющими проводить дополнительные атаки в раунде, а также она может быть использована при множественных атаках, получаемых при повышении в уровне.

Смотрите раздел Силы Психометаболизма в Главе 4: Псионика для правил по обращению со множественными атаками.

ПОДСТРОЙКА ТЕЛА (BODY ADJUSTMENT)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Зв, Ма

Время манифестирования: 1 полный раунд

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 3

Вы устанавливаете контроль над собственным телом, что позволяет вам лечить его раны. Вы излечиваете себя от 3d6 очков урона.

В качестве альтернативы вы можете сфокусироваться на болезни или яде. Вы должны манифестировать *Подстройку тела* отдельно для каждого состояния. При использовании силы против болезни ваш следующий бросок Стойкости на излечение от инфекции получает бонус, равный 4 + ваш уровень манифестации. При использовании против яда ваш вторичный спасбросок Стойкости (обычно совершаемый через минуту после первичного воздействия яда) получает бонус, равный 4 + ваш уровень манифестации. Множественные использования *Подстройки тела* против яда или болезни не складываются.

Наконец, вы можете использовать *Подстройку тела*, чтобы излечить 2 очка временного урона

способностям. Вы не получаете все три выгоды сразу от одного и того же манифестирования силы.

РАВНОВЕСИЕ ТЕЛА (BODY EQUILIBRIUM)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 2 / Психовоин 2

Индикатор: Ви, Ма

Время манифестирования: 1 полный раунд

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута/уровень (Р)

Очки силы: 3

Вы можете регулировать равновесие собственного тела в зависимости от того, на какой твёрдой или жидкой поверхности вы находитесь. Таким образом, вы можете, не погружаясь, ходить по воде или зыбучим пескам, либо, не прорывая её, по паутине или чему-то подобному (но эта сила не даёт никакой сопротивляемости особо липкой паутине). Вы можете двигаться по нетвёрдой поверхности, не погружаясь и не прорывая её, со своей нормальной скоростью, но вы не можете бегать (учетверённая скорость). Если при использовании этой силы вы падаете с высоты, то получаемый от падения урон уполавливается.

БОЛТ (BOLT)

Метаворение (Инт)

Уровень: Псион 0 / Психовоин 0

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: 0 м

Эффект: Немагический болт, стрела или снаряд для пращи

Продолжительность: 1 раунд

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Вы создаёте один немагический, стандартного размера, арбалетный болт, стрелу или снаряд для пращи, которые по истечении длительности силы распадаются на эктоплазму, из которой и созданы.

ЗАПИРАНИЕ МОЗГА (BRAIN LOCK)

Телепатия (Хар) [Ментальная]

Уровень: Псион 2

Индикатор: Ви, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Один гуманоид Среднего размера или меньше

Продолжительность: 1 раунд/уровень (Р)

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 3

Сила ограничивает высшую нервную деятельность реципиента. Он оказывается ментально парализован и не способен предпринимать никаких действий. Реципиент *Запирания мозга* не является оглушённым (поэтому атакующие его не получают особых преимуществ). Он может оборонять себя от физических атак (бонус Ловкости к КБ по-прежнему применяется), но в остальном не способен двигаться и не может использовать псионические силы.

Летун с *запертым мозгом* не может махать крыльями и падает. Пловец не способен плыть и может утонуть.

ДРАКОНЬЕ ДЫХАНИЕ (BREATH OF THE DRAGON)

Психометаболизм (Сил) [Огонь]

Уровень: Псион 6 / Психовоин 6

Индикатор: Ви (смотреть текст), Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Область: Конус

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Рефлексы, половина

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 11

Вы выдыхаете из своего рта бушующее пламя, охватывающее конусообразную область. Эта атака наносит 11d4 очков огненного урона.

СВЕРКАЮЩИЙ ВЗРЫВ (BRILLIANT BLAST)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 5

Индикатор: Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Далеко (122 метра (400 футов)+12 метров (40 футов)/уровень)

Область: Расползание радиусом 6 метров (20 футов)

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Рефлексы, половина

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 9

Вы психокинетически фокусируете даже мельчайшие частицы света в яркий взрыв, нанося 9d4 очков урона жарой всем существам в области действия. Эта сила также повреждает бесхозные предметы.

ОБЖИГАЮЩИЙ ЛУЧ (BURNING RAY)

Метаворение (Инт) [Огонь]

Уровень: Псион 2

Индикатор: Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Эффект: Луч

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 3

Луч адской эктоплазмы вырывается из точки схождения ваших бровей (вашего "третьего глаза"). Вы должны осуществить успешную дальнюю касательную атаку, чтобы поразить вашу цель лучом, наносящим 3d6 очков огненного урона.

ВСПЛЕСК (BURST)

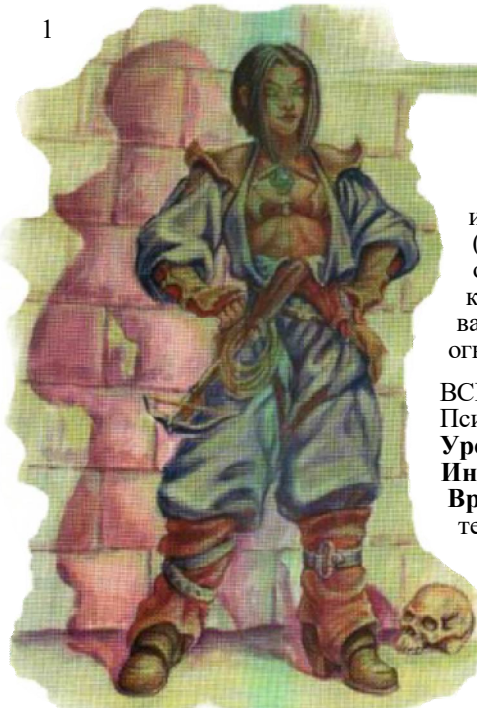
Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 0 / Психовоин 0

Индикатор: Зв

Время манифестирования: Смотреть текст

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)



Цель: Одно живое существо
Продолжительность: 1 раунд
Очки силы: 1

Реципиент получает всплеск скорости. На следующий раунд его скорость становится равна его исходной скорости + 3 метра (10 футов).

Вы можете мгновенно манифестировать силу на себя и получить преимущества возросшей скорости уже в текущем раунде. Такое манифестирование силы является свободным действием, подобным манифестированию быстрой силы, и идёт в зачёт допустимого числа манифестирования быстрых сил в раунд. Если вы манифестируете силу на другое существо, то время манифестирования будет равняться 1 действию.

ПРИЗЫВ СТОРОННИКА (CALL CONHORT)

Психопортация (Лов) [Телепортация]

Уровень: Психовоин 6

Индикатор: Ма, Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цели: Ваш сторонник, если он имеется

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Спротивление силам: Нет

Очки силы: 11

Призыв сторонника переносит к вам вашего сторонника с любого расстояния в пределах текущего плана (но не между планами). Сторонника можно получить с помощью навыка Лидерство (описан в Главе 2 *КНИГИ МАСТЕРА*). Вы определяете точку прибытия вашего сторонника в пределах дальности силы. Если на момент манифестирования ваш сторонник находится рядом, то эта сила просто позволяет вам перенести его из одной точки в другую в пределах дальности силы.

ПРИЗЫВ ОРУЖИЯ (CALL WEAPONRY)

Психопортация (Лов) [Телепортация]

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1

Индикатор: Зв, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Эффект: Одно бесхозное оружие (смотреть текст)

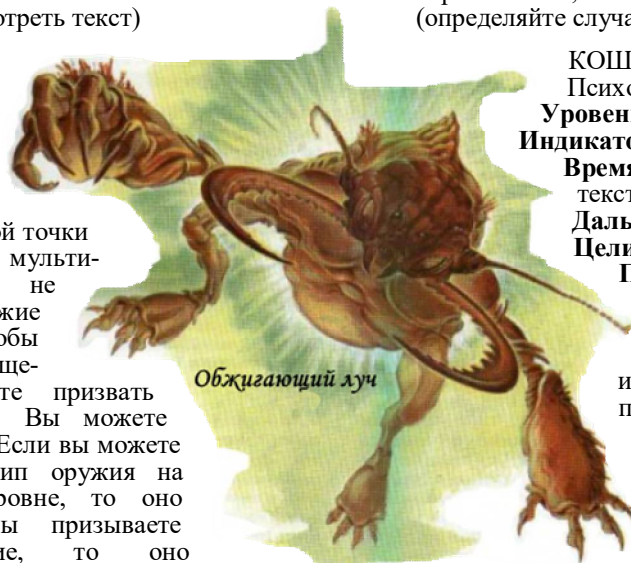
Продолжительность: 1 час/уровень (смотреть текст) (Р)

Спасбросок: Нет

Спротивление силам: Нет

Очки силы: 1 (смотреть текст)

Вы призываете в вашу руку оружие как будто из ниоткуда (на самом деле, это реальное оружие, позаимствованное из какой-то случайной точки в пределах мульти-вселенной). Вы не должны видеть оружие или знать о нём, чтобы его призвать – вообще-то, вы не можете призвать конкретное оружие. Вы можете определить его тип. Если вы можете призвать данный тип оружия на вашем текущем уровне, то оно появится. Если вы призываете стрелковое оружие, то оно появляется в комплекте с 3d6 болтами, стрелами или снарядами для пращи соответственно типу (боеприпасы не имеют усиливающего бонуса даже на 10-м уровне и выше). Если вы выпускаете



призванное оружие из рук на 2 или более раундов, оно автоматически возвращается туда, откуда появилось.

С повышением уровня вы сможете призывать всё более хорошее оружие, но и цена в очках силы при этом будет расти.

Уровень	Оружие	Пример	Очки силы
1-3	Простое	Дубина, арбалет	1
4-6	Боевое	Длинный меч, длинный лук	3
7-9	Экзотическое	Полуторный меч	7
10-12	Усиливающий бонус +1	Короткий лук +1	11
13-15	Усиливающий бонус +2	Короткое копье +2	13
16-17	Усиливающий бонус +3	Ятаган +3	15
18-20	Усиливающий бонус +4	Боевой молот +4	17

Оружие с усиливающим бонусом считается псионическим, если вы особо не указываете иное. Оружие, призванное этой силой, отличается постоянно издаваемым им низким гудением.

КАТАПСИЯ (CATAPSI)

Телепатия (Хар) [Ментальная]

Уровень: Псион 5 / Психовоин 5

Индикатор: Ви, Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: 30 метров (100 футов)

Область: Эманации радиусом 30 метров (100 футов) с центром на вас

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Воля, негация (смотреть текст)

Спротивление силам: Да

Очки силы: 9

С помощью *Катапсии* вы генерируете психические помехи, затрудняющие манифестирование сил другими псионическими персонажами (вы собственной *Катапсией* не затрагиваетесь). Любая псионическая активность в области действия силы требует в два раза больше очков силы для манифестирования, если манифестатор в момент манифестирования не сделает успешный спасбросок Воли. Бесплатно манифестируемые силы 0-го уровня в поле *Катапсии* требуют для манифестирования не одного действия, а одного полного раунда. Если два поля *Катапсии* пересекаются, то одно из них перекрывает другое (определяйте случайным образом).

КОШАЧЬЕ ПАДЕНИЕ (CATFALL)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 0 / Психовоин 0

Индикатор: Зв

Время манифестирования: Смотреть текст

Дальность: На себя

Цели: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень
Очки силы: 1

Вы умеете ловко приземляться и можете смягчать урон, получаемый от падения. Вы всегда приземляетесь на ноги, независимо от высоты падения, а первые 3 очка урона от падения считаются подавляющим уроном.

Вы можете манифестировать эту силу мгновенно, достаточно быстро для того, чтобы спасти себя в случае непредвиденного падения. Манифестирование этой силы является свободным действием, подобным

манифестированию быстрой силы, и идёт в зачёт допустимого числа манифестирования быстрых сил в раунд.

ХАМЕЛЕОН (CHAMELEON)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 10 минут/уровень (Р)

Очки силы: 3

Ваша кожа и снаряжение приобретают цвет и текстуру окружающих объектов, включая пол и стены. Вы получаете усиливающий бонус +10 к проверкам Маскировки.

ОЧАРОВАНИЕ МОНСТРА (CHARM MONSTER)

Телепатия (Хар) [Очарование, Ментальная]

Уровень: Псион 3

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: 1 день/уровень

Очки силы: 5

Как *Очарование гуманоида (Charm person)*, но действие силы не ограничено типом и размерами существа, и вы не должны уметь говорить на известном ему языке.

ОЧАРОВАНИЕ ГУМАНОИДА (CHARM PERSON)

Телепатия (Хар) [Очарование, Ментальная, Речевая]

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ме

Время наложения: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Один гуманоид

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 1

Эта сила заставляет гуманоида Среднего или меньше размера, поверить, что вы его настоящий друг и союзник. Однако если в момент манифестирования силы вы или ваши союзники угрожаете существу или атакуете его, то оно получает бонус +5 к своему спасброску.

Сила не позволяет вам контролировать очарованное существо так, как будто это всего лишь автомат, но оно воспринимает ваши слова и старается действовать наилучшим образом. Вы можете попытаться отдать реципиенту прямой приказ, но при этом должны превзойти его во встречной проверке Харизмы, чтобы убедить сделать что-то, что в обычных обстоятельствах он делать бы не стал. (Повторные попытки не позволяют). Очарованное существо никогда не подчинится самоубийственному или откровенно вредоносному для себя приказу, но оно может поверить вам, если вы убедите его, что единственный способ спасти вашу жизнь — это задержать разгневанного красного дракона “всего на несколько секунд”. Любое ваше или ваших явных союзников действие, угрожающее очарованному, разбивает действие силы. Помните также, что вы должны уметь разговаривать на понятном реципиенту языке, чтобы передавать свои команды, либо быть весьма хороши в искусстве пантомимы.

ЯСНОСЛЫШАНИЕ/ЯСНОВИДЕНИЕ (CLAIRAUDIENCE/CLAIRVOYANCE)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Ви, Зв

Время наложения: 1 действие

Дальность: Смотреть текст

Эффект: Псионический сенсор

Продолжительность: 1 минута/уровень (Р)

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 3

Яснослышание/ясновидение позволяет вам концентрироваться на определённом месте и слышать либо видеть (по вашему выбору) почти так, как если бы вы там находились. Дистанция значения не имеет, но место должно быть вам известно — либо хорошо знакомо, либо очевидно определено (помещение за дверью, коридор за углом или “вон та рощица”). Сила не позволяет псионически улучшить ваше восприятие при её использовании, поэтому если нужное вам место погружено в псионическую темноту, вы ничего не увидите. Если же вокруг стоит естественная тьма, то вы сможете видеть в пределах 3 метров (10 футов) от центра эффекта заклинания. Свинцовое экранирование, использование магической (вроде *Поля антимагии (Antimagical field)*, *Чистого разума (Mind blank)* или *Необнаружимости (Nondetection)*) или псионической (вроде *Поля аннулирования псионики (Null psionics field)*) защиты блокируют действие этой силы, и вы это чувствуете. Сила создаёт невидимый сенсор, подобный тому, что создаётся силой *Удалённое наблюдение (Remote viewing)*, который может быть развеян или погашен. Сила функционирует на том плане существования, на котором вы в данный момент находитесь.

ВСЕСОПРИКАСАЕМОСТЬ (CLAIRTANGENCY)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 5

Индикатор: Ви, Зв, Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Смотреть текст

Область: Смотреть текст

Продолжительность: До 1 минуты/уровень (смотреть текст) (Р)

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 9

Вы можете имитировать эффект *Дальней руки (Far hand)* или *Дальнего удара (Far punch)* на любом расстоянии, одновременно имитируя эффект *Яснослышания/ясновидения (Clairaudience / clairvoyance)*. Вы можете сконцентрироваться на каком-либо месте и увидеть его почти так, как если бы вы там находились. Дистанция значения не имеет, но место должно быть вам известно — либо хорошо знакомо, либо очевидно определено (помещение за дверью, коридор за углом или “вон та рощица”). Пока вы наблюдаете за конкретным местом, вы можете использовать эффекты, подобные *Дальней руке (Far hand)* или *Дальнему удару (Far punch)* (вам не нужно манифестировать соответствующие силы). При использовании эффекта *Дальней руки (Far hand)* длительность силы составляет до 1 минуты/уровень, но её действие завершается сразу, если использован эффект *Дальнего удара (Far punch)*.

МЕДВЕЖЬИ КОГТИ (CLAWS OF THE BEAR)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 2 / Психовоин 2

Индикатор: Ви, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень

Очки силы: 3

Ваши предплечья удлиняются, ладони расширяются, превращаясь в большие лапы, на которых отрастают серповидные медвежьи когти. Эта сила даёт вам атаку когтями (которая не провоцирует свободную атаку со стороны противника) с базовым уроном в 1d12 очков. Вы

можете использовать эту силу в соединении с навыками, силами или заклинаниями, позволяющими проводить дополнительные атаки в раунде, а также она может быть использована при множественных атаках, получаемых при повышении в уровне.

Смотрите раздел Силы Психометаболизма в Главе 4: Псионика для правил по обращению со множественными атаками.

КОГТИ ВАМПИРА (CLAWS OF THE VAMPIRE)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 3 / Психовоин 3

Индикатор: Ви, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень

Очки силы: 5

Ногти на обеих ваших ладонях превращаются в устрашающие 5-сантиметровые (2 дюйма) острия. Эта сила даёт вам атаку когтями (которая не провоцирует свободную атаку со стороны противника) с базовым уроном в 1d8 очков. Одновременно вы излечиваете себе столько же урона, сколько наносите *Когтями вампира*. Вы можете использовать эту силу в соединении с навыками, силами или заклинаниями, позволяющими проводить дополнительные атаки в раунде, а также она может быть использована при множественных атаках, получаемых при повышении в уровне.

Смотрите раздел Силы Психометаболизма в Главе 4: Псионика для правил по обращению со множественными атаками.

БОЕВОЕ ПРЕДВИДЕНИЕ (COMBAT PRECOGNITION)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1

Индикатор: Ви, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень (Р)

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Ваше осознание простирается на долю секунды в будущее, что позволяет вам лучше избегать ударов противника. Вы получаете бонус озарения +1 к КБ. Если вы являетесь неподготовленным, то этот бонус к КБ не применяется.

БОЕВАЯ ДАЛЬНОВИДНОСТЬ (COMBAT PRESCIENCE)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 2 / Психовоин 2

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута/уровень (Р)

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 3

Ваше осознание простирается на долю секунды в будущее, что позволяет вам точнее наносить удары по противнику. Вы получаете бонус озарения +2 к вашим броскам атаки.

СЖАТИЕ (COMPRESSION)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1

Индикатор: Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута/уровень (Р)

Очки силы: 1

Вы можете уменьшить свой размер. Вы можете уменьшиться не более чем на 10% за уровень манифестации, уменьшаясь в высоту, ширину и толщину (максимум на 50% от исходного размера). Ваш вес уменьшается в зависимости от изменения размера следующим образом:

Уменьшение роста	Уменьшение веса
-10% (x0.9)	-30% (x0.7)
-20% (x0.8)	-50% (x0.5)
-30% (x0.7)	-60% (x0.4)
-40% (x0.6)	-80% (x0.2)
-50% (x0.5)	-90% (x0.1)

Ваше снаряжение также уменьшается. Ваши очки жизни, Класс Брони и броски атаки не изменяются, но Сила уменьшается вместе с размером. За каждые 10% уменьшения ваша Сила получает штраф увеличения -1 до минимума в 1.

Множественные псионические или магические эффекты, которые уменьшают размер, не складываются между собой.

СКРЫТИЕ МЫСЛЕЙ (CONCEAL THOUGHTS)

Телепатия (Хар)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ви

Время наложения: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля, негация (безвредно)

Сопротивление силам: Да (безвредно)

Очки силы: 1

Вы защищаете ваши мысли от анализа. Во время действия силы против вас не срабатывает навык Психоинквизитор (Psychic Inquisitor), а вы получаете ситуационный бонус +20 к проверкам Обмана против тех, кто пытается разгадать ваши истинные мотивы с помощью Проницательности. Вы также получаете бонус +4 к спасброскам против любой силы, направленной на чтение вашего разума (вроде *Обнаружения мыслей* (Detect thoughts) или *Исследования разума* (Mind probe)).

КОНТУЗИЯ (CONCUSSION)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Одна личность

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Стойкость, половина

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 3

Выбранная вами цель получает удар телекинетической силой на 3d6 очков урона. Вы можете, по желанию, нанести этой силой подавляющий урон вместо нормального.

Контузия всегда поражает противника в пределах своей дальности, которого вы видите, даже если он вовлечён в рукопашную схватку либо имеет частичное укрытие или скрытность. Неодушевлённые предметы (двери, стены, замки и т.д.) также получают урон от этой силы¹.

¹ Тот случай, когда текст описания “поэдратили”, а про пункт “Цель” забыли. С учётом “эдраты” он, вероятно, должен гласить “Одно существо или предмет” (по крайней мере, так указано в *РАСШИРЕННОЙ КНИГЕ ПСИОНИКИ* по редакции 3.5) (прим. перевод.).

КОНУС ЗВУКА (CONE OF SOUND)

Психокинез (Тел) [Звук]

Уровень: Псион 3**Индикатор:** Ви, Зв (смотреть текст)**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** 18 метров (60 футов)**Область:** Конус**Продолжительность:**

Мгновенная

Спасбросок: Рефлексы, половина**Сопротивление силам:** Да**Очки силы:** 5

Вы высвобождаете направленный поток звуковой энергии, наносящий 5d4 очка урона каждому существу в области действия. Конус начинается у вашего рта, вызываемый еле слышным шёпотом (*Конус звука* не работает в области магической *Тишины (Silence)*).

Бесхозные предметы также получают звуковой урон, а хрупкие могут оказаться разбиты. Если урон, наносимый промежуточному барьеру, является достаточным, чтобы расколоть или проломить его, то звук может продолжиться распространяться дальше в пределах дальности силы, иначе он останавливается так же, как и любой другой подобный эффект.

НАПЕРСНИК (CONFIDANTE)

Телепатия (Хар)

Уровень: Псион 9**Продолжительность:** Мгновенная**Очки силы:** 17, цена в очках опыта

Как *Малая связь разумов (Lesser mindlink)*, но создаёт постоянную телепатическую связь между вами и другим существом.

Цена в очках опыта: 2000 XP.**ЗАГОТОВКА (CONTINGENCY)**

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 7**Индикатор:** Пх**Время манифестирования:** Как минимум 10 минут (смотреть текст)**Дальность:** На себя**Цель:** Вы**Продолжительность:** 1 день/уровень или до использования**Очки силы:** 13

Вы можете "подвесить" над собой другую силу так, чтобы она начинала действовать при выполнении условий, определённых вами во время манифестирования *Заготовки*. Сопутствующая сила и *Заготовка* манифестируются одновременно, и этот процесс занимает не менее 10 минут. Если сопутствующая сила имеет большее время манифестирования, то используется её значение данного параметра.

Сила, "заряжаемая" *Заготовкой*, должна действовать только на вас и по своему уровню не превышать треть вашего уровня манифестации (округление вниз, максимум 6-ой уровень).

Обстоятельства срабатывания эффекта сопутствующей силы должны быть ясными и чёткими, но, вместе с тем, могут быть достаточно общими.

Например, *Заготовка*, манифестируемая вместе с *Боевой дальновидностью (Combat prescience)* может иметь предписание, по которому в любой момент, когда вы вступаете в бой, *Боевая дальновидность (Combat prescience)* мгновенно начинает работать.

Заготовка немедленно активирует эффект второй силы при наступлении предписанных условий. Помните, что если вы задаёте чересчур сложные или запутанные условия, то весь комплекс сил (*Заготовка* и сопутствующая сила) может не сработать. Также помните, что проявление второй силы базируется только на выбранных условиях и, в случае их наступления, она активируется независимо от вашего желания.

Вы можете одновременно использовать только одну *Заготовку*; если вы манифестируете вторую такую силу, то первая (если она до сих пор активна) гасится.

КОНТРОЛЬ НАД ВОЗДУХОМ (CONTROL AIR)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 2**Индикатор:** Ме**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** 300 метров (1000 футов) + 150 метров (500 футов)/уровень**Область:** Расползание радиусом 300 метров (1000 футов) + 150 метров (500 футов)/уровень**Продолжительность:** Концентрация, до 1 минуты/уровень**Спасбросок:** Смотреть текст**Сопротивление силам:** Нет**Очки силы:** 3

Вы получаете некоторый контроль над скоростью и направлением ветра. Скорость движения воздуха в области действия силы может быть увеличена или уменьшена максимум на 16 км/ч (10 миль/ч) + 8 км/ч (5 миль/ч)/уровень. Вы можете изменить направление любого ветра, движущегося с этой или меньшей скоростью, но не более, чем на 90 градусов от его исходного направления. Сильные ветра могут нести потоки песка или пыли, раздвигать большие пожары, переворачивать маленькие лодки и уносить прочь газ и иные испарения. Если они достаточно сильны, то могут даже сбивать персонажей с ног (смотрите Главу 3 в *КНИГЕ МАСТЕРА* для конкретных эффектов ветров разной силы).

КОНТРОЛЬ НАД ТЕЛОМ (CONTROL BODY)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 2**Индикатор:** Ма**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)**Цель:** Один гуманоид Среднего размера или меньше**Продолжительность:** Концентрация, до 1 минуты/уровень**Спасбросок:** Стойкость, негация**Сопротивление силам:** Да**Очки силы:** 3

Контужия

Вы психокинетически контролируете действия любого гуманоида Среднего размера или меньше. Контроль над телом не требует ментального контакта с его целью. Вы можете заставить её что-то делать, но имеете только рудиментарный контроль над её конечностями. Вы можете заставить реципиента стоять, сидеть, идти, поворачиваться туда-сюда и так далее, но, например, оперировать голосовыми связками – это слишком сложно, и манифестировать силы вы тоже не сможете.

Вы можете заставить реципиента вступить в бой, но он будет использовать не свои КБ и броски атаки. Бонус атаки контролируемого субъекта равен вашему базовому бонусу атаки + модификатор Силы контролируемого (или модификатор Ловкости для дистанционной атаки) с ситуационным штрафом -4. Контролируемый субъект не может проводить свободные атаки против существ, находящихся в его зоне угрозы. КБ контролируемого субъекта не получает бонуса от его счёта Ловкости, зато он получает бонус (если он есть), равный половине вашего модификатора Ловкости. Конечно, вы можете просто удерживать цель неподвижной, делая её таким образом беспомощной.

Реципиенты сопротивляются подобному контролю, поэтому если вы заставляете их совершать действия, противоречащие их натуре, то они получают право на новый спасбросок с моральным бонусом +2. Вы должны видеть реципиента, чтобы контролировать его.

В то время, как тело реципиента находится под контролем, его разум свободен. Существа, способные активировать способности одним усилием воли, могут продолжать это делать. Таким образом, Псион, находящийся под воздействием *Контроля над телом*, может пытаться манифестировать силы. Попытка манифестирования силы подобным образом требует проверки Концентрации для каждой манифестируемой силы по КТ 10 + уровень силы, которую субъект пытается манифестировать.

КОНТРОЛЬ НАД ПЛАМЕНЕМ (CONTROL FLAMES)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 2

Индикатор: 3в

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Область: Один немагический источник огня площадью до $0,09 \text{ м}^2$ (1 фт^2)/уровень (смотреть текст)

Продолжительность: Концентрация, до 1 минуты/уровень

Спасбросок: Смотреть текст

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 3

Вы пирокинетически контролируете интенсивность или передвижение одного немагического источника огня. Немагический источник огня можно контролировать только если площадь его основания не превышает $0,09 \text{ м}^2$ (1 фт^2)/уровень; более крупные огни контролировать нельзя. Вы можете свободно переключаться между контролем различных источников огня или изменять характер контроля, пока поддерживаете концентрацию, но за один раунд можно предпринять только одно изменение по отношению только к одному источнику огня. Когда контроль над источником огня прекращается, огонь немедленно возвращается в своё исходное состояние (либо потухает, если лишён горючего или оторван от места исходного возгорания).

Увеличение/уменьшение пламени: Вы можете увеличить размер огня на величину до $0,09 \text{ м}^2$ (1

фт^2)/уровень. Каждое увеличение огня на квадрат со стороной 30 сантиметров (1 фут) увеличивает потенциальный урон от огня на +1. Вы можете расширять огонь за пределы его исходной площади, пока это удовлетворяет основному граничному условию. Вы можете искусственно поддерживать горение огня, который иначе бы потух из-за отсутствия горючего, но заливание контролируемого огня достаточным количеством воды всё равно тушит его. Например, оппонент облитый горящим маслом или иным образом рискующий загореться, должен предпринять успешный спасбросок Рефлексов (КТ 15), чтобы избежать этого. При провале спасброска жертва получает 1d6 очков урона. В обычном случае, жертве, чтобы потушить пламя, позволен новый спасбросок Рефлексов каждый раунд, но Псион 4-го уровня, используя *Контроль над пламенем*, может искусственно поддерживать огонь и, более того, ментально распалить его так, что жертва будет получать 1d6+4 очков урона каждый раунд.

Вы можете уменьшить размер огня на величину до $0,09 \text{ м}^2$ (1 фт^2)/уровень. Каждое уменьшение огня на квадрат со стороной 30 сантиметров (1 фут) уменьшает потенциальный урон от огня на -1. Уменьшение размера огня до нуля полностью гасит его.

Одушевление огня: Вы можете заставить огонь двигаться подобно живому существу. Одушевлённый огонь движется со скоростью 9 метров (30 футов). Он может иметь приблизительно гуманоидную форму (или что-то более высокохудожественное при успешной проверке Ремесла (скульптурное искусство) против КТ, установленного ИМ), но не должен при этом превышать исходно занимаемый им объём. Огонь, удаляющийся от своего горючего или исходного места разведения, погаснет, как только его перестанут контролировать. Одушевлённый огонь может атаковать противников касательной атакой с базовым бонусом атаки контролирующего. Успешная атака имеет шанс воспламенить врага (чтобы избежать этого, он должен сделать успешный спасбросок Рефлексов по КТ 15). В обычном случае загоревшаяся жертва имеет право осуществлять спасбросок каждый раунд, чтобы сбить с себя пламя; иначе оно наносит новые 1d6 очков урона. Дополнительные удары одушевлённого огня означают дополнительную вероятность возгорания. Урон от множества обычных огней складывается, но жертва каждый раунд получает право на спасбросок для негации каждого отдельного огня. После возгорания жертвы вы можете изменить тип контроля над пламенем с одушевления огня на увеличение его интенсивности (таким образом, лишая жертву права на последующие спасброски после первого).

КОНТРОЛЬ НАД СВЕТОМ (CONTROL LIGHT)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 1

Индикатор: 3в

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Область: 9 трёхметровых (10 футов) кубов + 3 трёхметровых (10 футов) куба/уровень

Продолжительность: Концентрация, до 1 минуты/уровень

Спасбросок: Смотреть текст

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Вы манипулируете уровнем освещения в области. Вы можете увеличить или уменьшить общую освещённость области на величину до 20% за уровень манифестации. Это увеличивает или уменьшает эффективную дальность видения персонажей и

существ в области на ту же величину. Например, при свете факела человек может видеть на 9 метров (30 футов). Если *Контроль над светом* будет использован для увеличения освещённости на 20%, люди в области действия силы смогут видеть на 11 метров (36 футов), а эльфы (с видением при слабом освещении) – на 22 метра (72 фута). Если вы уменьшите освещённость в области на 100% (на 5-м уровне и выше), то даже существа с видением при слабом освещении внутри данной области окажутся эффективно ослеплёнными. Изменение светимости может быть постепенным или внезапным.

Снижение освещённости даёт ситуационный бонус к проверкам Маскировки в области, равный +1 за каждые 40% снижения. Вы можете увеличить освещённость в области до “слепающей яркости”, на 1 раунд ослепляя всех существ с нормальным зрением, если те не осуществят успешный спасбросок Стойкости.

КОНТРОЛЬ НАД ПРЕДМЕТОМ (CONTROL OBJECT)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (300 метров (1000 футов) + 150 метров (500 футов)/уровень)

Цель: Один немагический бесхозный предмет весом до 45 килограммов (100 фунтов)

Продолжительность: Концентрация, до 1 минуты/уровень

Спасбросок: Нет

Соппротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Вы телекинетически “оживляете” неодушевлённые предметы. Хотя они не становятся живыми на самом деле, но могут двигаться под вашим контролем. Например, стул может шагать, бревно – перекашиваться, камень – переваливаться. Живые растения, а также нежить и уже одушевлённые предметы таким образом контролировать нельзя. Контролируемый предмет движется как марионетка, отрывистыми и неуклюжими движениями. Если предмет является твёрдым, то издаёт потрескивающие, скрипящие или скрежещущие звуки, пока вы его контролируете. Предмет может перемещаться со скоростью 3 метра (10 футов). Контролируемый объект может осуществлять одну атаку ударом с бонусом атаки +0, наносящую 1d4 очка ударного урона.

Примечание: Вы можете попытаться подобным образом “контролировать” обычный замок, заставив его двигаться так, чтобы он отпирал сам себя. Исползование этой силы таким образом даёт бонус умения +4 к проверкам Взлома этого конкретного замка.

КОНТРОЛЬ НАД ТЕНЬЮ (CONTROL SHADOW)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 0 / Психовоин 0

Индикатор: Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Тень, отбрасываемая любым предметом или существом с общей площадью не более 9 м² (100 фт²)

Продолжительность: Концентрация, до 1 минуты/уровень

Спасбросок: Нет

Соппротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Вы контролируете тень, отбрасываемую чем-либо или кем-либо. Тень подобна марионетке,

изображающей подобие движений отбрасывающего её предмета или существа даже если последние на самом деле остаются неподвижными. Вы можете даже заставить тень двинуться прочь от её источника, пока она отбрасывается на стену или иную плоскую поверхность и находится в пределах дальности действия силы.

КОНТРОЛЬ НАД ЗВУКОМ (CONTROL SOUND)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Один звук или смесь связанных звуков

Продолжительность: Концентрация, до 1 минуты/уровень

Спасбросок: Смотреть текст

Соппротивление силам: Нет

Очки силы: 5

Вы формируете и изменяете существующие звуки. Вы можете выбрать целью один звук, такой как речь или пение конкретной личности, или группу связанных звуков, таких как стук капель падающего дождя или топот марширующих солдат. Звуки тише, чем, например, от щелчка пальцами, контролировать нельзя. Вы можете заменить любой немагический звук, который вы слышите, целевым звуком. Например, вы можете заменить драконий храп на шум струящегося водопада. Вы можете заменить слова говорящего на неразборчивое бормотание или на совершенно иные слова (хотя говорящий, как правило, останавливает свою речь, обнаружив, что его слова звучат совсем не так, как он намеревался). Если вы пытаетесь продублировать чей-то конкретный голос или воспроизвести особо ужасающий звук (вроде рычания дракона), то должны преуспеть в проверке Обмана с ситуационным бонусом +5 против встречной проверки Проницательности оппонентов, чтобы последние не заподозрили нелада.

Вы можете приглушить звук до полной неразличимости или, наоборот, сделать его настолько громким, что он сможет раскалывать немагические предметы из хрусталя, стекла, керамики или фаянса (склянки, бутылки, фляжки, кувшины, зеркала и так далее). При усилении звука подобным образом все подходящие предметы в радиусе 90 сантиметров (3 фута) от точки его происхождения разлетаются на дюжины осколков. Предметы, весящие больше 0,45 кг (1 фунт) на уровень манифестации, не затрагиваются. В качестве альтернативы вы можете модулировать звук таким образом, чтобы он воздействовал на один предмет из подходящего материала весом до 4,5 килограмма (10 фунтов) на уровень манифестации, находящийся в пределах 1,5 метра (5 футов) от точки возникновения звука. Кристаллические существа любого веса получают 1d6 очков урона на уровень манифестации (до максимума в 10d6), если находятся в пределах 1,5 метра (5 футов) от точки возникновения звука.

СОЗДАНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ (CREATE FOOD AND WATER)

Метаворение (Инт)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Зв, Ма

Время манифестирования: 10 минут

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Эффект: Пища и вода, способные на 1 день насытить трёх человек или одну лошадь на уровень

Продолжительность: 1 день (смотреть текст)

Спасбросок: Нет

Соппротивление силам: Нет

Очки силы: 5

Пища, создаваемая этой силой, весьма простая, но высокопитательная, хоть и пресноватая. Эта пища портится и становится несъедобной через 24 часа. Вода, создаваемая силой, подобна чистой дождевой воде и, в отличие от пищи, не подлежит порче через 24 часа.

СОЗДАНИЕ ЗВУКА (CREATE SOUND)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Эффект: Звуки (смотреть текст)

Продолжительность: 1 раунд/уровень (P)

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Вы создаёте звук, который может нарастать, затихать, приближаться или оставаться в указанной точке. Вы выбираете тип издаваемого силой звука при её первом манифестировании¹ и не можете впоследствии изменить его основной характер. Громкость создаваемого звука зависит от вашего уровня. Вы можете произвести столько шума как четыре обычных человека на уровень манифестации (максимум двадцать человек). Таким образом могут быть созданы звуки разговора, пения, криков, ходьбы, марширования или бега. Производимый шум может быть практически любого типа в пределах дозволенной громкости. Орда бегущих и пищащих крыс создаёт примерно столько же шума, что и восемь бегущих и орущих людей. Рычащий лев эквивалентен шуму от шестнадцати человек, а рык ужасной кошки эквивалентен шуму от двадцати. Если вы желаете создать какое-то конкретное сообщение, то оно должно состоять всего из нескольких слов, которые затем будут непрерывно повторяться до окончания времени действия силы или её разведения. Если вы попытаетесь продублировать чей-то конкретный голос или воспроизвести особо ужасающий звук (вроде рычания дракона), то должны преуспеть в проверке Обмана с ситуационным бонусом +2 против встречной проверки Проницательности оппонентов, чтобы последние не заподозрили нелада. *Создание звука* может быть использовано в качестве основы для эффектов *Контроля над звуком* (*Control sound*).

КРИЗИС ДЫХАНИЯ (CRISIS OF BREATH)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальное]

Уровень: Псион 3

Индикатор: Зв

Время наложения: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Одно существо Огромного размера или меньше

Продолжительность: 2 раунда/уровень

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 5

¹ Из-за наличия здесь слов “при первом” (“when FIRST manifesting it” в оригинале), складывается впечатление, что характер производимого силой звука выбирается один раз – и навсегда. Но, похоже, замысел был в другом – характер звука нельзя изменить в ходе действия силы, но при каждом манифестировании его можно определять заново. По крайней мере, в *РАСШИРЕННОЙ КНИГЕ Псионники* для редакции 3.5 слово “первом” в описании данной силы убрано (хотя не исключено, что это результат сознательной перебалансировки, а не исправления неоднозначности текста) (прим. перевод.).

Вы заставляете реципиента одним махом выдохнуть весь его запас воздуха, нарушая тем самым автономный цикл дыхания. Лёгкие реципиента не могут автоматически сделать новый вдох, пока длится действие силы. Те, кто решает сосредоточиться на осознанном контроле своего дыхательного процесса в текущем раунде (в попытке вдохнуть воздух), ограничиваются в этом раунде лишь частичными действиями.

Затронутые силой существа могут предпочесть действовать нормальным образом, но при этом каждый раунд рискуют потерять сознание из-за недостатка кислорода. Каждый раунд, что они проводят без дыхания, они должны делать успешную проверку Телосложения (КТ 10), чтобы не лишиться сознания. Каждый раунд, прошедший без вдоха, увеличивает КТ последующей проверки на 1, но если вдох был осуществлён, то КТ проверки возвращается к значению 10.

Если реципиент проваливает проверку Телосложения, он оказывается потрясён² (0 очков жизни). В следующем раунде он оказывается с -1 очком жизни и начинает умирать, если только продолжительность действия силы не истечет раньше. Если действие силы не завершается, реципиент умирает на третий раунд.

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ (DANGER SENSE)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 3 / Психовоин 3

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень (P)

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 5

Вы можете ощутить присутствие опасности до того, как ваши органы чувств позволят осознать её. Ваше интуитивное чутьё предупреждает вас об опасностях, исходящих от ловушек, давая бонус озарения +4 к спасброскам Рефлексов для избежания ловушек и бонус озарения +4 к КБ против атак, осуществляемых ловушками.

ТЕМНОВИДЕНИЕ (DARKVISION)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 2 / Психовоин 2

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Касаемое существо

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да (безвредно)

Очки силы: 3

Реципиент обретает способность видеть на 18 метров (60 футов) даже в полной темноте. *Темновидение* во всём подобно обычному зрению, за исключением того, что оно чёрно-белое, а не цветное. *Темновидение* не даёт способности видеть в магической тьме.

ОШЕЛОМЛЕНИЕ (DAZE)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальное]

Уровень: Псион 0 / Психовоин 0

Индикатор: Ме, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

² Вероятно, должно быть не “потрясён”, а “небеспособен” раз уж речь идёт о реальных очках жизни, а не полученном подавляющем уроне (прим. перевод.).

Цель: Один гуманоид
Продолжительность: 1 раунд
Спасбросок: Воля, негация
Сопротивление силам: Да
Очки силы: 1

Эта сила затуманивает разум одного гуманоида Среднего или меньше размера, так, что он не предпринимает никаких действий. Гуманоиды с 5 или более КХ не подвержены действию этой силы. Ошеломлённый субъект не является оглушённым (поэтому атакующие не имеют никаких особых преимуществ при атаках по нему), но он не может двигаться, колдовать, использовать псионические способности и т.д.

ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ (DEMORALIZE)

Телепатия (Хар) [Ментальное]
Уровень: Псион 1
Индикатор: Пх, Ме
Время манифестирования: 1 действие
Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)
Область: Несколько живых существ, каждое не далее 4,5 метра (15 футов) от любого другого
Продолжительность: 1 минута/уровень
Спасбросок: Воля, негация
Сопротивление силам: Да
Очки силы: 1

Вы наполняете ваших врагов сомнениями в собственных силах, что причиняет им моральный штраф -1 ко всем спасброскам, броскам атаки и эффектам умений. Союзники этой силой не затрагиваются.

ДИССОНАНС СУДЕБ (DESTINY DISSONANCE)

Ясночувствование (Муд) [Ментальное]
Уровень: Псион 1
Индикатор: Ма, Ме
Время манифестирования: 1 действие
Дальность: Касание
Цель: Касаемое существо или предмет
Продолжительность: Пока не разрядится
Спасбросок: Нет
Сопротивление силам: Да
Очки силы: 1

Простое ваше прикосновение вызывает у противника неясную, размытую вспышку множества возможных вариантов его будущего. От возникающего диссонанса неготовый и неспособный переварить подобную информацию реципиент получает 1d8 очков подавляющего урона. Ваша касательная атака, заряженная псионической силой, рассматривается как атака с оружием.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЯДА (DETECT POISON)

Ясночувствование (Муд)
Уровень: Псион 0
Индикатор: Пх
Время манифестирования: 1 действие
Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)
Цель или область: Одно существо, один предмет или полутораметровый (5 футов) куб
Продолжительность: Мгновенная
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Нет
Очки силы: 1

Вы определяете не отравлено ли существо, предмет или область и не являются ли они ядовитыми. Вы можете определить точный тип яда с помощью проверки Мудрости (КТ 20). Персонаж с умением Алхимии может дополнительно выполнить его проверку (КТ 20).

Примечание: Сила способна преодолевать небольшие преграды, но 30 сантиметров (1 фут)

камня, 2,5 сантиметра (1 дюйм) обычного металла, тонкий слой свинца или, наконец, 0,9 метра (3 фута) дерева или грязи блокируют её действие.

ОБНАРУЖЕНИЕ ПСИОНИКИ (DETECT PSIONICS)

Ясночувствование (Муд)
Уровень: Псион 0 / Психовоин 0
Индикатор: Ви, Зв
Время манифестирования: 1 действие
Дальность: 18 метров (60 футов)
Область: Эманации формой в четверть круга от вас до границы дальности действия силы
Продолжительность: Концентрация, до 1 минуты/уровень (Р)
Спасбросок: Нет
Сопротивление силам: Нет
Очки силы: 1

Вы обнаруживаете псионические ауры. Количество раскрываемой информации зависит от того, как долго вы изучаете конкретную область или субъекта:
 1 раунд: Присутствие или отсутствие псионических аур.

2 раунда: Число различных псионических аур и сила сильнейшей из них. Подавляющая аура оглушает вас на 1 раунд и действие силы заканчивается.

3 раунда: Сила и расположение каждой ауры. Если предметы или существа, излучающие данные ауры, находятся на линии вашего взгляда, вы можете сделать проверку Определения пси-сил (Psicraft), чтобы определить вовлечённую дисциплину для каждого. (По одной проверке на каждую ауру; КТ 15 + уровень силы или 15 + половина уровня манифестации для несиловых эффектов).

Псионические области, различные дисциплины или сильные локальные псионические эманации могут вызвать смятение или скрыть более слабые ауры.

Сила ауры: Псионическая мощь и сила ауры зависят от уровня функционирующей силы или уровня манифестации для предмета.

Сила ауры	Уровень силы	Уровень манифестации для предмета
Едва заметная	0 уровень или остаточная аура	Остаточная аура
Слабая	1-3	1-5
Средняя	4-6	6-11
Сильная	7-9	12-20
Подавляющая	Псионика артефакта или божества	За пределом для смертного

Если аура подпадает более, чем под одну категорию, *Обнаружение псионики* выявляет сильнейшую.

Время сохранения ауры: Как долго сохраняется аура, зависит от её исходной силы:

Сила ауры	Продолжительность
Слабая	1d6 минут
Средняя	1d6 x 10 минут
Сильная	1d6 часов
Подавляющая	1d6 часов ¹

Примечание: Каждый раунд вы можете поворачиваться, чтобы обнаруживать ауры в новой области. Вы способны отличать псионические ауры от магических. Сила способна преодолевать небольшие преграды, но 30 сантиметров (1 фут) камня, 2,5 сантиметра (1 дюйм) обычного металла, тонкий слой

¹ Вероятно, опечатка и должно быть 1d6 дней (по аналогии с заклинанием *Обнаружение магии (Detect magic)* и данными в *РАСШИРЕННОЙ КНИГЕ ПСИОНИКИ*) (прим. перевод.).

свинца или, наконец, 0,9 метра (3 фута) дерева или грязи блокируют её действие.

ОБНАРУЖЕНИЕ УДАЛЁННОГО НАБЛЮДЕНИЯ (DETECT REMOTE VIEWING)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 4

Индикатор: Ви, Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: 36 метров (120 футов)

Область: Эманации радиусом 36 метров (120 футов) с центром на вас

Продолжительность: 24 часа

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Очки силы: 7

Вы немедленно становитесь осведомлены, если за вами попытаются следить с помощью сил *Ясновидение* / *яснослышание* (*Clairaudience* / *clairvoyance*) или *Удалённое наблюдение* (*Remote viewing*). Эффект силы распространяется от вас и перемещается вместе с вами. Сила также раскрывает прочие варианты удалённого наблюдения, включая магическое наблюдение (если только не используется опциональное правило "Псионика – это другое"). Вы узнаете местоположение любого псионического сенсора в области действия силы.

Если попытка наблюдения предпринимается из области действия силы, то вы также узнаете местоположение наблюдателя (источника псионического наблюдения). Если попытка предпринимается вне области действия данной силы, то вы и наблюдатель должны немедленно сделать встречные проверки умения *Удалённое видение* (*Remote View*). (Для существ, не обладающих этим умением, делается проверка Интеллекта, а если наблюдение является магическим, то вашей проверке *Удалённого видения* (*Remote View*) противостоит проверка Магического наблюдения). Если вы хотя бы не уступаете в этой проверке, то получаете визуальное изображение наблюдателя и приблизительное ощущение направления и расстояния до него (с точностью до 1/10 расстояния).

ОБНАРУЖЕНИЕ МЫСЛЕЙ (DETECT THOUGHTS)

Ясночувствование (Муд) [Ментальное]

Уровень: Псион 2

Индикатор: Ви, Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: 18 метров (60 футов)

Область: Эманации формой в четверть круга от вас до границы дальности действия заклинания

Продолжительность: Концентрация, до 1 минуты/уровень (Р)

Спасбросок: Воля, негация (смотреть текст)

Сопротивление заклинаниям: Нет

Очки силы: 3

Вы способны прочитать поверхностные мысли. Количество раскрываемой информации зависит от того, как долго вы изучаете конкретную область или реципиента:

1 раунд: Наличие или отсутствие мыслей (от сознательных существ с Интеллектом от 1 и выше).

2 раунда: Число мыслящих умов и ментальная сила каждого.

3 раунда: Поверхностные мысли любого разума в области действия. Спасбросок Воли целевого существа может не дать вам прочесть его мысли, и вы должны будете вновь манифестировать *Обнаружение мыслей*, чтобы получить ещё один шанс. Существа с животным интеллектом имеют простые, инстинктивные мысли, которые вы можете прочесть.

Интеллект	Ментальная сила
1–2	Животная

3–5	Очень низкая
6–9	Низкая
10–11	Средняя
12–15	Высокая
16–17	Очень высокая
18–21	Гениальная
22–25	Супергениальная
26+	Божественная

Примечание: Каждый раунд вы можете поворачиваться, чтобы исследовать новую область. Сила способна преодолевать небольшие преграды, но 30 сантиметров (1 фут) камня, 2,5 сантиметра (1 дюйм) обычного металла, тонкий слой свинца или, наконец, 0,9 метра (3 фута) дерева или грязи блокируют её действие.

ДЕТОНАЦИЯ (DETONATION)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 9

Сопротивление силам: Да (предмет)

Очки силы: 17

Как *Контузия* (*Concussion*), но *Детонация* наносит 17d6 очков урона. Вы можете, по желанию, нанести этой силой подавляющий урон вместо нормального.

ПЛАНАРНЫЙ ЯКОРЬ (DIMENSIONAL ANCHOR)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 4

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Эффект: Луч

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 7

Из ваших расставленных ладоней вырывается блестящий, полупрозрачный луч. Вы должны провести дальнюю касательную атаку, чтобы поразить цель. Любое существо или предмет, поражённый этим лучом, покрывается мерцающей эктоплазменной плёнкой, полностью блокирующей любые попытки физического путешествия между планами. Формы перемещения, блокируемые *Планарным якорем* включают в себя даруемые такими заклинаниями, как *Астральная проекция* (*Astral projection*), *Мерцание* (*Blink*), *Дверь измерений* (*Dimension door*), *Эфирная прогулка* (*Ethereal jaunt*), *Эфирность* (*Etherealness*), *Врата* (*Gate*), *Лабиринт* (*Maze*), *Смена плана* (*Plane shift*), *Теневое хождение* (*Shadow walk*), *Телепортация* (*Teleport*) и им подобные волшебные, магические и псионические способности. *Планарный якорь* не препятствует передвижению существ, уже находившихся в эфирной или астральной форме в момент манифестирования силы, а также не блокирует экстрапланарное восприятие и особые формы атаки, вроде взгляда василиска. *Планарный якорь* не предотвращает исчезновение астральных конструкций в конце времени действия создавших их сил.

ДВЕРЬ ИЗМЕРЕНИЙ (DIMENSION DOOR)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 4 / Психовоин 4

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Далеко (122 метра (400 футов)+12 метров (40 футов)/уровень)

Цель: Вы и касаемые предметы или другие желающие существа (смотреть текст)

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 7

Вы мгновенно переносите себя из вашего текущего местопребывания в любую точку в пределах

дальности действия силы. Вы всегда прибываете точно в точку назначения — просто визуально представив её или дав чёткое указание, вроде “275 метров (900 футов) прямо вниз” или “вверх на северо-запад, под углом 45 градусов, на расстояние 365 метров (1200 футов)”. После использования этой силы вы не можете предпринимать никаких действий до начала вашего следующего хода.

Если вы прибываете в место, уже занятое твёрдым телом, то оказываетесь заперты в Астральном Plane. Каждый раунд пребывания в таком состоянии вы можете делать спасбросок Воли (КТ 25), чтобы вернуться в Материальный План в случайном месте в пределах 30 метров (100 футов) от указанной локации. Если в пределах 30 метров (100 футов) нет свободного пространства, делайте спасбросок Воли (КТ 25) каждую минуту, чтобы появиться на свободном пространстве в пределах 300 метров (1000 футов). Если вокруг вас нет свободного пространства в пределах 300 метров (1000 футов), вы остаётесь запертым в Астральном Plane, пока вас каким-либо образом не освободят.

СКОЛЬЖЕНИЕ ПО ИЗМЕРЕНИЮ (DIMENSIONAL SLIDE)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Ви

Время

манифестирования:

1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Вы (смотреть текст)

Продолжительность:

Мгновенная

Очки силы: 5

Вы мгновенно переносите себя из вашего текущего местопребывания в любую точку в пределах дальности действия силы, которую вы непосредственно видите. Вы всегда прибываете точно в точку назначения, если вы её видите. Вы не можете *скользить* сквозь твёрдые объекты; даже обычные шторы блокируют вас. Вы не можете переносить с собой больше вашей средней нагрузки и не можете взять с собой более 9 килограммов (20 фунтов) живой материи. После использования этой силы вы не можете предпринимать никаких действий до начала вашего следующего хода.

Если вы как-либо пытаетесь переместить себя в пространство, занятое твёрдым телом (возможно, ваше восприятие контролируется телепатом), то сила просто не функционирует.

ВЫВЕДЕНИЕ ИЗ СТРОЯ (DISABLE)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальное]

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Область: Несколько живых существ, каждое не далее 4,5 метра (15 футов) от любого другого

Продолжительность: 1 минута/уровень (Р)

Спасбросок: Воля, негация

Спротивление силам: Да

Очки силы: 1

Вы транслируете ментальное принуждение, убеждающее одно или более существ, что они небоеспособны (имеют 0 очков жизни). Бросайте 2d4, чтобы определить, на существ с каким числом КХ сможет воздействовать данная сила. Существа с меньшим числом КХ затрагиваются первыми. Из существ с равным числом КХ первыми под действие силы попадают те, что стоят ближе к её источнику. На существ с 5 или более КХ сила воздействовать не может, а оставшиеся неиспользованными КХ просто пропадают зря.

Существа, попавшие под действие силы верят, что их очки жизни тем или иным образом были сведены к 0, и они должны действовать соответствующим образом. Хотя и может случиться, что кто-то из них постарается предпринять последнее, “героическое” усилие (ожидая затем потерять сознание от напряжения сил), но большинство будут съедиваться на месте или стараться отступить.

Существа, которые пытаются предпринять нормальное действие, немедленно преодолевают принуждение и дальше могут действовать обычным образом.

Существа, пытающиеся излечить себя или получающие лечение от других, также немедленно избавляются от принуждения, но если они не были ранены, то их лечение проходит впустую. Наконец, от принуждения освобождаются существа, которые были атакованы и получили урон. Когда действие силы истекает, то очки жизни существ “возвращаются” к их нормальному уровню (то есть, они начинают ощущать реальное состояние своего здоровья).

Примечание: Дополнительные очки жизни не имеют значения при определении числа Костей Хитов у существа. Огр с 4d8+8 очками жизни всё равно будет иметь только 4 КХ и может быть затронут данной силой.

ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ (DISINTEGRATE)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 6

Индикатор: Ви, Зв, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Эффект: Луч

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Стойкость, частично

Спротивление силам: Да

Очки силы: 11

Блестящий, полупрозрачный луч вырывается из вашего указательного пальца, заставляя поражённый предмет или существо замерцать и исчезнуть, оставив после себя лишь микроскопическую кучку пыли. Чтобы поразить оппонента, вы должны провести успешную дальнюю касательную атаку. Сила действует только на трёхметровый (10 футов) куб неживой материи, поэтому она уничтожает лишь часть больших предметов или структур. Луч действует даже на магическую или псионическую материю или энергию магической либо псионической природы, вроде *Стены силы* (Wall of force) или *Стены эктоплазмы* (Wall of ectoplasm), но не на *Поле аннулирования псионики* (Null psionics field) и другие



подобные области, гасящие псионику либо магию. Существо или предмет, осуществившие успешный спасбросок Стойкости затрагиваются силой лишь частично. Вместо полного уничтожения они получают 5d6 очков урона. Луч поражает только одно существо или предмет за раз.

УСТРАНЕНИЕ (DISMISSAL)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 4

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Одно экстрапланарное существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 7

Эта сила принуждает экстрапланарное существо вернуться обратно на свой план. Добавьте число КХ существа к его спасброску и вычтите из него свой уровень. Если сила срабатывает, то существо немедленно исчезает, при этом существует, однако, 20%-ый шанс, что оно отправится на план, отличный от его родного.

УСТРАНЕНИЕ ЭКТОПЛАЗМЫ (DISMISS ECTOPLASM)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 4

Индикатор: Ви, Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Область: Выплеск радиусом 9 метров (30 футов)

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Стойкость, негация

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 7

Вы рассеиваете существ или предметы, состоящие из эктоплазмы (вроде астральных конструкторов) или ранее созданные из эктоплазмы (вроде предметов, созданных силами *создания* (*create*)). Сила воздействует на всё в радиусе 9 метров (30 футов). Существа, провалившие спасбросок, распадаются на составляющую их эктоплазму, испаряющуюся в течение 1 раунда. Бесхозные предметы автоматически проваливают спасбросок, если только они каким-либо образом не укреплены псионически – в этом случае они спасаются подобно псионическим предметам (смотрите Главу 8: Псионические предметы). Персонажи, находящиеся в *Эктоплазменной форме* (*Ectoplasmic form*) и проваливающие спасбросок, могут оказаться смещены. Бросайте d%: при результате 01-50 они физически смещаются в случайное место на Астральном Plane, а при результате 51-100 полностью уничтожаются. Для стороннего наблюдателя и то, и другое выглядят мгновенной гибелью.

СМЕЩЕНИЕ (DISPLACEMENT)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 3 / Психовоин 3

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Очки силы: 5

Имитируя естественную способность смещающегося зверя, вы видите в 60 сантиметрах (2 фута) от своего реального местоположения. Атаки по вам получают 50%-ый шанс промаха, как если бы вы имели полную скрытность. Однако, в отличие от настоящей полной

скрытности, *Смещение* не мешает врагам целиться по вам обычным образом. *Истинное зрение* (*True seeing*) раскрывает ваше истинное местоположение.

РАССЕИВАЮЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ (DISSIPATING TOUCH)

Психопортация (Лов) [Телепортация]

Уровень: Псион 1

Индикатор: Зв, Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Одно касаемое существо или предмет

Продолжительность: Пока не разрядится

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да (предмет)

Очки силы: 1

Ваше простое прикосновение способно снять с противника или предмета верхний слой, перенеся прочь его крошечную часть. Это весьма разрушительное воздействие; таким образом, ваша успешная ближняя касательная атака наносит 1d8 очков урона. Ваша касательная атака, заряженная псионической силой, рассматривается как атака с оружием.

РАСТВОРЕНИЕ (DISSOLUTION)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 9

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Одно существо или предмет

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет (смотреть текст)¹

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 17

Вы дезинтегрируете выбранный предмет или существо, оставляя от них только небольшую кучку пыли. *Растворение* подобно *Дезинтеграции* (*Disintegrate*) за исключением того, что оно воздействует на не более чем 15-метровый (50 футов) куб неживой, немагической материи с прочностью не более 15. Существо или предмет, осуществившие успешный спасбросок Стойкости затрагиваются силой лишь частично, получая 10d6 очков урона вместо полной дезинтеграции. Сила поражает только одно существо или предмет за раз.

РАСТВОРЯЮЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ (DISSOLVING TOUCH)

Психометаболизм (Сил) [Кислота]

Уровень: Псион 4 / Психовоин 4

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Касаемое существо или предмет

Продолжительность: Пока не разрядится

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да (предмет)

Очки силы: 7

Ваше касание (или укусы) обладают разъедающим эффектом. Вы наносите 7d6 очков кислотного урона любому существу или предмету, которых касаетесь. Если вы используете безоружную атаку, либо атаку укусом или когтем, то этот урон идёт вдобавок к обычному урону от атаки. Если вы успешно вступаете с врагом в борьбу или прижимаете его, то ваша хватка наносит 10d6 очков кислотного урона. Если вы способны целиком обхватить предмет (или мелкое

¹ Так в оригинальном тексте, но, вероятно, на самом деле тут должно быть "Стойкость, частично", как и в описании *Дезинтеграции* (*Disintegrate*) (прим. перевод.).

существо) двумя ладонями, то наносите 12d6 очков кислотного урона.

Выделяемая вами кислота денатурируется через 1 раунд после использования, теряя всю свою эффективность и способность наносить урон. Вы сами иммунны к выделяемой вами кислоте.

ОТВЛЕЧЕНИЕ (DISTRACT)

Телепатия (Хар) [Ментальное]

Уровень: Псион 0 / Психовоин 0

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Концентрация, до 1 минуты/уровень (Р)

Спасбросок: Воля, негация

Спротивление силам: Да

Очки силы: 1

Вы вносите рассеянность в разум реципиента, отвлекая его. Подвергнувшись *Отвлечению* осуществляют все проверки Слуха, Внимательности, Поиска и Проницательности со штрафом -1.

ИСКАЖЕНИЕ ТЕЛЕПОРТАЦИИ (DIVERT TELEPORTATION)

Психопортация (Лов) [Телепортация]; и Психокинез (Тел) [Телепортация]

Уровень: Псион 7

Индикатор: Ви

Время манифестирования: Смотреть текст

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Область: Круг с центром на вас и радиусом 30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень

Эффект: Перенаправление телепортации любого другого предмета или существа общим весом не более 136 килограммов (300 фунтов)/уровень

Продолжительность: 10 минут/уровень (Р)

Спасбросок: Воля, негация (отменяет перенаправление)

Спротивление силам: Да (отменяет перенаправление)

Очки силы: 17

Как *Чувство психопортации* (*Sense psychoportation*), но вы можете изменить точку назначения телепортации, осуществляемой другими в области действия силы. Это свободное действие, подобное использованию быстрой силы и входящее в лимит использования быстрых сил в раунд. Вы можете изменять точку прибытия как исходящей, так и входящей телепортации; как псионической, так и магической. Вы должны преодолеть Спротивление силам у существ, имеющих его, чтобы перенаправить их телепортацию, а кроме того существа могут избежать перенаправления, сделав успешный спасбросок Воли.

Относительно данной силы слово “искажение” означает, что вы выбираете конечную точку любой телепортации, на которую воздействуете. Этой точкой должно быть место, куда вы сами раньше хотя бы раз телепортировались.

ПРОРИЦАНИЕ (DIVINATION)

Ясновидение (Муд)

Уровень: Псион 4

Индикатор: Ви, Ме

Время манифестирования: 10 минут

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 7

Эта сила похожа на *Предзнаменование* (*Augury*), но более могущественна. *Прорицание* может обеспечить

вас очень ценным советом относительно конкретной цели, события или деятельности, которую вы собираетесь предпринять в пределах одной недели. Совет может быть простой короткой фразой, а может принять форму стихотворения-загадки или какого-либо знамения.

Например, предположим, был задан вопрос: “Каковы наши шансы при штурме врат Башни Сновидений?”. ИМ знает, что ворота башни охраняются восемью невидимыми Огромными чудовищными пауками, готовыми устроить засаду штурмующим, но он также прикидывает, что партия, хоть и с большим трудом, но способна их завалить. В этом случае ответ может быть примерно таким: “Страшная опасность побеждается силой оружия и хитрой стратегией в равной мере”. В любом случае, получаемую вами информацию контролирует ИМ. Помните, что если, получив информацию, вы не станете действовать согласно ей в скором времени, то обстоятельства могут измениться и полученные данные перестанут быть полезными.

Базовый шанс корректного прорицания равен 70% + 1% за уровень манифестации. В случае необычных обстоятельств (например, предприятия особых мер защиты от дисциплины Ясновидения) шанс верного прорицания определяет ИМ. Если бросок кубика неудачен, вы понимаете, что заклинание провалено, если только не получаете какую-то искажённую посредством чужой псионики или магии информацию.

Как и в случае с *Предзнаменованием* (*Augury*), множественные *Прорицания* по одной и той же теме от одного и того же манифестатора используют тот же результат на кубике и тот же ответ, что и самое первое *Прорицание*.

ПОДЧИНЕНИЕ (DOMINATION)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальное]

Уровень: Псион 4

Индикатор: Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Один гуманоид Среднего размера или меньше

Продолжительность: 1 день/уровень

Спасбросок: Воля, негация

Спротивление силам: Да

Очки силы: 7

Вы можете контролировать действия любого гуманоида Среднего размера или меньше. Вы устанавливаете телепатическую связь с разумом цели. Если у вас с целью имеется общий известный вам язык, то вы можете заставить её выполнить то, что пожелаете и что в принципе её силах. Если общего известного языка нет, то вы можете коммуницировать только на уровне простейших команд, вроде “Подойди”, “Иди туда”, “Сражайся”, “Стой смирно” и так далее. Вы знаете, что испытывает субъект контроля, но не получаете его прямого сенсорного восприятия.

Существа сопротивляются контролю, и если вы попытаетесь заставить контролируемого предпринять какие-либо действия, противоречащие его природе, то он получит право на новый спасбросок с бонусом от +1 до +4 в зависимости от характера действия. Очевидно самоубийственные приказы исполняться не будут. После того, как контроль установлен, его дальность в пределах одного плана становится неограниченной. Вам не обязательно видеть субъекта, чтобы его контролировать.

Защита от зла (*Protection from evil*) и другие подобные заклинания и силы могут предотвратить ваши непосредственные попытки отдачи приказов или

установление телепатической связи, но они не предотвращают непосредственно установление подчинения и не гасят его.

СНОПУТЕШЕСТВИЕ (DREAM TRAVEL)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 8

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: До одного касаемого существа на уровень

Продолжительность: 1 час/уровень (P)

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 15

Вы и любое существо, которого вы касаетесь, по хрустальной дуге входите на грани осознанного мышления и дальше, в область сновидений. Вы можете взять с собой больше одного существа (согласно ограничению, устанавливаемому вашим уровнем), но все они должны касаться друг друга. Вы физически входите в землю снов, не оставляя своих тел в реальности.

В области сновидений вы перемещаетесь по заповеднику мыслей, желаний и фантомов, созданных разумами всех спящих. Каждую минуту движения сквозь сны вы можете “проснуться” и обнаружить себя в реальном мире за много километров от стартовой точки. Таким образом, персонаж может использовать эту силу для быстрых перемещений на большие расстояния, физически переносясь туда, где обычно обитают лишь сновидения, преодолевая желаемое расстояние и возвращаясь в реальный мир. Вы знаете, где окажетесь в реальном мире.

Снопутешествие можно также использовать для путешествий на иные планы, где есть существа, способные видеть сны. Но это требует проникновения в сновидения иномирцев, где вы можете оказаться подвержены странным причудам этих снов. Это потенциально опасное мероприятие, чьи последствия отдаются на усмотрение ИМ. Перемещение на иной план существования требует 1d4 часов непрерывного схождения.

Любые существа, которых вы касаетесь при манифестировании *Снопутешествия*, также переносятся к границам подсознания. Здесь они могут следовать за вами, отправиться в самостоятельное путешествие по чужим снам или вернуться в реальный мир (если вы потеряете или бросите этих существ в мире снов, то вероятность каждого из двух последних вариантов равна 50%). Существа, не желающие отправляться с вами в область сновидений, получают право на спасбросок Воли, полностью отменяющий в отношении них эффект силы при успехе этого спасброска.

ДВУХМЕРНАЯ ЛАДОНЬ (DUODIMENSIONAL HAND)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 10 минут/уровень

Очки силы: 5

Ваша ладонь становится двухмерной, что делает её бритвенно острой. Вместо ударного урона ваши безоружные атаки наносят режущий или колющий урон (по вашему выбору), но размер урона не увеличивается. Вдобавок, ваша ладонь теперь считается псионически заострённой, что увеличивает её диапазон критической угрозы до 17-20. Если комбинация сил позволяет вам манифестировать *Двухмерную ладонь* на оружие (например, в сочетании

со *Сращиванием с оружием (Graft weapon)*), то диапазон его критической угрозы не может быть больше 17-20, но множитель урона будет таким, как у оружия.

Примечание: Третий пространственный компонент вашей ладони всё ещё существует, просто временно перемещается в Эфирный План. Поэтому против эфирных или бестелесных существ данная сила бесполезна.

ЭКТОПЛАЗМЕННЫЙ ДОСПЕХ (ECTOPLASMIC ARMOR)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 5 / Психовоин 5

Индикатор: Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Касаемое существо

Продолжительность: 1 час/уровень (P)

Спасбросок: Воля, негация (безвредно)

Сопротивление силам: Да (безвредно)

Очки силы: 9

Реципиент облачается в комплект мерцающей, эктоплазменной брони, дающий ему бонус доспеха +10 к КБ. Нельзя надевать любой другой доспех одновременно с эктоплазменным. Если реципиент снимает эктоплазменный доспех, тот немедленно рассеивается. Относительно штрафа ношения брони и снижения скорости рассматривайте эктоплазменный доспех как кожаный. Поскольку доспех состоит из астральной эктоплазмы (то есть, являет собой, по сути, силовой (force) эффект), бестелесные существа не игнорируют его как в случае с обычными доспехами.

ЭКТОПЛАЗМЕННЫЙ КОКОН (ECTOPLASMIC COCOON)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Ма, Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Одно существо Среднего размера или меньше

Продолжительность: 1 раунд/уровень (P)

Спасбросок: Рефлексы, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 3

Вы вытягиваете из Астрального Плана узкие ремешки эктоплазмы, пеленающие реципиента как мумию. Реципиент по-прежнему может дышать, но в остальном беспомощен, неспособен видеть или предпринимать физические действия. Реципиент не может говорить, потому что ремешки эктоплазмы заглушают звуки, но ноздри они ему не забивают. Реципиент может совершать чисто ментальные действия (например, манифестировать силы). Извивающаяся и регенерирующая природа ремешков кокона предотвращает физические попытки выбраться из него. Однако перерезание или повреждение достаточного большого количества ремешков способно освободить жертву. Ремешки имеют прочность 17 и 30 хит-поинтов.

Существа, которых кокон опутывает высоко в воздухе, падают вниз, а опутанные пловцы могут утонуть.

ЭКТОПЛАЗМЕННАЯ ФОРМА (ECTOPLASMIC FORM)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 2 минуты/уровень (Р)

Очки силы: 5

Вы и всё ваше снаряжение превращаетесь в частично прозрачную массу рябщей эктоплазмы, в общих чертах повторяющей вашу обычную форму. Вы получаете поглощение урона 20/+1. Ваша материальная броня (включая естественную) становится бесполезной, но бонусы размера, Ловкости, отклонения и бонусы брони от силовых (force) эффектов (например, от навыка Инерционная броня (Inertial Armor)) продолжают действовать. Вы становитесь иммунны к яду и критическим ударам. Вы не можете атаковать или манифестировать силы, находясь в эктоплазменной форме. Как и в случае с заклинанием *Превращение себя (Polymorph self)* вы теряете ваши сверхъестественные способности, если они у вас есть.

Вы не можете бегать, зато можете плавать с ситуационным бонусом +15 к проверке Плавания. Во время действия силы вы способны просачиваться в небольшие дырки и мелкие отверстия, даже самые маленькие трещинки, вместе со всем, что на вас надето, и тем, что вы держите в руках.

ЭКТОПЛАЗМЕННЫЙ ПОЛЗУН (ECTOPLASMIC SHAMBLER)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 5

Индикатор: Ма, Зв, Пх (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 полный раунд

Дальность: Далеко (122 метра (400 футов)+12 метров (40 футов)/уровень)

Эффект: Один эктоплазменный конструкт шириной 18 метров (60 футов) и до 9 метров (30 футов) в высоту

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Смотреть текст

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 9

Вы формируете эфемерную, многоногую массу псевдоживой эктоплазмы, называемую эктоплазменным ползуном. Ползун движется туда, куда вы укажете, со скоростью 3 метра (10 футов). Он может полностью обволакивать предметы (и оппонентов), над которыми он манифестирован или к которым он переместился, так как он имеет консистенцию густого тумана. Видимость находящихся внутри ползуна ограничена 3 метрами (10 футов), а манифестирование сил или наложение заклинаний для них невозможно. Существа, окутанные ползуном, независимо от своего Класса Брони получают 1 очко урона в конце каждого раунда, что они остаются внутри непостоянных потоков его “тела”. Сильный встречный ветер снижает в первом раунде своего действия скорость ползуна до 0, а затем начинает увлекать его в направлении своего движения со скоростью 1,5 метра (5 футов).

ЭКТОМАРИОНЕТКА (ECTOPUPPET)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Зв, Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Эффект: “Привязанный” астральный конструкт наивысшего уровня, что вы способны манифестировать

Продолжительность: Концентрация, до 1 раунда/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 3

Как *Астральный конструкт I (Astral construct I)* за исключением того, что конструкт видимым образом “привязан” к вам и вы можете напрямую управлять его действиями. Он возникает в пределах 1,5 метра (5 футов) от вас и может перемещаться в пределах указанной дальности. “Привязь” состоит из нитевидного света, соединяющего ваши ладони с конечностями конструкта (когда вы поднимаете вашу правую руку, конструкт поднимает соответствующую конечность). За исключением видимой привязки астральный конструкт подобен описанному в Главе 8: Монстры.

Сила создаёт астрального конструкта наиболее высокого доступного вам уровня, соответственно наиболее высокоуровневой известной вам силе *Астрального конструкта*. Как следствие вашего прямого контроля, конструкт получает усиливающий бонус +2 к Силе и Ловкости и усиливающий бонус +2 к спасброскам Воли.

Стоимость манифестирования *Эктомарионетки* равняется и равна стоимости имитируемой силы *Астрального конструкта* + 2.

ЭЛЬФИЙСКОЕ ЗРЕНИЕ (ELFSIGHT)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 0 / Психовоин 0

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута

Очки силы: 1

На время действия силы вы получаете видение при слабом освещении (как у Эльфов). Если *Эльфийское зрение* используется в совокупности с *Моим светом (My light)*, то вы можете видеть вдвое дальше, чем указано в описании последней силы.

ЭМПАТИЧЕСКИЙ ПЕРЕНОС (EMPATHIC TRANSFER)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ма, Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Касаемое существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да (безвредно)

Очки силы: 1

Вы переносите боль других на себя. Когда вы манифестируете эту силу, то можете перенести с целевого существа на себя до 8 очков урона за уровень манифестации.

В качестве альтернативы вы можете перенести с целевого существа на себя одну болезнь или яд. При этом вы не переносите урон, ранее нанесённый этими состояниями, но в дальнейшем должны будете осуществлять вторичные и/или продолжительные спасброски Стойкости против этих состояний.

Наконец, вы можете решить перенести до 1 очка временного урона способности за уровень манифестации с целевого существа на себя.

В большинстве случаев вы будете использовать *Эмпатический перенос* с целью последующего излечения самого себя другой психометаболической силой, но это не является обязательным требованием.

ЭМПАТИЯ (EMPATHY)

Телепатия (Хар) [Ментальное]

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Концентрация, до 1 минуты/уровень

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 1

Вы определяете поверхностные эмоции любого существа, которое вы видите, в пределах дальности действия силы. Вы можете ощущать основные потребности, мотивы и эмоции. Могут быть почувствованы жажда, голод, страх, усталость, боль, гнев, ненависть, неуверенность, любопытство, дружелюбность и прочие подобные вещи.

ИМИТАЦИЯ СИЛЫ (EMULATE POWER)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 7

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Смотреть текст

Цель, эффект или область: Смотреть текст

Продолжительность: Смотреть текст

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 13, цена в очках опыта

При манифестировании *Имитации силы* вы выбираете любую другую силу не выше 6-го уровня независимо от её дисциплины и независимо от того, знаете ли вы её или нет, и дублируете её эффект так, как если бы на самом деле манифестировали эту силу. Но за подобную гибкость вы платите довольно высокую цену.

Цена в очках опыта: 300 XP или то количество очков опыта, которое необходимо для манифестирования имитируемой силы, смотря что больше.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ БАРЬЕР (ENERGY BARRIER)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 5 / Психовоин 5

Индикатор: Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 10 минут/уровень или пока не разрядится

Очки силы: 9

Ваше тело ассимилирует и конвертирует энергетические атаки в безвредный свет. Вы получаете сопротивление 10 определённой энергетической атаке (игнорируете первые 10 очков урона в раунд от определённого источника энергии). После того, как сила предотвращает 10 очков урона на уровень манифестации (максимум 150 очков урона), она разряжается. Определённые энергетические атаки включают силы и заклинания, которые наносят урон кислотой, холодом, электричеством, огнём или звуком. Когда вы получаете урон, вы излучаете видимый свет в течение числа раундов, равного количеству поглощённых очков урона. Этот свет достаточно силён, чтобы освещать область радиусом 18 метров (60 футов).

КОНВЕРСИЯ ЭНЕРГИИ (ENERGY CONVERSION)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 7

Дальность: На себя и Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Вы и один предмет или существо

Очки силы: 13

Как *Энергетический барьер* (*Energy barrier*), но вы можете разрядить запасённую энергию в виде единичной дальней касательной атаки лучом. Это стандартное действие. Луч состоит из того типа энергии, который вы поглотили. Вы можете

использовать луч до полного насыщения вашего энергетического барьера, но это прекратит действие силы. Если луч успешно поражает цель, она получает урон, равный общему числу очков урона, поглощённому энергетическим барьером.

ЭФИРНАЯ ПРОГУЛКА (ETHEREAL JAUNT)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 6 / Психовоин 6

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень (P)

Очки силы: 11

Вы становитесь эфирным вместе со всем своим снаряжением. Вы попадаете в место, именуемое Эфирным Планом, который частично совпадает с нормальным, физическим Материальным Планом. Когда действие силы заканчивается, вы возвращаетесь к материальному существованию.

Примечание: Эфирные существа невидимы, бестелесны и способны двигаться в любом направлении, даже вверх или вниз (хотя и с половиной нормальной скорости). Как бестелесное существо, вы можете проходить сквозь твёрдые объекты, включая живых существ. Эфирные существа способны видеть и слышать события на Материальном Плане, но всё ощущается серым и размытым, а звуки - приглушёнными. Видимость и слышимость Материального Плана ограничена 18 метрами (60 футами). Силловые эффекты и магические отречения действуют на эфирных существ нормальным образом. Их действие распространяется с Материального Плана на Эфирный, но не наоборот. Эфирное существо не может атаковать материальных существ, а манифестированные им силы действуют только на других эфирных существ. Некоторые материальные существа или предметы имеют атаки или эффекты, работающие и в Эфирном Плане (например, василиск с его атакой взглядом). Взаимодействие с другими эфирными существами и объектами осуществляется подобно взаимодействию с материальными существами и объектами на Материальном Плане.

Если действие силы заканчивается и вы становитесь материальным внутри материального же объекта (вроде сплошной стены), вы выталкиваетесь на ближайшее свободное пространство и получает 1d6 очков урона за каждые 1,5 метра (5 футов) такого выталкивания.

ЭФИРНОСТЬ (ETHEREALNESS)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 7

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание (смотреть текст)

Цели: Вы и одно другое касаемое существо на три уровня

Продолжительность: 1 минута/уровень (P)

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 13

Как *Эфирная прогулка* (*Ethereal jaunt*), но эфирным становитесь не только вы, но и другие существа (вместе со всем снаряжением), составившие цепь, взявшись за руки. Помимо самого себя вы способны провести на Эфирный План по одному другому существу за каждые три уровня манифестации. Когда существа становятся эфирными, они больше не должны держать друг друга за руки.

Когда действие силы заканчивается, все затронутые существа возвращаются из Эфирного Плана в Материальный.

РАСШИРЕННОЕ ВИДЕНИЕ (EXPANDED VISION)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 10 минут/уровень (P)

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Ваше поле зрения становится шире нормального, что снижает штрафы и даже даёт бонусы в некоторых ситуациях. Вы получаете угол зрения в 315 градусов, что позволяет вам боковым зрением видеть существ, которые иначе окружили бы вас. Таким образом, окружающие вас оппоненты получают только бонус +1 вместо +2 к броскам атаки по вам (однако Разбойники всё равно могут проводить свою внезапную атаку, потому что вы всё равно частично окружены). Все ваши проверки Внимательности получают усиливающий бонус +1. Но с другой стороны, пока сила действует, вы получаете усиливающий штраф -2 против всех атак взглядом.

РАСШИРЕНИЕ (EXPANSION)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 2 / Психовоин 2

Индикатор: Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута/уровень (P)

Очки силы: 3

Вы можете увеличить свой размер. Вы можете вырасти не более чем на 10% за уровень манифестации, увеличиваясь в высоту, ширину и толщину (максимум на 100% от исходного размера). Ваш вес увеличивается в зависимости от изменения размера следующим образом:

Увеличение роста	Увеличение веса
+10% (x1.1)	+30% (x1.3)
+20% (x1.2)	+70% (x1.7)
+30% (x1.3)	+120% (x2.2)
+40% (x1.4)	+170% (x2.7)
+50% (x1.5)	+240% (x3.4)
+60% (x1.6)	+310% (x4.1)
+70% (x1.7)	+390% (x4.9)
+80% (x1.8)	+480% (x5.8)
+90% (x1.9)	+590% (x6.9)
+100% (x2.0)	+700% (x8.0)

Ваше снаряжение также увеличивается. Если для вашего увеличения недостаточно места, то вы проламываете слабые ограничители. Но более прочные материалы ограничивают ваш рост без вреда для вас. Вы не можете раздавить сами себя.

Ваши очки жизни, Класс Брони и броски атаки не изменяются, но Сила увеличивается вместе с размером. За каждые 20% увеличения ваша Сила получает бонус увеличения +1.

Множественные псионические или магические эффекты, которые увеличивают размер, не складываются между собой. Псионические и магические способности этой силой никак не улучшаются.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ (FABRICATE)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 4

Индикатор: Ма

Время манифестирования: Смотреть текст

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: До 0,75м³ (1 ярд³) /уровень (смотреть текст)

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 7

Вы превращаете определённые материалы в продукт из того же материала. Таким образом, вы можете изготовить деревянный мост из нескольких брёвен, верёвку из клочка конопляных ниток, одежду из мотка шерсти и так далее. Существа и псионические или магические предметы не могут быть созданы с помощью этой силы. Качество предметов, создаваемых заклинанием, зависит от качества исходных материалов. Если вы работаете с минералами, то объём снижается до 0,03м³ (1 фут³) на уровень вместо 0,75м³ (1 ярд³) на уровень.

Вы должны сделать соответствующую проверку умения Ремесло для создания предметов, требующих высокой точности в изготовлении (ювелирные украшения, мечи, стеклянные и хрустальные предметы и т.п.).

Манифестирование силы требует 1 полного раунда на 0,75м³ (1 ярд³) (или на 0,03м³ (1 фут³) в случае работы с минералами) используемого материала.

ОБМАН ЧУВСТВ (FALSE SENSORY INPUT)

Телепатия (Хар) [Ментальное]

Уровень: Псион 3

Индикатор: Ме

Время манифестирования: 1 полный раунд

Дальность: Далеко (122 метра (400 футов)+12 метров (40 футов)/уровень)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Концентрация, до 1 минуты/уровень (P)

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 5

Вы имеете ограниченную возможность обманывать одно из чувств оппонента. Реципиент думает, что он видит, слышит, обоняет, пробует на вкус или осязает совсем не то, что он ощущает на самом деле. Вы не можете создать ощущение из ничего и не можете заставить реципиента полностью забыть об ощущении, но вы можете подделать ощущения от одного чувства другими ощущениями. Например, вы можете заставить человека выглядеть как Карлик (или выдать одного человека за другого), открытую дверь казаться закрытой, чан кислоты благоухать подобно розовой воде, попугая выглядеть как книжную полку, засохшую пищу иметь вкус свежих фруктов, лёгкий шлепок ощущаться как удар кинжалом, крик звучать подобно завыванию ветра и так далее. Вы можете каждый раунд переключаться между чувствами, которые фальсифицируете. Вы не можете изменить “интенсивность” ощущения больше, чем на 50%. Таким образом, вы не можете заставить замок казаться лачугой, но можете представить его в виде другого замка или крутого холма примерно того же размера. Хотя вы можете заставить пары кислоты иметь приятный запах, но вы не можете заставить кислоту казаться на вкус сладкой, как конфета. Если данная сила используется для отвлечения Псиона, манифестирующего силу, то он должен сделать проверку Концентрации против не наносящей урон силы (КТ равен КТ спасброска от отвлекающей силы + 3 в данном случае).

ДАЛЬНЯЯ РУКА (FAR HAND)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 0

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Немагический, бесхозный предмет весом до 2,3 килограмма (5 фунтов)

Продолжительность: Концентрация

Спасбросок: Нет

Соппротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Вы можете по своему желанию поднимать и перемещать предметы на расстоянии. В качестве действия движения вы можете передвинуть предмет на расстояние до 4,5 метра (15 футов) в любом направлении, хотя сила перестаёт действовать, если расстояние между вами и предметом превышает её дальность.

ДАЛЬНИЙ УДАР (FAR PUNCH)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 0 / Психовоин 0

Индикатор: Ви, Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Один индивид

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Соппротивление силам: Да

Очки силы: 1

Выбранная вами цель получает удар телекинетической силой на 1 очко урона.

Дальний удар всегда воздействует на цель в пределах своей дальности, которую вы видите, даже если она вовлечена в ближний бой или имеет частичное укрытие либо скрытность. Однако заклинание *Щит (Shield)* защищает цель. Неодушевлённые предметы (двери, стены, замки и так далее) не могут быть повреждены данной силой¹.

ФАТАЛЬНОЕ ВЛЕЧЕНИЕ (FATAL ATTRACTION)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальное]

Уровень: Псион 4

Индикатор: Ме (обнаруживается только жертвой)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Стойкость, негация

Соппротивление силам: Да

Очки силы: 7

Вы помещаете в сознание жертвы скрытый импульс стремления к гибели. Импульс медленно укореняется и укрепляется в недрах разума жертвы за 1d4 дня. Жертва не подозревает о посеянном в её подсознании и растущем, подобно гнойнику, желании умереть. Компаньоны жертвы, если они есть, могут в последний день развития губительного желания сделать по одной проверке Мудрости, чтобы заметить, что их товарищ сегодня чрезвычайно мрачен и фаталистичен.

Когда (через 1d4 дня) желание прорывается наружу, пострадавший ищет быстрее способ свести счёты с жизнью и пытается им воспользоваться. Например, стоя на краю утёса, он не преминет сделать шаг вперёд. Если не будет лучших вариантов, жертва попытается осуществить добивание самой себя. Если у неё не окажется оружия, то она попытается насмерть разбить себя об стену или другую подобную поверхность. Если реципиент остаётся жив после попытки покончить с собой, то он получает право на новый спасбросок Стойкости против исходного КТ, чтобы избавиться от принуждения. В противном случае, желание умереть вновь нарастает в течение 1d4 дней, и цикл повторяется.

СВЯЗЬ СУДЕБ (FATE LINK)

Телепатия (Хар)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Любые два живых существа, изначально находящиеся не дальше 9 метров (30 футов) друг от друга

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля, негация

Соппротивление силам: Да

Очки силы: 5

Вы временно связываете судьбы двух существ, если оба они проваливают свои спасброски. Если какое-либо из связанных существ испытывает боль, эта же участь постигает и другое. Когда одно из них теряет очки жизни, другое теряет столько же. Если одно из них умирает, то другое должно немедленно сделать успешный спасбросок Стойкости или получить число негативных уровней, равное уровню персонажа погибшего существа (минимум 1). Все прочие эффекты *Связью судеб* не переносятся. При желании вы можете попытаться создать целую цепочку существ со *Связью судеб*.

СУДЬБА ОДНОГО (FATE OF ONE)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 4

Индикатор: Ме, Ви

Время манифестирования: Смотреть текст

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 7

Ваше ограниченное всеведение позволяет вам перебросить один спасбросок, бросок атаки или проверку умения и использовать лучшее из двух выпавших значений.

Вы можете манифестировать данную силу мгновенно, достаточно быстро, чтобы получить выгоду от неё в самые сжатые сроки. Манифестирование данной силы – это свободное действие, подобное использованию быстрой силы, и оно входит в лимит использования быстрых сил в раунд.

ПЛАВНОЕ ПАДЕНИЕ (FEATHER FALL)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Зв

Время манифестирования: Смотреть текст

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цели: Любые свободно падающие предметы или существа в радиусе 3 метра (10 футов) и общим весом не более 136 килограмм (300 фунтов)/уровень

Продолжительность: До приземления или 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля, негация (предмет)

Соппротивление силам: Да (предмет)

Очки силы: 1

Затронутые действием силы существа и предметы начинают снижаться достаточно плавно. Скорость падения немедленно становится равной около 18 метров (60 футов) в раунд (что примерно эквивалентно падению с полуметра), а по приземлении, если сила ещё действует, не наносится никакого урона. Однако, как только действие силы заканчивается, скорость падения вновь становится нормальной.

Вы можете манифестировать эту силу мгновенно, достаточно быстро для того, чтобы спастись в случае

¹ В отличие от *Контузии (Concussion)* данная сила не получила эррату, позволяющую вредить предметам, хотя суть у них явно одинаковая (прим. перевод.).

непредвиденного падения. Манифестирование данной силы — это свободное действие, подобное использованию быстрой силы, и оно входит в лимит использования быстрых сил в раунд.

Эта сила не имеет никаких особых эффектов на дистанционное оружие, если только оно не используется на большой дистанции и не летит при этом почти отвесно вниз. Если манифестировать её на падающий предмет, вроде булыжника, сброшенного с вершины крепостной стены, то этот предмет нанесёт половину урона, базирующегося на его весе (1d6 за 181,5 килограмма (400 фунтов)), без бонусов за высоту, с которой он был сброшен.

Сила действует только на свободно падающие предметы. Она не поддействует на удар мечом и не поразит летающее существо.

ЧУВСТВО СВЕТА (FEEL LIGHT)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 10 минут/уровень (P)

Очки силы: 1

Вы ощущаете свет тактильным путём (через прикосновение). Всё ваше тело становится приёмником для света. Фактически, ваше тело заменяет вам глаза. Вы можете “видеть” то, что в норме увидели бы ваши глаза. Ваше поле зрения не расширяется, а если вы имеете темновидение, то оно не распространяется на ваш осязательный взор.

Если ваши глаза работают нормально, то расширенный взор даёт вам усиливающий бонус +1 ко всем проверкам Внимательности и Поиска. Если вы используете данную силу в сочетании со *Слышаньем света* (Hear light), то бонус увеличивается до +2.

ЧУВСТВО ЗВУКА (FEEL SOUND)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 10 минут/уровень (P)

Очки силы: 1

Как *Чувство света* (Feel light), но вы ощущаете тактильным путём (через прикосновение) звук, а не свет. Всё ваше тело становится приёмником для звука. Фактически, ваше тело заменяет вам уши. Вы можете “слышать” то, что в норме слышали бы ваши уши. Ваша дальность слуха не повышается.

Если ваши уши работают нормально, то расширенное восприятие даёт вам усиливающий бонус +1 ко всем проверкам Слуха. Если вы используете данную силу в сочетании с *Виденьем звука* (See sound), то бонус увеличивается до +2.

ПЕРСТ ОГНЯ (FINGER OF FIRE)

Метатворение (Инт) [Огонь]

Уровень: Псион 0

Индикатор: Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Эффект: Луч

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 1

Из вашего указательного пальца вырывается луч нестабильной, обжигающей эктоплазмы. Чтобы нанести цели урон, вы должны осуществить

успешный бросок дальней касательной атаки. Луч наносит 1d3 очка огненного урона.

ОГНЕПАД (FIREFALL)

Метатворение (Инт) [Огонь]

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: 6 метров (20 футов)

Область: Выплеск радиусом 3 метра (9 футов)

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Рефлексы, половина

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 1

Частицы нестабильной эктоплазмы вспыхивают и взрывным образом рассеиваются в указанной вами области. Любое существо в этой области получает 1d4 очка урона огнём. Легковоспламеняемые материалы, такие как ткань, бумага, пергамент, тонкое дерево и тому подобные, загораются, если пламя касается их. Персонаж может потушить горящие предметы, используя полное действие.

РАСЩЕПЛЕНИЕ (FISSION)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 7

Индикатор: Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень (P)

Очки силы: 13

Вы можете разделить себя, создав дубликат на расстоянии до 1,5 метра (5 футов). Ваш дубликат думает и действует точно так же, как вы, и следует вашим приказам, но он не станет делать того, чего не стали бы делать вы сами. Ваш дубликат имеет все ваши способности, но не снаряжение. Также дубликат имеет равное вашим число очков жизни, половину ваших очков силы (вычисляется после отнятия очков силы за манифестирование данной силы) и прочие физические черты, которые вы имели на момент манифестирования. Силы, заклинания и прочие действующие на вас в данный момент эффекты не распространяют своё действие на ваш дубликат.

Когда время действия силы заканчивается или когда вы её развеиваете, то вы воссоединяетесь со своим дубликатом вне зависимости от того, как далеко друг от друга находитесь. Вы получаете половину от того урона, который понёс ваш дубликат к моменту воссоединения. Потенциально это может свести ваши очки жизни к 0 или ниже, но не может свести их к значению -10 или ниже. Кроме того, вы теряете половину от очков силы, израсходованных вашим дубликатом. Если кто-то из вас умирает до истечения времени действия силы, то воссоединения не происходит, но вы (в исходном теле или в форме дубликата) получаете один негативный уровень.

ПЛАМЕННЫЙ САВАН (FLAMING SHROUD)

Метатворение (Инт) [Огонь]

Уровень: Псион 6

Индикатор: Ма (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Одно живое существо Большого размера или меньше

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Рефлексы, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 11

Вы вытягиваете из Астрального Плана гибкие ремешки нестабильной эктоплазмы и окутываете противника подобием огненного савана. Если цель

проваливает свой спасбросок Рефлексов, то получает 11d6 очков огненного урона.

ВСПЛЫТИЕ (FLOAT)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 0 / Психовоин 0

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цели: Любой предмет или существо общим весом не более 136 килограмм (300 фунтов)/уровень

Продолжительность: Концентрация

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Вы можете с расстояния ментально поддерживать один предмет или существо на поверхности воды или иной подобной жидкости. Вы не можете перемещать поддерживаемый объект, но если он является одушевлённым, то может пробираться сквозь толщу воды без опасности погружения (или утопления, в случае неумелого пловца). Сила прекращает действовать, если расстояние между вами и поддерживаемым объектом превышает её дальность.

ПОЛЁТ (FLY)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Касаемое существо

Продолжительность: 10 минут/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да (безвредно)

Очки силы: 5

Реципиент силы получает возможность летать со скоростью 27 метров (90 футов) (18 метров (60 футов), если существо носит среднюю или тяжёлую броню). Реципиент может взлетать вертикально вверх с половиной скорости и падать вниз с двойной скоростью. Манёвренность у реципиента - хорошая. Полёт, вызванный силой, требует не большей концентрации, чем обычная ходьба, поэтому реципиент может атаковать или манифестировать силы обычным образом. Реципиент силы *Полёт* может разогнаться, но не бегать, и он не может поднять вес больше своей максимальной нагрузки (смотреть Главу 9 *Книги Игрока*) плюс любая надета на нём броня.

Если время действия силы заканчивается, пока реципиент ещё находится в полёте, то эффект не прекращается мгновенно, а медленно гаснет. Реципиент опускается со скоростью 18 метров (60 футов) в раунд в течение 1d6 раундов. Если в это время он достигает земли, то приземляется плавно и безопасно. Если нет, то оставшуюся дистанцию он преодолевает в ритме свободного падения (урон от падения равен 1d6 за 3 метра (10 футов) падения). Поскольку негация силы мгновенно прекращает её действие, то при негации *Полёта* реципиент также отправляется в свободное падение.

НАСИЛЬНАЯ СВЯЗЬ РАЗУМОВ (FORCED MINDLINK)

Телепатия (Хар)

Уровень: Псион 4

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 7

Как *Малая связь разумов (Lesser mindlink)*, но вы пытаетесь создать телепатические узы с существом, которое этого не желает. Даже если вы успешно

создаёте телепатическую связь с таким существом, оно всё равно может не пожелать “говорить” с вами.

ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНОСТЬ (FORESIGHT)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 8

Индикатор: Ви, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя или касание

Цель: Смотреть текст

Продолжительность: 10 минут/уровень

Спасбросок: Нет или Воля, негация (смотреть текст)

Сопротивление силам: Нет или Да (безвредно)

Очки силы: 15

Сила дарует вам мощное “шестое чувство” в отношении себя или кого-то другого. После манифестации силы вы начинаете получать мгновенные предупреждения о надвигающейся опасности или возможном вреде в отношении реципиента силы. Таким образом, являясь реципиентом силы, вы будете предупреждены заранее, если Разбойник попытается провести против вас внезапную атаку, или если кто-нибудь попытается напрыгнуть на вас с неожиданного направления, или если кто-то выцеливает именно вас с помощью силы, заклинания либо дальнобойного оружия. Вас невозможно ошарашить или застать неподготовленным. К тому же, сила подсказывает вам наиболее успешные способы самозащиты в конкретных ситуациях – увернуться, отпрыгнуть вправо, закрыть глаза – и даёт вам бонус озарения +2 к КБ и спасброску Рефлексов. Этот бонус озарения теряется, если вы теряете бонус Ловкости к КБ.

Если реципиентом силы выступает другое существо, вы получаете предостережения относительно него. Чтобы эти предупреждения были полезны, вы должны сообщать о своих ощущениях; другое существо может оказаться неподготовленным в отсутствие вашего предупреждения. Окрик, оттягивание существа назад и даже телепатическое общение (через соответствующую силу) могут быть применены для избавления существа от грозящей опасности, если вы действуете незамедлительно по получении предупреждения. Однако, сторонний реципиент не приобретает бонуса озарения к КБ и спасброску Рефлексов.

СВОБОДА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ (FREEDOM OF MOVEMENT)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 4

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя или касание

Цель: Вы или касаемое существо

Продолжительность: 10 минут/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет или Да (безвредно)

Очки силы: 7

Эта сила позволяет вам или касаемому вами существу двигаться и атаковать нормальным образом в течение времени действия силы, даже находясь под действием псионики, в обычных случаях ограничивающей передвижение, вроде *Эктоплазменного кокона (Ectoplasmic cocoon)*.

Эта сила также позволяет персонажу нормально передвигаться и атаковать под водой, даже если он вооружён режуще-рубящим (топоры, мечи) или ударно-дробящим (кистени, молоты и палицы) оружием, при условии, что это оружие держится в руках, а не используется для метания. *Свобода передвижения*, однако, не даёт возможности дышать под водой.

ГЕНЕЗИС (GENESIS)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 9**Индикатор:** Ма**Время манифестирования:** 1 неделя (8 часов/день)**Дальность:** 3 метра (10 футов)/уровень (смотреть текст)**Эффект:** Смотреть текст**Продолжительность:** Мгновенная**Спасбросок:** Нет**Сопротивление силам:** Нет**Очки силы:** 17

Вы создаёте конечный план с ограниченным доступом: демиплан. Демипланы, создаваемые этой силой – это очень маленькие, незначительные планы.

Эта сила должна манифестироваться только когда вы находитесь на Эфирном или Астральном Плане. Манифестирование этой силы вызывает локальные флуктуации плотности, ускоряющие создание демиплана. Поначалу свежеспечённый план растёт в радиусе со скоростью 30 сантиметров (1 фут) в день до максимума в 3 метра (10 футов) за уровень манифестации, быстро черпая субстанцию из эфирных испарений и протоматерии либо из астральной эктоплазмы. После того, как новый демиплан достигает своего максимального размера, он, на самом деле, не перестаёт расти, но его темпы роста чрезвычайно замедляются – до 1,25 сантиметра (полдюйма) в неделю (то есть, около 60 сантиметров (2 фута) в год).

Окружающая среда внутри демиплана определяется манифестатором при первичном манифестировании *Генезиса* и может отражать почти любое желание, которое может визуализировать Псион, если оно одобрено ИМ (однако никакие эффекты окружающей среды внутри демиплана не могут дублировать эффекты сил выше 3-го уровня). Манифестатором должны быть определены такие факторы, как температура, а также наличие твёрдой

земли, воздуха и воды. Данная сила не в состоянии создать на демиплане жизнь, а также строения, дороги, колодцы, подземелья и тому подобные конструкции; такие вещи должны появиться на демиплане каким-то другим образом. Все демипланы, созданные *Генезисом*, находятся в контакте с Эфирным и Астральным Планом.

Антигенезис: *Генезис* возможно



манифестировать и на обычном плане или на демипланах, но так будут поступать только особо злые или извращённые создания. Если *Генезис* манифестирован на обычном плане или демиплане, сила развивается с указанной выше скоростью; однако, энергии нового плана вступают в конфликт с энергиями исходного плана, что создаёт на последнем растущую мёртвую зону, подобную раковой опухоли. Расширяющиеся границы мёртвой зоны полностью разрушают любые конструкции, стирают природные ландшафты и испаряют воду, оставляя за собой лишь ровную поверхность, покрытую пылью. Живые существа, пересекающие границы мёртвой зоны, не получают прямого вреда. Но растения не могут найти питательных веществ в её пыли, морские создания при испарении воды погибают ещё быстрее, а животные достаточно разумны, чтобы просто избегать этой зоны. Волна *Антигенезиса* прекращается через 100d10 лет или может быть отменена другой манифестацией *Генезиса*.

ПАРЕНИЕ (GLIDE)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 2**Индикатор:** Ви**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** Касание**Цель:** Касаемое существо**Продолжительность:** 1 минута/уровень**Спасбросок:** Нет**Сопротивление силам:** Да (безвредно)**Очки силы:** 3

Реципиент силы может парить по воздуху со скоростью 6 метров (20 футов) (3 метра (10 футов), если он носит среднюю или тяжёлую броню). Реципиент может подниматься вверх лишь со скоростью 1,5 метра (5 футов), но зато опускаться способен со скоростью 15 метров (50 футов). Манёвренность парящего – слабая. Парение, вызванное силой, требует не большей концентрации, чем обычный бег, поэтому реципиент может атаковать или манифестировать силы обычным образом. Реципиент силы *Парение* не может поднять вес больше своей средней нагрузки (смотреть Главу 9 *КНИГИ ИГРОКА*) плюс любая надета на нём броня.

Если время действия силы заканчивается, пока реципиент ещё парит, то эффект не прекращается мгновенно, а медленно гаснет. Реципиент опускается со скоростью 15 метров (50 футов) в раунд в течение 1d6 раундов. Если в это время он достигает земли, то приземляется плавно и безопасно. Если нет, то оставшуюся дистанцию он преодолевает в ритме свободного падения (урон от падения равен 1d6 за 3 метра (10 футов) падения). Поскольку негация силы мгновенно прекращает её действие, то при негации *Парения* реципиент также отправляется в свободное падение.

СРАЩИВАНИЕ С ОРУЖИЕМ (GRAFT WEAPON)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 5 / Психовоин 5**Индикатор:** Пх**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** На себя**Цель:** Вы**Продолжительность:** Мгновенная**Очки силы:** 9

Вы навсегда соединяете одно оружие – обычное, псионическое или магическое – с окончанием одной из своих рук. Оружие становится естественным продолжением вашей руки, заменяя собой её кисть. Если вы умеете обращаться с этим оружием, то получаете бонус +1 ко всем броскам атаки и урона им (эти бонусы складываются с любыми другими

бонусами, например, от навыков Любимого оружия и Оружейной специализации). Сращенное оружие подвергается воздействию сил, которые обычно не действуют на снаряжение, например, *Расширению* (*Expansion*). Более того, поскольку сращенное оружие становится естественной частью вашего тела, на него начинают влиять и те силы, которые обычно усиливают только безоружные и касательные атаки (такие как *Молот* (*Hammer*), *Двухмерная ладонь* (*Duodimensional hand*) и даже *Растворяющее прикосновение* (*Dissolving touch*)).

Однако, вы лишаетесь одной из своих ладоней и получаете штраф умения -2 к проверкам умений, требующих использования ладоней. Силы, которые временно превращают или преобразуют вас (или только ваши ладони), могут игнорировать сращенное оружие или преобразовывать его обычным образом по вашему решению. Если оружие получает урон, его получаете и вы. Если вы исцеляетесь, то и ваше сращенное оружие восстанавливает хит-поинты. Если ваше оружие будет уничтожено, вы теряете 2 очка Телосложения; урон способности сохраняется, пока вы не сможете срастить с собой другое оружие или восстановить свою естественную анатомию (смотреть ниже).

Вы можете сменить сращенное оружие, используя данную силу вновь. Если вы манифестируете эту силу без какого-либо оружия, то возвращаете свою естественную анатомию (но вы не можете использовать эту силу, чтобы восстановить конечность, потерянную иным способом, чем указано выше).

СМАЗКА (GREASE)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель или область: Один предмет или квадрат 3x3 метра (10x10 футов)

Продолжительность: 1 раунд/уровень (Р)

Спасбросок: Смотреть текст

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Смазка покрывает твёрдую поверхность слоем скользкой субстанции. Любое существо, входящее в область действия или находившееся в ней в момент манифестирования силы, должно сделать успешный спасбросок Рефлексов либо оно поскользывается и падает. Успешно спасшиеся могут перемещаться по скользкой поверхности со своей половинной скоростью. Однако, тот, кто остаётся в области действия силы, должен делать новый спасбросок каждый раунд, чтобы остаться на ногах и иметь возможность перемещаться. ИМ следует изменять сложность спасбросков в зависимости от обстоятельств.

Сила также может использоваться для создания скользкого покрытия на предмете – верёвке, лестничной ступеньке или, к примеру, рукоятке оружия. Не находящиеся в использовании материальные предметы всегда будут затронуты силой, тогда как предметы, находящиеся в использовании или владении других существ получают право на спасбросок Рефлексов для избегания эффекта. Если первичный спасбросок провален, существо немедленно роняет предмет. Спасбросок должен делаться каждый раунд, в котором существо пытается поднять или использовать *смазанный* предмет.

СИЛЬНЫЙ БИОПОТОК (GREATER BIOCURRENT)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 6

Цель: Любые четыре живых существа, все в пределах 4,5 метра (15 футов) друг от друга

Очки силы: 11

Как *Биопоток* (*Biocurrent*), но вы наносите 6d6 очков электрического урона в раунд, пока удовлетворяете требованиям.

Электричество также перескакивает с первичного противника ещё на трёх врагов, которые находятся не далее 4,5 метра (15 футов) от первичного врага и друг от друга или проходят на таком расстоянии в течение времени действия силы. Вторичные противники также получают 6d6 очков урона в раунд. Если в течение времени действия силы очки жизни первичного или любого вторичного противника опускаются ниже 0, электрическая дуга *Сильного биопотока* случайным образом перенацеливается на другого первичного или вторичного противника. Оказавшиеся целями противники могут передвигаться или каждый раунд делать спасброски на уполовинивание урона (только в текущем раунде), но пока они находятся в пределах дальности действия силы, эффект продолжает на них воздействовать.

СИЛЬНАЯ КОНТУЗИЯ (GREATER CONCUSSION)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 3

Очки силы: 5

Как *Контузия* (*Concussion*), но наносит 5d6 очков урона. Вы можете, по желанию, нанести этой силой подавляющий урон вместо нормального.

ВЕЛИКОЕ ПОДЧИНЕНИЕ (GREATER DOMINATION)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальное]

Уровень: Псион 5

Очки силы: 9

Как *Подчинение* (*Domination*), но вы можете контролировать реципиента, не имея с ним знания общего языка.

ВЕЛИКАЯ ИМИТАЦИЯ (GREATER EMULATION)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 9

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Смотреть текст

Цель, эффект или область: Смотреть текст

Продолжительность: Смотреть текст

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 17, цена в очках опыта

Как *Имитация силы* (*Emulate power*), но вы можете дублировать эффект любой другой силы 8-го уровня или ниже независимо от её дисциплины и того, известна ли она вам.

Цена в очках опыта: 5000 XP или то количество очков опыта, которое необходимо для манифестирования имитируемой силы, смотря что больше.

МОЛОТ (HAMMER)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Зв, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя¹

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд

Очки силы: 1

¹ Дальность, цель и продолжительность исправлены по данным *РАСШИРЕННОЙ КНИГИ ПСИОНИКИ* (в оригинальном тексте они, по всей видимости, были ошибочно позаимствованы у другой силы) (прим. перевод.).

Эта сила заряжает простое ваше касание мощью удара кувалды. Успешная касательная атака наносит 1d8 очков ударного урона. Ваша касательная атака, заряженная псионической силой, рассматривается как атака с оружием.

СЛЫШАНИЕ СВЕТА (HEAR LIGHT)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 10 минут/уровень (Р)

Очки силы: 1

Как *Чувство света (Feel light)*, но вы воспринимаете света на слух. Вы можете “видеть” своими ушами, поскольку любые достигающие вас волны света конвертируются в звук, и вы можете “слышать” изображение. Вы можете “видеть” то, что в норме увидели бы ваши глаза, но если вы имеете темновидение, то оно не распространяется на ваш слуховой взор.

Если ваши глаза работают нормально, то расширенный взор даёт вам усиливающий бонус +1 ко всем проверкам Внимательности и Поиска. Если вы используете данную силу в сочетании с *Чувством света (Feel light)*, то бонус увеличивается до +2.

НАПОРИСТОСТЬ (HUSTLE)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Психовоин 1

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Эффект: 1 дополнительное частичное действие

Очки силы: 1

Вы можете предпринять одно дополнительное частичное действие, но только в следующем раунде. По сути, вы обмениваете стандартное действие в том раунде, когда манифестируете силу, на дополнительное частичное действие в следующем раунде. Эта выгода считается усиливающим бонусом.

ГИПЕРОСОЗНАНИЕ (HYPERCOGNITION)

Ясночувствование (Муд); и Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 8

Индикатор: Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 15

Вы делаете молниеносные выводы, основываясь на самых мелких зацепках и обрывках воспоминаний, хранящихся в вашей памяти. Вы можете делать разумные утверждения о личности, месте или объекте, основываясь на минимальном знании. Однако на деле — это результат напряжённого мыслительного процесса, который вы заставляете свой разум предпринимать, выкапывая и сопоставляя каждый кусочек информации, относящийся к нужной теме (возможно, даже извлекая своеобразное эхо из Астрального Плана).

Суть знания, которое вы получаете относительно предмета своего анализа, остаётся на усмотрение ИМ, но это может быть ответ на загадку, путь к выходу из лабиринта, разрозненные клочки информации о какой-либо личности, легенды о месте или предмете и даже решение дилеммы, которое ваше осознанное мышление не в состоянии сформировать.

Ваш ИМ может попросить вас сделать проверку Интеллекта для получения желаемой информации (ИМ тайно определяет КТ проверки). Проверки Интеллекта, выполняемые при помощи *Гиперосознания* получают бонус +30.

ИДЕНТИФИКАЦИЯ (IDENTIFY)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ме, Ма

Время манифестирования: 8 часов

Дальность: Касание

Цели: До 1 касаемого предмета за уровень

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Очки силы: 1

Сила определяет одну, самую основную функцию псионического предмета, включая (если нужно) способ её активации и количество оставшихся зарядов (если они вообще есть).

Если псионический предмет имеет несколько различных функций, которые одинаково относятся к основному, *Идентификация* определяет самую низкоуровневую функцию. Если же эти функции ещё и одного уровня, то определяемую функцию случайным образом выбирает ИМ.

НЕСДВИГАЕМОСТЬ (IMMOVABILITY)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 4/ Психовоин 4

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень (Р)

Очки силы: 7

Вас практически невозможно сдвинуть с места. Ваш вес не изменяется; вместо этого вы ментально прикрепляете себя к нижележащей ткани самого плана. Таким образом, вы можете закрепить себя даже в воздухе. Вы противостоите любой попытке сдвинуть вас проверкой Силы, модифицированной бонусом, равным вашему утроенному уровню манифестатора. Таким образом, на 8-м уровне ваш бонус на сопротивление сдвиганию будет равен +24. Став несдвигаемым, вы не сможете переместиться на другое место, пока не развеете действие силы или её время действия не истечёт.

Когда вы являетесь несдвигаемым, то теряете свой бонус Ловкости к КБ. Вы также не можете атаковать или осуществлять другие движения, но ваше прикреплённое к плану тело получает поглощение урона 20/+3.

УЛУЧШЕННАЯ ЯКОРНАЯ НАВИГАЦИЯ (IMPROVED ANCHORED NAVIGATION)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 7

Продолжительность: 1 день/уровень

Очки силы: 13

Как *Якорная навигация (Anchored navigation)*, но эффект силы распространяется через границы планов и с ней можно использовать любые психопортационные силы (с минимально возможным затрачиваемым временем для выбранного способа перемещения).

УЛУЧШЕННАЯ БИООТДАЧА (IMPROVED BIOFEEDBACK)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 3/ Психовоин 3

Продолжительность: 1 час/уровень (Р)

Очки силы: 5

Как *Биоотдача (Biofeedback)*, но вы переводите в подавляющий урон часть полученного урона, равную вашему удвоенному модификатору Силы, а продолжительность действия силы увеличена.

УЛУЧШЕННАЯ ВСЕСОПРИКАСАЕМОСТЬ (IMPROVED CLAIRTANGENCY)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 8

Очки силы: 15

Как *Всесоприкасаемость (Clairtangency)*, но вы можете использовать *Телекинез (Telekinesis)* в сочетании с *Яснослышанием/Ясновидением (Clairaudience/Clairvoyance)* (вам не нужно для этого отдельно манифестировать *Телекинез (Telekinesis)*). Продолжительность *Улучшенной всесоприкасаемости* составляет до 1 минуты/уровень, если *Телекинез (Telekinesis)* используется в виде продолжительного действия, но сразу завершается в случае сильного толчка.

УЛУЧШЕННАЯ ЭФИРНОСТЬ (IMPROVED ETHEREALNESS)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 8

Продолжительность: 10 минут/уровень (Р)

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 15

Как *Эфирность (Etherealness)*, но с гораздо большей продолжительностью.

УЛУЧШЕННОЕ ИЗГОТОВЛЕНИЕ (IMPROVED FABRICATE)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 6

Цель: До 7,6 м³ (10 ярдов³) / уровень

Очки силы: 11

Как *Изготовление (Fabricate)*, но силой может быть обработано в 10 раз больше материала.

УЛУЧШЕННЫЙ ПОЛЁТ (IMPROVED FLY)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 6

Очки силы: 11

Как *Полёт (Fly)*, но реципиент может летать со скоростью 55 метров (180 футов) (45 метров (150 футов), если он в средней или тяжёлой броне).

УЛУЧШЕННЫЙ ТЕЛЕКИНЕЗ (IMPROVED TELEKINESIS)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 7

Продолжительность: Концентрация, до 10 минут/уровень или Мгновенная (смотреть текст)

Очки силы: 13

Как *Телекинез (Telekinesis)*, но сильнее и дольше длится (если используется в виде продолжительного действия). При поддержании продолжительного действия вы можете передвигать предмет или существо весом до 45,5 килограмма (100 фунтов) на уровень манифестации на расстояние до 15 метров (50 футов) за раунд. При генерации сильного толчка предметы получают урон, как указано в описании *Телекинеза (Telekinesis)*, а существа в пределах подходящего веса получают 6д6 очков урона (как при падении на 18 метров (60 футов)).

УЛУЧШЕННАЯ БОДРОСТЬ (IMPROVED VIGOR)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 6 / Психовоин 6

Очки силы: 11

Как *Бодрость (Vigor)*, но максимум 60 временных очков жизни.

ВОПЛОЩЕНИЕ (INCARNATE)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 5

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 2 раунда

Дальность: Смотреть текст

Цель, эффект или область: Смотреть текст

Продолжительность: Постоянная (смотреть текст)

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 9, цена в очках опыта

Вы вкладываете в другие силы энергию самоподдержания, так что они становятся постоянными. Вы должны как минимум иметь уровень, позволяющий манифестировать эти силы. Данная сила не имеет эффекта на силы, которые уже сделаны постоянными. Вы не можете воплотить силу, не имеющую продолжительности или имеющую мгновенную продолжительность. Вы также не можете воплотить силу, имеющую цену в очках опыта, и любую силу 6-го уровня и выше. Вы должны потратить очки опыта при манифестировании данной силы. Вы не можете потратить столько опыта, чтобы его потеря заставила вас потерять один или более уровней (однако вы можете пренебречь получением уровня, чтобы оплатить воплощение особо дорогой силы). Цена в очках опыта очень разнится в зависимости от воплощаемой силы.

Воплощение может быть отменено Псионом более высокого уровня, наложившим своё *Воплощение* или *Психическую хирургию (Psychic surgery)*.

ИМ может запретить делать некоторые силы постоянными с помощью *Воплощения* (используйте описание заклинания *Постоянство (Permanency)*, чтобы понять, что можно, а что нельзя сделать постоянным). Вы знаете, можно ли сделать силу постоянной до того, как манифестируете *Воплощение*.

Цена в очках опыта: Чтобы сделать постоянной силу, действующую на вас, вы должны потратить (300 x уровень силы) очков опыта. Чтобы сделать постоянной силу, действующую на другое существо, вы должны потратить (600 x уровень силы) очков опыта. Чтобы сделать постоянной силу, действующую на предмет или область, вы должны потратить (900 x уровень силы) очков опыта.

ИНЕРЦИОННЫЙ БАРЬЕР (INERTIAL BARRIER)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 4 / Психовоин 4

Индикатор: Зв, Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Касаемое существо

Продолжительность: 10 минут/уровень или пока не разрядится

Спасбросок: Воля, негация (безвредно)

Сопротивление силам: Да (безвредно)

Очки силы: 7

Вы создаёте вокруг реципиента психокинетический барьер, который сопротивляется ударам, царапинам, тычкам и порезам, а также обеспечивает некоторую защиту от падения. Реципиент получает поглощение урона 10/+5. Как только сила предотвратит урон в размере 10 очков урона на уровень (максимум 150 очков урона), она разряжается. *Инерционный барьер* также поглощает половину урона от падения. Поглощённый урон от падения идёт в счёт общего поглощённого силой урона. Психокинетический барьер задерживает воздействие газов в атмосфере на 2d4 раунда.

ПРИЧИНЕНИЕ БОЛИ (INFLICT PAIN)

Телепатия (Хар) [Ментальное]

Уровень: Псион 2

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Далеко (122 метра (400 футов)+12 метров (40 футов)/уровень)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, негация

Сопrotивление силам: Да

Очки силы: 3

Вы наносите телепатический укол разуму противника, вызывая у него сильную боль. Телепатический удар наносит 3d6 очков урона.

НАМЁК (INKLING)

Ясновидение (Муд)

Уровень: Псион 0

Очки силы: 1

Как *Предзнаменование (Augury)*, но базовая вероятность получения осмысленного ответа составляет лишь 50%.

Примечание: Вы можете манифестировать *Намёк* не чаще числа раз в день, равного вашему модификатору Мудрости + 1, независимо от последующего вложения очков силы и числа оставшихся бесплатных манифестаций. Это ограничение отображает то напряжение, которое вы испытываете, пытаясь прощупать будущее столь низкоуровневой силой.

БЕЗУМИЕ (INSANITY)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальное]

Уровень: Псион 7

Индикатор: Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, негация

Сопrotивление силам: Да

Очки силы: 13

Существа, затронутые этой силой, навсегда теряют рассудок и постоянно действуют случайным образом, как указано в таблице ниже:

Бросок d10	Действие
1	Бредёт прочь в течение 1 минуты (если нет помех)
2-6	Ничего не делает 1 раунд
7-9	Атакует ближайшее существо в течение 1 раунда
10	Действует нормально в течение 1 раунда

За исключением результата, равного единице, бросайте кубик каждый раунд, чтобы определить, как будет действовать реципиент в данном раунде. Бредущие прочь существа стремятся покинуть место действия, словно не заинтересованы ни в чём происходящем. Атакующие не получают никаких особых преимуществ при атаке по таким существам. Поведение проверяется в начале каждого хода безумного существа. Любое безумное существо, будучи атакованным, автоматически атакует своего обидчика в свой следующий ход.

Только *Психическая хирургия (Psychic surgery)* и другие экстремальные меры могут восстановить разум пострадавшего.

ВНЕДРЁННАЯ СВЯЗЬ ЧУВСТВ (INTRUSIVE SENSE LINK)

Телепатия (Хар) [Ментальное]

Уровень: Псион 2

Очки силы: 3

Как *Связь чувств (Sense link)*, но это реципиент чувствует то, что чувствуете вы (только одно чувство). Например, если вы установите связь вкусов, а затем съедите что-то особо мерзкое (по определению ИМ), то связанное с вами существо должно будет сделать ещё один спасбросок Воли против исходного КТ и в случае неудачи оказаться оглушённым на 1 раунд. Если вы съедите что-то, что нанесёт вам урон,

то связанное с вами существо урона не получит, но должно будет сделать успешный спасбросок Воли против исходного КТ или оказаться оглушённым на 1d2 раунда. Точно также если вы свяжете зрение и станете целью атаки взглядом, целью этой атаки станет и связанное существо.

НЕВИДИМОСТЬ (INVISIBILITY)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Нет

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя или касание

Цель: Вы либо существо или предмет весом не более 45 килограмм (100 фунтов)/уровень

Продолжительность: 10 минут/уровень (P)

Спасбросок: Воля, негация (безвредно, предмет)

Сопrotивление силам: Да (безвредно, предмет)

Очки силы: 3

Существо или предмет, которого вы касаетесь, исчезает из поля зрения других, в том числе, владеющих темновидением. Если реципиентом становится существо, несущее какое-либо снаряжение, то снаряжение тоже становится невидимым. Если вы манифестируете силу на кого-то другого, то ни вы, ни ваши союзники не будете видеть реципиента, если только вы не способны видеть невидимое обычным образом или не используете для этого псионику.

Предметы, выбрасываемые или выкладываемые невидимым существом, становятся видимыми; подбираемые им предметы становятся невидимыми, если он прячет их в сумку или в складки одежды, карманы и т.п. Свет, однако, никогда не становится невидимым, хотя можно сделать невидимым его источник (таким образом, создаётся эффект распространения света без видимого его источника). Любая часть переносимого реципиентом предмета, оказывающаяся далее 3 метров (10 футов) от него (например, волочащаяся верёвка), становится видимой.

Конечно, реципиент не становится при невидимости беззвучным, и некоторые другие условия также могут позволить обнаружить его (например, если он вляпывается в лужу). Сила прекращает действовать, если реципиент атакует любое существо. В данном случае, под “атакой” следует понимать и силы, имеющие своей целью врага или целую область, либо создающие эффект, влияющий на врага. (Определение того, кто является врагом, зависит исключительно от восприятия обстановки невидимым персонажем). Действия, направленные на бесхозные предметы, не гасят эффект силы. Нанесение вреда опосредованно не считается атакой. Таким образом, невидимое существо может открывать двери, разговаривать, есть, подниматься по лестницам, формировать астральных конструкторов и направлять их в атаку, перерезать канаты, удерживающие мост, когда на этом мосту находятся враги, дистанционно активировать ловушки, открывать опускные решётки, чтобы выпустить сторожевых псов и так далее. Если же реципиент предпринимает непосредственную атаку, он немедленно становится видимым вместе со всем своим снаряжением. Помните, что силы, которые воздействуют на союзников, но не на врагов, не считаются атаками, даже если враги и находятся в области охвата силы.

Невидимый атакующий получает бонус +2 к своему броску атаки (одной ближней или дальней атаки, которую он может осуществить прежде, чем станет видимым), а цель такой атаки теряет свой бонус Ловкости к КБ.

СНЯТИЕ НЕВИДИМОСТИ (INVISIBILITY PURGE)

Ясновидение (Муд)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута/уровень (Р)

Очки силы: 5

Вы окружаете себя силовой сферой радиусом 1,5 метра (5 футов) за уровень манифестации, которая гасит все формы невидимости. Любая невидимая вещь становится видимой в области этой сферы.

ЖЕЛЕЗНОЕ ТЕЛО (IRON BODY)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 8

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута/уровень (Р)

Очки силы: 15

Эта сила трансформирует ваше тело в живое железо, что дарует вам несколько мощных сопротивляемостей и способностей.

Вы получаете поглощение урона 50/+3. Вы становитесь иммунны к ослеплению, критическим ударам, урону способностям (за исключением урона, получаемого в псионическом бою), глухоте, утоплению, болезни, электричеству, яду, оглушению и всем силам, заклинаниям или атакам, которые затрагивают вашу физиологию или дыхание, поскольку вы не имеете физиологии или дыхания в таком состоянии. Вы получаете только половину урона от кислоты и огня любого типа. Однако, вы также становитесь уязвимы ко всем особым атакам, которые воздействуют на железных големов.

Вы получаете усиливающий бонус +6 к Силе, но также получаете усиливающий штраф -6 к Ловкости (до минимального значения Ловкости 1), а ваша скорость падает до половины от нормальной. Вы не можете пить (и, следовательно, использовать зелья) или играть на духовых инструментах.

Ваши безоружные атаки наносят 1d6 очков нормального урона, и вы считаетесь “вооружённым” при проведении безоружных атак (Маленькие манифестаторы наносят 1d4 очков урона, а не 1d6).

Ваш вес увеличивается в десять раз, что заставляет вас в воде идти ко дну подобно камню. Однако, вы способны пережить огромное давление и отсутствие воздуха даже на дне океана – по крайней мере, пока продолжается время действия силы.

СТУК (KNOCK)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Одна дверь, ящик или сундук площадью до 1м² (10 футов²)/уровень

Продолжительность: Мгновенная (смотреть текст)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Очки силы: 3

Стук отпирает заклинившие, закрытые на засов, запертые, в том числе псионически, двери (а также магически *удерживаемые* и закрытые на *Тайный замок (Arcane lock)*, если не используется опция “Псионика – это другое”). Эта сила открывает секретные двери, а также запертые или хитро закрытые ящики и сундуки. Она также разрывает сварные швы, оковы или цепи (если они служат для перекрывания или удерживания чего-либо). При использовании на *псионически запертую* дверь данная

сила не удаляет *Псионический замок (Psionic lock)*, а приостанавливает его действие на 10 минут. Во всех других случаях дверь не запирается и не заклинивает вновь сама по себе. *Стук* не в состоянии поднять опускные решётки или подобные объекты, а также воздействовать на верёвки, лозы и тому подобные вещи. Помните, что эффект ограничен по площади. Манифестатор 4-го уровня способен наложить *Стук* на дверь площадью 3,7 м² (40 футов²) или меньше. Каждая сила способна удалить до двух элементов, препятствующих преодолению прохода. Таким образом, запертая, закрытая на засов и *удерживаемая* дверь или дверь, запертая на четыре замка, потребуют применения двух сил *Стук*.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ (KNOW DIRECTION)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 0 / Психовоин 0

Индикатор: Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 1

Вы мгновенно определяете северное направление относительно вашей текущей позиции. В местах, где магнитные линии не определяют направление на север, вы, с согласия ИМ, можете определять направление на конкретную географическую достопримечательность. Ваше знание направления является точным в момент манифестирования силы, однако вы вполне можете сбиться с курса, если не найдёте каких-либо привязок, которые бы позволили вам соблюдать нужное направление движения.

ЗНАНИЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ (KNOW LOCATION)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 1

Вы в общих чертах понимаете, где находитесь. Эта сила полезна персонажам, часто путешествующим с помощью телепортации, *врат* или через другие планы. Сила раскрывает общую информацию о местоположении персонажа. Обычно информация не более подробна, чем примерное местоположение относительно какой-либо широко известной локации (например, “примерно в 32 километрах к северо-западу от города Грейхок”). Если никаких примечательных локаций поблизости нет, то возможен и ответ в духе “дрейфуете по волнам Бессолнечного моря”, дающий хоть какую-то информацию о вашем местоположении. Последующие ваши перемещения, впрочем, могут вновь запутать ситуацию.

МАЛАЯ ПОДСТРОЙКА ТЕЛА (LESSER BODY ADJUSTMENT)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 1

Очки силы: 1

Как *Подстройка тела (Body adjustment)*, но вы можете излечить себя лишь на 1d8 очков жизни, или получить бонус +1 к вашему следующему спасброску Стойкости против яда или болезни, или излечить 1 очко временного урона способности. Вы не получаете все три выгоды сразу от одного и того же манифестирования силы.

МАЛАЯ КОНТУЗИЯ (LESSER CONCUSSION)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 1**Очки силы:** 1Как *Контузия (Concussion)*, но наносит только 1d6 очков урона.**МАЛОЕ ПОДЧИНЕНИЕ (LESSER DOMINATION)**

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальное, Речевое]

Уровень: Псион 3**Очки силы:** 7Как *Подчинение (Domination)*, но если вы не имеете общего языка с реципиентом, то сила вообще не срабатывает.**МАЛОЕ МЕТАФИЗИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ (LESSER METAPHYSICAL WEAPON)**

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1**Очки силы:** 1Как *Метафизическое оружие (Metaphysical weapon)*, но оружие получает усиливающий бонус только +1 к броскам атаки и урона.**МАЛАЯ СВЯЗЬ РАЗУМОВ (LESSER MINDLINK)**

Телепатия (Хар)

Уровень: Псион 1**Индикатор:** Ма**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня) (смотреть текст)**Цели:** Вы и одно другое существо, изначально находящееся не далее 9 метров (30 футов) от вас**Продолжительность:** 10 минут/уровень**Спасбросок:** Нет**Сопротивление силам:** Нет**Очки силы:** 1

Вы создаёте телепатическую связь с другим существом, которое должно иметь показатель Интеллекта 6 или выше. Связь может быть создана только с добровольно желающим того существом, которое в этом случае не получает права ни на какие спасброски и не получает эффекта от Сопротивления силам. Вы можете телепатически общаться через установленную связь, даже если не владеете каким-то общим языком. В результате установления связи у вас не возникает никаких особых сил или влияния на другое существо. Когда связь установлена, она работает на любом расстоянии (но не может преодолевать границы планов).

МАЛАЯ ЕСТЕСТВЕННАЯ БРОНЯ (LESSER NATURAL ARMOR)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 0**Индикатор:** Пх, Ма**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** На себя**Цель:** Вы**Продолжительность:** 1 минута**Очки силы:** 1

Ваша кожа становится толще, давая бонус естественной брони +1 к вашему КБ. В отличие от обычной брони естественная броня не даёт штрафа ношения брони и не снижает скорость.

ЛЕВИТАЦИЯ (LEVITATE)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 2 / Психовоин 2**Индикатор:** Пх**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** На себя или вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Вы или одно желающее существо либо предмет (общим весом не более 45 килограмм (100 фунтов)/уровень)

Продолжительность: 10 минут/уровень (Р)**Спасбросок:** Нет**Сопротивление силам:** Нет**Очки силы:** 3

Левитация позволяет вам перемещать себя, другое существо или предмет в вертикальной плоскости по вашему желанию. Существо должно добровольно желать левитировать, а предмет должен быть бесхозным или принадлежать не возражающему против его использования существу. Вы можете ментально перемещать реципиента вверх-вниз не более чем на 6 метров (20 футов) за раунд; это считается действием движения с вашей стороны. Вы не можете перемещать реципиента в горизонтальной плоскости, но он может карабкаться по склону утёса или, например, отталкиваться от потолка и двигаться таким нестандартным образом (обычно с половиной своей базовой скорости).

Левитирующее существо, атакующее с помощью оружия ближнего или дальнего боя, обнаруживает себя крайне неустойчивым; первая его атака получает штраф к броску атаки -1, вторая – -2 и так далее до максимума в -5. Полный раунд, потраченный на стабилизацию своего положения, позволяет персонажу начать вновь со штрафа в -1.

ВЕЛИКОЕ ТВОРЕНИЕ (MAJOR CREATION)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 6**Время манифестирования:** 10 минут**Дальность:** Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)**Продолжительность:** Смотреть текст**Очки силы:** 9

Как *Малое творение (Minor creation)*, но вы можете создавать предметы минеральной природы: каменные, кристаллические, металлические и т.д. Долговечность создаваемого предмета варьируется в зависимости от его прочности и редкости:

Прочность и редкость

Прочность и редкость	Долговечность
Простой материал	2 часа/уровень
Камень, кристаллы, основные металлы	1 час/уровень
Ценные металлы	20 минут/уровень
Драгоценные камни	10 минут/уровень
Мифрил*	2 раунда/уровень
Адамантин**	1 раунд/уровень

*И подобные редкие металлы. Предметы из мифрила на 50% легче подобных предметов из стали.

**Предметы из адамантина весят на 75% меньше, чем подобные предметы из стали. Они также более прочные и дольше сохраняют остроту, поэтому КБ адамантиновых доспехов и щитов на 1 выше, а адамантиновое оружие получает бонус +1 к броскам атаки и урона (хотя сами предметы не являются псионическими или магическими). Смотрите *КНИГУ МАСТЕРА* для подробностей.

МАССОВЫЙ КОКОН (MASS COCOON)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 7**Индикатор:** Ма**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)**Область:** Куб со стороной 3 метра (10 футов)**Продолжительность:** 2 часа/уровень**Спасбросок:** Нет**Сопротивление силам:** Нет**Очки силы:** 13

Как *Эктоплазменный кокон (Ectoplasmic cocoon)*, но вы можете опутать нескольких существ (или одно большое существо, помещающееся в трёхметровый (10 футов) куб) массой гибкой, тугой эктоплазмы. Также не позволяется никаких спасбросков; существа в области воздействия ловятся и опутываются, если только они не слишком велики. *Телепортация (Teleport)* и ей подобные формы перемещения позволяют сбежать из кокона, но последний простирается и в Эфирный План, так что через него ускользнуть не удастся. *Массовый кокон* сопротивляется *Гашению псионики (Negate psionics)*, но он может быть *дезинтегрирован* или уничтожен грубой силой (он имеет прочность 25 и 100 хит-поинтов).

МАССОВАЯ КОНТУЗИЯ (MASS CONCUSSION)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 4

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Далеко (122 метра (400 футов)+12 метров (40 футов)/уровень)

Область: Сфера радиусом 6 метров (20 футов)

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 7

Как *Контузия (Concussion)*, но телекинетическое давление оказывает воздействие на всех существ и предметы в области действия, нанося 7d4 очков урона существам и бесхозным предметам.

МАССОВОЕ ПОДЧИНЕНИЕ (MASS DOMINATION)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальное]

Уровень: Псион 7

Цели: Одно существо/уровень, каждое не далее 9 метров (30 футов) от любого другого

Очки силы: 7

Как *Подчинение (Domination)*, но воздействует на большее число существ и позволяет контролировать тех существ, с которыми вы не имеете общего языка. Вы можете давать разные указания разным существам.

МАССОВОЕ ВНУШЕНИЕ (MASS SUGGESTION)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальное]

Уровень: Псион 6

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цели: Одно существо/уровень, каждое не далее 9 метров (30 футов) от любого другого

Очки силы: 11

Как *Внушение (Suggestion)*, но воздействует на большее число существ. Одно и то же *внушение* применяется ко всем целевым существам.

ВОЗБУЖДЕНИЕ МАТЕРИИ (MATTER AGITATION)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Зв, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Область: 0,19 м² (2 фт²) поверхности существа или предмета

Продолжительность: Концентрация, до 2 раундов/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 1

Вы можете возбудить структуру немагического предмета, разогрев его до точки воспламенения. Если вы переносите фокус своего внимания на другой

предмет, то первый начинает остывать, а второй разогреваться.

1-й раунд: Легковозгораемые предметы (бумага, сухая трава, трут, факелы) воспламеняются. Кожа краснеет (1 очко урона).

2-й раунд: Дерево обугливается и дымится, металл становится горячим на ощупь, кожа покрывается “пузырями” (1d4 очка урона), волосы обугливаются, краска скукоживается, вода закипает.

3-й раунд: Дерево загорается, металл раскаляется (1d4 очка урона тем, кто держит металлические предметы). Кожа обжигается, а волосы загораются (1d6 очков урона). Свинец плавится.

Вы можете продолжать возбуждать материю в выбранной области в течение времени действия силы, поддерживая концентрацию, но больше 1d6 очков урона в раунд живым существам или нежити наносить уже не сможете.

МАНИПУЛЯЦИЯ МАТЕРИЕЙ (MATTER MANIPULATION)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 8

Индикатор: Зв, Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Область: 0,03 м³ (1 фт³)/уровень неодушевлённого материала

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 15, цена в очках опыта

Вы можете ослабить или упрочнить материал предмета или структуры. Вы можете воздействовать и на обычные, и на магические неодушевлённые материалы. Ослабление материала снижает прочность и хит-поинты предмета, а упрочнение, наоборот, повышает. Вы можете повысить или понизить прочность предмета не более чем на 5 по сравнению с его базовой прочностью (смотрите Таблицу 8-12, Таблицу 8-13 и Таблицу 8-15 в Главе 8 *КНИГИ ИГРОКА*). При увеличении прочности предмет (или его часть) получает по 3 хит-поинта за 2,5 сантиметра (1 дюйм) толщины за единицу увеличения прочности. При уменьшении прочности предмет (или его часть) теряет по 2 хит-поинта за 2,5 сантиметра (1 дюйм) толщины за единицу уменьшения прочности (до минимума в 1 хит-поинт/2,5 см (1 дюйм) толщины). Вы не можете уменьшить прочность (или хит-поинты) предмета, который уже имеет прочность 0. Например, вы можете увеличить прочность верёвки толщиной 2,5 сантиметра (1 дюйм) с 0 до 5, таким образом доведя число её хит-поинтов до 17. Вы также можете уменьшить прочность каменной стены до 3, а число её хит-поинтов на 2,5 сантиметра толщины – до 5, сделав охваченную область гораздо более простой для проделывания бреши.

Работа с изменёнными манипуляцией металлами: Предмет или его часть, чья прочность была повышена или понижена, изменяется навсегда. Если увеличить прочность нескольких железных брусков до 15, они станут обладать силовыми качествами мифрила (хотя будут иметь больше хит-поинтов). Если довести до 20 прочность мифрила, то характеристики сделанного из него оружия или брони будут соответствовать характеристикам адамантинового (хотя выглядеть они будут мифрильными). Упрочнение адамантина до 25 возможно, но это не даёт иных выгод кроме повышенной прочности и числа хит-поинтов на 2,5 сантиметра (1 дюйм) толщины. Вы также можете ослабить или упрочнить уже откованное оружие, доспехи и прочие предметы.

Цена в очках опыта: Итоговая прочность предмета x 100 XP.

РЕОРГАНИЗАЦИЯ МАТЕРИИ (MATTER REARRANGMENT)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 5

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Немагические металлические предметы общим весом до 45 граммов (1/10 фунта), каждый не далее 2,5 сантиметра (1 дюйм) один от другого

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Соппротивление силам: Нет

Очки силы: 9, цена в очках опыта

Вы можете преобразовать один металл в другой. Каждый раз, когда вы манифестируете эту силу, вы воздействуете на металлический предмет весом до 45 граммов (1/10 фунта) или несколько металлических предметов общим весом не более 45 граммов (1/10 фунта). По сути, 45 граммов (1/10 фунта) соответствует 5 стандартным монетам (5 мм, 5 см, 5 зм и так далее).

Цена в очках силы: Цена в очках опыта равна стоимости новообразованного металла в золотых монетах или минимум 1 XP. Например, если вы преобразуете 5 медных монет в 5 золотых монет, цена составит 5 XP. Если вы преобразуете 5 медных монет в 5 платиновых монет, то цена в очках опыта будет 50 XP.

МЕТАСОГЛАСОВАННОСТЬ (METACONCERT)

Телепатия (Хар) [Ментальное]

Уровень: Псион 5

Индикатор: Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: 3 метра (10 футов)

Цели: Вы и до пятнадцати других Псионов, которые тоже знают

Метасогласованность

Продолжительность: 10

раунд/уровень (Р)

Спасбросок: Нет

Соппротивление силам: Нет

Очки силы: 9

Вы связываете свою психическую мощь с другими Псионами, создавая сущность, более мощную, чем сумма её частей. Все участники (не более 16, включая вас) должны быть добровольцами, поэтому спасброски и Соппротивление силам не используются. После установки связи все ваши очки силы сливаются в общий набор, чей объём на 20% превышает сумму объёмов всех участников. Таким образом, при участии десяти Псионов с 10 очками силы у каждого общий пул составит 120 очков силы. После

манифестации силы один из участников выбирается в качестве ведущего разума общим согласием всех участников. До окончания действия силы этот “проводник” направляет все действия группы. Визуально кажется, что брови всех участников соединены сложным и переменчивым узором из нитей светящейся силы.

Все силы каждого из участников известны ментальной сущности, созданной *Метасогласованностью*. Эта сущность не может предпринимать больше действий, чем отдельная личность, но манифестирует все силы более эффективно. Каждый отдельный Псион, составляющий сущность, обеспечивает ей кумулятивный бонус +1 к КТ, устанавливаемому при манифестировании силы (включая использование псионических атакующих режимов) и кумулятивный бонус +1 при осуществлении спасбросков против вражеских сил (включая спасброски Воли против псионических атакующих режимов). Если

псионическая сущность получает временный урон способности от псионической атаки, то его общая величина делится между всеми участниками сущности так, как они сами предпочитают (то есть, если группа из 10 Псионов получает 3 очка временного урона способности, то они могут выбрать трёх разных участников, которые получат по 1 очку урона).

После установки соединения все участники должны находиться в пределах 6 метров (20 футов) друг от друга и, как группа, могут перемещаться лишь со скоростью 3 метра (10 футов). Участники могут добровольно выйти из состава группы прежде, чем *Метасогласованность* закончит действовать, но при этом они остаются с 0 очков силы. Те участники, кто случайно или насильно оказываются за пределами дальности действия силы, тоже остаются с 0 очков силы.

Когда *Метасогласованность* заканчивается нормальным образом или рассеивается, оставшиеся в общем наборе очки силы поровну распределяются между всеми оставшимися участниками (округление вниз). Вы не можете выйти из

Метасогласованности с большим числом очков силы, чем имели до вступления в неё – избыток очков силы теряется в ярких дугowych вспышках света.

МЕТАДАР (METAFACULTY)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 9

Индикатор: Ви, Пх, Ме

Время



Метасогла-
сованность

манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Концентрация, до 10 минут/уровень (P)

Спасбросок: Нет (смотреть текст)

Сопrotивление силам: Смотреть текст

Очки силы: 17, цена в очках опыта

Вы получаете исключительную осведомлённость относительно любой личности или существа, с которыми ранее взаимодействовали посредством любой другой силы Ясночувствования или Телепатии. В случае с данной силой “исключительная осведомлённость” подразумевает имя, ментальный образ реципиента, его мировоззрение и местонахождение (образ текущего местонахождения реципиента, который достаточно хорош для телепортации, как если бы данное место было вами хорошо изучено). Силы, заклинания и особые способности не защищают против способности *Метадара* устанавливать истину. С этим не справляется даже *Чистый разум* (*Mind blank*) и заклинания типа *Желания* (*Wish*).

Цена в очках опыта: Вы тратите число очков опыта, равное общему уровню (или числу KX) личности, на которой вы фокусируетесь x 500. Таким образом, чтобы получить исключительную осведомлённость о существе 10-го уровня или имеющем 10 KX, вы должны будете потратить 5000 XP. Используя *Метадар*, вы никогда не можете потратить столько опыта, чтобы потерять уровень. Если вы должны потратить такое количество опыта, то *Метадар* просто не сработает (что само по себе тоже предоставляет определённую информацию).

МЕТАМОРФОЗА (METAMORPHOSIS)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 5

Индикатор: Ма, Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень (P)

Очки силы: 9

Как *Превращение себя* (*Polymorph self*), но вы можете принимать формы не только существ, но и неодушевлённых предметов. Таким образом, вы можете превратиться в камешек (не меньше Миниатюрного размера) или булыжник (не больше размера, на одну категорию выше вашего обычного). Как и в случае с *Превращением себя* (*Polymorph self*) вы можете менять свою форму каждый раунд. Вы можете принять форму почти любого предмета, который можете себе представить: стула, меча, коврика, но если вы пытаетесь принять форму какого-то сложного предмета, то должны сделать соответствующую проверку умения. Например, если вы пытаетесь принять форму прекрасного рисунка, вы должны сделать проверку умения Ремесло (рисование) по КТ, установленному Игровым Мастером, чтобы определить качество рисунка. Точно также вы не сможете принять форму сложного заводного или механического механизма, если не владеете каким-то связанным с ними умением. Вы не можете метаморфировать в изначально псионические или магические материалы и предметы или в предметы с прочностью 15 и выше. Вы также не можете принять форму псионически одушевлённого механизма или предмета любого типа, сформированного из эктоплазмы.

Как неодушевлённый предмет, вы теряете всю подвижность; однако вы сохраняете свою способность манифестировать силы. Если вы получаете урон в форме предмета, то этот урон наносится и вам, как

существу (но естественная прочность предмета может защитить вас).

МЕТАФИЗИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ (METAPHYSICAL WEAPON)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 3 / Психовоин 3

Индикатор: Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Одно оружие или пятьдесят боеприпасов для стрелкового оружия (все должны находиться в контакте друг с другом во время манифестирования силы)

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля, негация (безвредно, предмет)

Сопrotивление силам: Да (безвредно, предмет)

Очки силы: 5

Оружие получает усиливающий бонус +3 к броскам атаки и урона. Усиленное оружие издаёт бледное серебристое сияние (недостаточное для полноценного освещения). Усиливающий бонус не складывается с бонусом мастерского изготовления +1 к атакам.

Альтернативно вы можете воздействовать на 50 или менее стрел, болтов или снарядов. Боеприпасы должны быть одного типа и находиться вместе (например, в одном колчане). Боеприпасы (но не метательное оружие) теряют свой усиливающий бонус после использования.

МИКРОКОСМОС (MICROCOSM)

Телепатия (Хар) [Очарование, Ментальное]

Уровень: Псион 9

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель или область: Одно живое существо или одно и более существ в сфере радиусом 4,5 метра (15 футов)

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Сопrotивление силам: Да

Очки силы: 17

При манифестировании *Микрокосмоса* вы можете выбрать целью одно существо или сразу группу.

Целевое использование: Если целью *Микрокосмоса* становится одно существо, то, если у него 100 или менее очков жизни, его чувства отрываются от реального мира и подменяются сфабрикованными в его собственном разуме, хотя оно может этого и не понимать. В реальности реципиент силы будет беспомощно лежать на земле, пускать слюни и скулить и, в конце концов, помрёт от голода и жажды без посторонней помощи. При этом он, однако, будет жить в своём выдуманном мире до самой своей смерти.

Площадный эффект: Если *Микрокосмос* манифестируется на область, то он посылает всех существ в сфере радиусом 4,5 метра (15 футов) в их собственные (не связанные) кататонии. Воздействие оказывается только на существ с 30 и менее очками жизни и на сумму не более 300 очков жизни. Сила сначала воздействует на существ с наименьшим числом очков жизни и до тех пор, пока следующее существо не превысит отметку в 300 суммарных очков жизни (существа с отрицательным числом очков жизни считаются имеющими 0 очков жизни).

Повторное манифестирование *Микрокосмоса* на того же реципиента может вернуть его в себя. В противном же случае только очень могучие псионические силы или подобные эффекты (такие как *Психическая хирургия* (*Psychic surgery*) или

заклинание *Великое восстановление* (*Greater restoration*)) могут разрушить ментальный недуг, создающий персональный мир реципиента.

ЧИСТЫЙ РАЗУМ (MIND BLANK)

Телепатия (Хар) [Ментальное]

Уровень: Псион 8

Индикатор: Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Одно существо

Продолжительность: 1 день

Спасбросок: Воля, негация (безвредно)

Сопротивление силам: Да (безвредно)

Очки силы: 15

Реципиент силы становится защищён от любых устройств или сил, предназначенных для обнаружения, влияния или чтения мыслей либо эмоций. Эта сила защищает ото всех ментальных сил и эффектов, а также получения информации путём сил или эффектов Ясночувствования (кроме *Метадара* (*Metafaculty*)). *Чистый разум* защищает даже от экстраординарных сил или заклинаний (вроде *Ограниченного желания* (*Limited wish*), *Чуда* (*Miracle*) и *Желания* (*Wish*)), если они будут использованы для воздействия на разум реципиента или получения информации о нём. В случае удалённого или магического наблюдения, сканирующего область, где находится защищённое существо, сила или заклинание будут работать, но это существо просто не будет обнаружено. *Удалённое наблюдение* (*Remote viewing*) и *Магический наблюдатель* (*Scrying*), нацеленные непосредственно на защищённое существо, не будут работать вовсе.

Чистый разум не защищает от псионических атакующих режимов.

СВЯЗЬ РАЗУМОВ (MINDLINK)

Телепатия (Хар)

Уровень: Псион 3

Цель: Одно существо/уровень, каждые два изначально не далее 9 метров (30 футов) друг от друга

Очки силы: 5

Как *Малая связь разумов* (*Lesser mindlink*), но вы можете создать связь не только между вами и одним существом.

ИССЛЕДОВАНИЕ РАЗУМА (MIND PROBE)

Телепатия (Хар) [Очарование]

Уровень: Псион 5

Индикатор: Ви, Ма, Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Стойкость, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 9

Вам доступны все воспоминания и знания реципиента – от самых глубинных до всё ещё легко приходящих в голову. Вы можете узнать ответ на один вопрос за раунд, настолько полный, насколько это возможно, исходя из знаний реципиента. Вы также можете попробовать исследовать разум спящего, но он получает право на спасбросок Воли по КТ *Исследования разума* после каждого вопроса, чтобы проснуться. Те, кто не желает подвергаться исследованию, могут попробовать выйти из зоны действия силы, если они как-либо не удерживаются. Вы ставите вопросы телепатически, и ответы на эти вопросы возникают непосредственно в вашем разуме. Вы и реципиент не обязаны уметь разговаривать на

одном языке, хотя малоинтеллектуальные существа могут предоставлять только приблизительные визуальные образы в качестве ответов на ваши вопросы.

Существа, защищённые *Чистым разумом* (*Mind blank*), иммунны к *Исследованию разума*.

СЕМЯ РАЗУМА (MIND SEED)

Телепатия (Хар) [Очарование, Ментальное]

Уровень: Псион 8

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 3 раунда

Дальность: 1,5 метра (5 футов)

Цель: Один гуманоид Среднего размера или меньше

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 15, цена в очках опыта

Вы вкладываете всю общность вашей психики в подсознание реципиента. При успешной имплантации семя вашего разума “прорастает” в течение одной недели. В это время реципиент начинает подсознательно перенимать ваши манеры. Например, если вы частенько бормочете “Конечно, конечно, конечно”, то же самое вскоре можно будет услышать и от реципиента, хоть он и будет это делать неосознанно. В любой момент до истечения семидневного срока *Семя разума* может быть удалено из сознания реципиента с помощью *Психической хирургии* (*Psychic surgery*) или заклинания *Великое восстановление* (*Greater restoration*) (повторное манифестирование *Семени разума* также очищает его разум).

После завершения интеграции (по истечении семи дней) реципиент, по своему складу ума, становится вами, каким вы были в момент манифестирования силы, но на восемь уровней опыта ниже. Он не владеет вашими физическими способностями или снаряжением, но имеет ваши показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, какими они были восемь уровней назад. Реципиент также знает силы, которые были вам известны на соответствующем уровне.

С того момента, как реципиент становится вашим ментальным дубликатом, две личности начинают расходиться. Хотя реципиент и обладает теперь вашим жизненным опытом, но он сохраняет свою “исходную” душу и свои физические способности и волен развивать свою личность, как считает нужным. Таким образом, реципиент не становится вашим рабом или слугой, а становится полноценным нейтральным персонажем, имеющим ваши ранние воспоминания.

Защита от зла (*Protection from evil*) и другие подобные заклинания могут предотвратить имплантацию *Семени разума*.

Цена в очках опыта: 3000 XP.

ХРАНИЛИЩЕ РАЗУМА (MIND STORE)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 8

Индикатор: Ма (смотреть текст)

Время манифестирования: 10 минут

Дальность: Касание

Эффект: Один кристалл хранения

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 15

Эта сила создаёт кристалл хранения, запасающий сущность вашего живого разума (данная сила не может быть использована на покойнике). До тех пор, пока вы не погибнете, кристалл хранения остаётся инертным. Если после его создания вас убивают, то ваша душа перемещается в кристалл, начинающий

тускло светиться. После подобного переноса ваши физические останки (если они сохранились) становятся инертной материей и не могут быть возвращены к жизни. Перенос сознания из убитого тела в кристалл хранения работает на любой дистанции, в том числе, и между планами, если только этому переносу не мешают какие-то особые планарные условия.

После того, как кристалл хранения активируется гибелью вашего физического тела, вы получаете все способности психокристалла соответствующего уровня, плюс все силы, которые были вам известны, и все очки силы, которые вы имели, на момент манифестирования *Хранилища разума*, но на один уровень ниже. У вас есть тридцать дней, чтобы вырастить новое органическое тело, иначе ваше сознание гаснет, а душа отбывает в высшие сферы.

Чтобы вырастить тело вы (в кристалле хранения) должны пробыть десять дней в непрерывном одиночестве. Составные части тела формируются из эктоплазмы Астрального Плана и постепенно превращаются в живое, дышащее тело, во всём идентичное вашему на момент манифестирования *Хранилища разума* (сам кристалл тоже потихоньку разламывается и становится частью нового органического тела). По прошествии 10 дней вы целиком и полностью интегрируетесь с новым телом. Вы владеете всеми способностями, которыми владели в момент манифестирования *Хранилища разума*, но на один уровень ниже, однако вы не сохраняете ничего из вашего снаряжения. Если растущее тело получает хоть какой-нибудь урон, то оно уничтожается, а ваша душа погибает.

Теоретически, вы могли бы манифестировать *Обмен разумом (Mind switch)*, чтобы завладеть временным телом, но только злой Псион будет разбивать кристалл хранения с заключённым в нём разумом, чтобы навсегда завладеть чужим органическим телом (разве что, сам его обладатель неисправимо зол).

ОБМЕН РАЗУМОМ (MIND SWITCH)

Телепатия (Хар)

Уровень: Псион 6

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Вы и одно живое существо Среднего размера или меньше

Продолжительность: До вашего возвращения в собственное тело

Спасбросок: Воля, негация (смотреть текст)

Спротивление силам: Да

Очки силы: 11

Вы можете попытаться взять контроль над недалеко находящимся живым существом, переместив его разум (и душу) в ваше тело. Вы можете вернуть свой разум в своё тело, когда захотите (что возвращает в его исходное тело и разум второго существа). Сила заканчивает действовать, когда вы посылаете разум обратно в своё тело.

Попытка обмена разумом – это полное действие. Оно блокируется *Защитой от зла (Protection from evil)* и прочими подобными псионическими или магическими оберегами. Вы завладеваете телом существа и переносите его сознание в своё тело, если он не выполнит успешный спасбросок Воли.

При успешном применении силы ваша жизненная сущность занимает тело существа, а его жизненная сущность – ваше. Вы можете использовать рудиментарные или инстинктивные знания существа, чьё тело захватили, но не его реальные и приобретённые знания (это же относится и к нему,

находящемуся в вашем теле). Например, вы не получаете автоматического знания языков или сил существа. Каждый из вас сохраняет собственное мировоззрение, показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, класс, уровень, умения, базовый бонус атаки, базовые бонусы к спасброскам, очки жизни (независимо от нового счёта Телосложения), очки силы (если они есть) и Спротивление силам (если оно есть). От нового тела каждый из вас получает показатели Силы, Телосложения и Ловкости (включая и соответствующие модификаторы), а также естественную (но не магическую) броню. Никто из вас не получает особых способностей другого.

Стандартным действием вы можете вернуться в своё тело, если оно находится в пределах дальности действия силы (и на этом действие силы заканчивается).

Если ваше новое тело убито, вы возвращаетесь в собственное тело, если оно находится в пределах дальности действия силы, а жизненная сила второго существа рассеивается. Если ваше новое тело убивают за пределами дальности действия силы, то вы умираете, а существо, с которым вы обменялись разумами, навсегда остаётся жить в вашем теле. Если ваше тело убивают, когда в нём находится чужой разум, то существо, которому он принадлежал, умирает, а вы навсегда остаётесь в теле этого существа. Любая жизненная сила, которой некуда деться, рассматривается как уничтоженная.

Успешное целевое *Гашение псионики (Negate psionics)*, манифестированное на любое из двух тел, заставляет разумов обоих существ вернуться в свои тела, если они находятся в пределах дальности действия силы; в противном случае *Гашение псионики (Negate psionics)* просто не имеет никакого эффекта.

СТИРАНИЕ РАЗУМА (MINDWIPE)

Телепатия (Хар)

Уровень: Псион 4

Индикатор: Ви, Ма, Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Стойкость, негация

Спротивление силам: Да

Очки силы: 7

Вы частично стираете из разума жертвы её недавний опыт, накладывая на неё один негативный уровень за два уровня манифестации (максимум пять негативных уровней).

Если число негативных уровней реципиента достигает его числа КХ или превосходит его, он умирает. Каждый негативный уровень даёт существу следующие штрафы: штраф -1 к броскам атаки, спасброскам, проверкам умений, проверкам способностей и эффективному уровню (для определения мощности, продолжительности, КТ и прочих деталей сил, заклинаний и особых способностей). Существо также теряет 5 очков жизни. Вдобавок, псионический персонаж или существо теряет одну силу наивысшего доступного ему уровня (заклинатели теряют одно заклинание или один слот заклинаний наивысшего доступного им уровня). Негативные уровни складываются.

Если реципиент выживает, он восстанавливает потерянные уровни через число часов, равное вашему уровню манифестации. Обычно негативные уровни имеют шанс навсегда вытянуть уровни персонажа, но негативные уровни от *Стирания разума* не держатся достаточно времени для этого.

МАЛОЕ ТВОРЕНИЕ (MINOR CREATION)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: 0 метров

Эффект: Незакреплённый, немагический предмет из неживого растительного материала объёмом до 0,03 м³ (1 фт³)/уровень

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Вы создаёте незакреплённый, немагический, непсионический предмет из неживого растительного материала: льняную одежду, конопляную верёвку, деревянную лестницу и т.д. Объём создаваемого предмета не может превысить 0,03 м³ (1 фт³) за уровень манифестации. Вы должны выполнить успешную проверку соответствующего умения для создания сложных предметов, вроде Ремесла (изготовление луков) (Craft (bowmaking)) для изготовления хороших древков для стрел.

Попытка использовать любой сотворённый предмет в качестве материального компонента приведёт к провалу заклинания.

ДЕПЕША (MISSIVE)

Телепатия (Хар)

Уровень: Псион 0

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Одно живое существо

Эффект: Ментальное сообщение, доставляемое реципиенту

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 1

Вы посылаёте телепатическое сообщение не более чем из 10 слов любому живому существу в пределах дальности действия силы. *Депеша* – это исключительно односторонняя доставка информации от вас к реципиенту. Если вы с реципиентом не располагаете знанием какого-либо общего языка, то он “слышит” какие-то бессмысленные ментальные звуки.

ПОДЧИНЁННЫЙ МОНСТР (MONSTER DOMINATION)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальное]

Уровень: Псион 9

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: 1 день/уровень¹

Очки силы: 17

Как *Подчинение (Domination)*, но устанавливать её можно над любым видом существ, независимо от их размера и типа (хотя существо всё равно должно быть живым).

МОЙ СВЕТ (MY LIGHT)

Психокинез (Тел) [Свет]

Уровень: Псион 0

Индикатор: Зв, Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя и 6 метров (20 футов)

Цель: Вы и 6-метровый (20 футов) конус

Продолжительность: 10 минут/уровень (Р)

Очки силы: 1

Ваши глаза начинают излучать вперёд 6-метровый (20 футов) конус света. В этом свете вы и другие существа могут видеть нормальным образом. Если вы

войдёте в область псионической или магической тьмы, то *Мой свет* погаснет на время нахождения в этой области.

ЕСТЕСТВЕННАЯ БРОНЯ (NATURAL ARMOR)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 4

Продолжительность: 1 час/уровень (Р)

Очки силы: 7

Как *Малая естественная броня (Lesser natural armor)*, но вы получаете бонус естественной брони +4 к КБ. Кроме того, значительно увеличена продолжительность.

ГАШЕНИЕ ПСИОНИКИ (NEGATE PSIONICS)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель или область: Один псионический персонаж или существо, либо один предмет; или выплеск радиусом 9 метров (30 футов)

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 5

Вы можете использовать *Гашение псионики*, чтобы убрать все силы, манифестированные на один предмет или существо, чтобы временно приостановить действие псионических способностей или предметов, чтобы убрать текущие силы (или хотя бы их эффекты) с определённой области. Погашенные силы прекращают действовать, как будто закончилось их время действия. *Гашение псионики* может гасить (но не отражать) текущие эффекты сверхъестественных способностей, равно как и псионических сил. *Гашение псионики* воздействует на эффекты волшебных способностей так же, как на силы (и заклинания).

Вы можете использовать *Гашение псионики* одним из двух способов: целевое гашение или гашение в области:

Целевое гашение: Целью силы становится один предмет, существо или иная сила. Вы делаете проверку гашения против силы или против каждой из сил, действующих в данный момент на существо либо предмет. Проверка гашения – это 1d20 +1 за уровень манифестации (максимум +10) против КТ 11 + уровень манифестации гасимой силы.

Если целью силы является псионический предмет, то проверка осуществляется против уровня манифестации предмета. Если вы преуспеваете, то все псионические свойства предмета перестают действовать на 1d4 раундов, после чего восстанавливаются в том объёме, в котором были доступны до гашения. Сдерживаемый таким образом предмет на время действия эффекта становится непсионическим.

Вы автоматически преуспеваете при проверке гашения против любых сил, наложенных вами же.

Гашение в области: Сила охватывает всё в 9-метровом (30 футов) радиусе.

Для каждого существа, являющегося целью одной или более действующих сил, вы делаете проверку гашения против силы с наивысшим уровнем манифестации. Если она проваливается, вы последовательно делаете проверки гашения против более слабых сил, пока не погасите одну из них (что завершит влияние *гашения* на данную цель) или не

¹ До эрраты здесь было значение “2d4 раунда”. При этом, поэдратив здесь продолжительность, краткое описание силы в списках сил оставили без изменений (прим. перевод.).

провалите все проверки¹. Псионические предметы при существах не затрагиваются.

Для каждого предмета, на который манифестированы одна или более сил, вы выполняете проверки гашения так же, как и для существ. Псионические предметы не затрагиваются гашением по области.

Для каждой текущей силы, действующей на область или создающей эффект с центром в зоне действия *Гашения псионики*, вы делаете проверку гашения такой силы.

Для каждой действующей силы, чья область действия пересекается с областью действия *Гашения псионики*, но не имеет в ней центра, вы делаете проверку гашения для прекращения действия эффекта данной силы, но только в области пересечения.

НЕОБНАРУЖИМОСТЬ (NONDETECTION)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Нет

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Касаемое существо или предмет

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля, негация (безвредно, предмет)

Сопrotивление силам: Да (безвредно, предмет)

Очки силы: 5

Защищённое существо или предмет становится трудно обнаружить силами Ясночувствования вроде *Яснослышания* / *ясновидения* (*Clairaudience* / *clairvoyance*) и *Удалённого наблюдения* (*Remote viewing*) или псионическими либо магическими предметами, позволяющими следить за кем-то издалека. Если на защищённое существо или предмет направляется сила Ясночувствования, то манифестатор должен сделать проверку уровня манифестации (1d20 + уровень манифестации) против КТ 11 + уровень манифестации псионического существа или персонажа, манифестировавшего *Необнаружимость*. Если вы манифестировали *Необнаружимость* на себя или на предмет, находящийся в вашем непосредственном владении, то КТ повышается до 15 + ваш уровень манифестации.

При манифестировании на существо *Необнаружимость* защищает как его самого, так и его снаряжение.

ПОЛЕ АННУЛИРОВАНИЯ ПСИОНИКИ (NULL PSIONICS FIELD)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 6

Индикатор: Ви, Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: 3 метра (10 футов)

Область: Эманации радиусом 3 метра (10 футов) с центром на вас

Продолжительность: 10 минут/уровень (Р)

Спасбросок: Нет

Сопrotивление силам: Смотреть текст

Очки силы: 11

Вас окружает движущийся вместе с вами невидимый барьер. Пространство внутри барьера полностью недоступно для большинства псионических эффектов. Точно также внутри барьера не функционируют любые псионические силы и предметы. Поле сдерживает любые псионические силы и эффекты, используемые внутри него, привнесённые извне или манифестированные на охваченную им область, но не гасит их. Например, *подчинённое* существо перестанет быть *подчинённым*, находясь внутри поля, но сила продолжит действовать,

когда существо данное поле покинет. Время, проведённое в *Поле аннулирования псионики*, идёт в зачёт времени действия силы.

Астральные конструкты исчезают, если входят в поле (или находятся в нём в момент его создания), но появляются в той же точке, в которой исчезли, после того как поле перестаёт на неё воздействовать. Время исчезновения нормальным образом идёт в счёт времени действия силы, поддерживающей существование конструкта. Если конструкт имеет Сопrotивление силам, то при манифестировании *Поля аннулирования псионики* вы должны сделать проверку уровня манифестации (1d20 + уровень манифестации) против СС конструкта, чтобы заставить его исчезнуть.

Псионический меч лишается в области действия поля своих псионических свойств, но остаётся мечом (и, возможно, мечом мастерской работы). Сила не имеет эффекта на конструктов, пропитанных псионикой в ходе своего создания, но после этого действующих автономно (в отличие от астральных конструктов, существующих лишь в течение времени действия создающей их силы). Нежить и иномирцы также не затрагиваются (если не являются призванными). Однако псионические силы, волшебные и сверхъестественные способности этих существ могут быть временно аннулированы полем.

Гашение псионики (*Negate psionics*) не снимает поля. Два или более *Поля аннулирования псионики* при пересечении не оказывают друг на друга никакого эффекта. Артефакты, реликвии и существа в статусе от полубога и выше не подвержены воздействию подобной псионики смертных.

Примечание: Если вы оказываетесь больше области, занимаемой полем, то любая ваша часть, выступающая за его пределы, не будет подвержена воздействию поля.

ДУБОВОЕ ТЕЛО (OAK BODY)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 7

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута/уровень (Р)

Очки силы: 13

Как *Железное тело* (*Iron body*), но ваше тело превращается в живую древесину дуба.

Вы получаете поглощение урона 20/+1. Вы становитесь иммунны к ослеплению, урону способностям, глухоте, утоплению, болезням, электричеству, яду, оглушению и всем силам, заклинаниям или атакам, которые затрагивают вашу физиологию или дыхание, поскольку вы не имеете физиологии или дыхания в таком состоянии. Вы получаете только три четверти урона от кислотности и холода любого типа. Однако, вы также становитесь уязвимы ко всем особым атакам, которые воздействуют на дерево.

Вы получаете усиливающий бонус +3 к Силе, но также получаете усиливающий штраф -3 к Ловкости (до минимального значения Ловкости 1), а ваша скорость падает до половины от нормальной. Вы не можете пить (и, следовательно, использовать зелья) или играть на духовых инструментах.

Ваши безоружные атаки наносят 1d6 очков нормального урона, и вы считаетесь “вооружённым” при проведении безоружных атак (Маленькие манифестаторы наносят 1d4 очков урона, а не 1d6).

Ваш вес увеличивается в пять раз, но вы способны удерживаться на поверхности воды.

ЧТЕНИЕ ПРЕДМЕТА (OBJECT READING)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Зв, Ма

Время манифестирования: 1 действие

¹ Таким образом, вы можете снять с одного существа не более одной силы при гашении по области (прим. перевод.).

Дальность: Касание

Цель: Один предмет

Продолжительность: Концентрация, до 10 минут/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 1

Вы можете узнать подробности о предыдущем владельце неодушевлённого предмета. Предметы аккумулируют психические впечатления, оставляемые их предыдущими владельцами, и именно их можно считать, благодаря этой силе. Количество раскрываемой информации зависит от того, как долго вы изучаете конкретный предмет.

1-й раунд: Раса последнего владельца.

2-й раунд: Пол последнего владельца.

3-й раунд: Возраст последнего владельца.

4-й раунд: Мировоззрение последнего владельца.

5-й раунд: Как последний владелец получил и потерял предмет.

6-й и последующие раунды: Раса предпоследнего владельца и т.д.

Предмет, не имевший предыдущих владельцев, не даёт никакой информации. Вы можете продолжать проходить по списку предыдущих владельцев, пока продолжительность действия силы не истечёт. Если вы попытаетесь прочесть один и тот же предмет снова, то начнёте сначала, а не продолжите с того места в списке владельцев, где остановились прошлый раз.

БОЛЕЗНЕННОЕ КАСАНИЕ (PAINFUL TOUCH)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 2 / Психовоин 2

Индикатор: Ви, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень (P)

Очки силы: 3

Ваши безоружные атаки причиняют дополнительную боль. Когда вы осуществляете безоружную атаку, наносящую урон (или в сочетании с любыми силами, связанными с когтями и укусами), то дополнительно наносите цели этой атаки 1d6 очков подавляющего урона.

ФАЗОВАЯ ДВЕРЬ (PHASE DOOR)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 7

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Эффект: Эфирный проход 1,5х2,4 метра (5х8 футов), глубиной 0,3 метра (1 фут)/уровень

Продолжительность: Одно использование/два уровня

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 13

Вы создаёте эфирный проход через деревянные, гипсовые или каменные стены, но не через прочие материалы. *Фазовая дверь* невидима и недоступна для всех других существ, кроме вас, и только вы можете воспользоваться созданным проходом. Вы исчезаете, когда входите в *Фазовую дверь* и появляетесь, когда выходите из прохода. Если вы желаете, то можете провести через проход одно другое существо (Среднего или меньше размера). Это считается двумя использованиями двери. Дверь не позволяет проникать через себя свету, звуку, псионическим эффектам или эффектам заклинаний, вы также не можете видеть сквозь неё, не используя её для прохода. Таким образом, эта сила предоставляет эффективный путь для отступления, хотя некоторые существа, вроде фазовых пауков, и способны

увязаться за вами. Псионические и магические эффекты *Истинного зрения* (True seeing) способны открыть местоположение двери, но не позволят ею воспользоваться.

Фазовая дверь может стать целью *Гашения псионики* (Negate psionics). Если кто-то находился внутри прохода во время гашения, то его просто выкидывает наружу безо всякого вреда, как при окончании действия магического *Прохода в стене* (Passwall).

Фазовую дверь можно сделать постоянной с помощью силы *Воплощения* (Incarnate). Вы можете позволить другим существам пользоваться *Фазовой дверью*, установив для неё определённые условия. Подобные условия могут быть настолько простыми или сложными, насколько вы пожелаете. Они могут основываться как на имени или мировоззрении существа, так и на зримых действиях или свойствах. Механические показатели вроде уровня, класса, числа КХ или очков жизни не могут использоваться в качестве условий.

СМЕНА ПЛАНА (PLANE SHIFT)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 7

Индикатор: Зв, Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Касаемое существо или до восьми добровольно согласных существ, держащихся за руки

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 13

Вы перемещаете себя или другое существо на иной план или в альтернативное измерение. Если несколько добровольцев встанут в круг, взявшись за руки, то таким образом *Смена плана* сможет охватить до восьми существ. Точное попадание в конкретную точку плана, на который осуществляется переход, практически невозможно. С Материального Плана вы сможете достичь любого другого плана, но появитесь на расстоянии от 8 до 800 километров (5-500 миль) (8d100) от точки назначения.

Примечание: *Смена плана* перемещает существ мгновенно и тут же прекращает своё действие. Перемещённым существам придётся найти иной путь, если они захотят переместиться обратно.

ЧУВСТВО ЯДА (POISON SENSE)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: 9 метров (30 футов)

Цель: Расположение радиусом 9 метров (30 футов) с центром на вас

Продолжительность: 10 минут/уровень (P)

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 5

Вы чувствуете присутствие яда в непосредственной близости от себя. Пока длится действие силы, вы становитесь осведомлены о наличии яда в 9 метрах (30 футов) от вас и о его примерном местоположении. Например, если вы проходите через дверь со скрытой ловушкой, содержащей отравленную иглу, вы чувствуете, что яд как-то связан с дверью. Вы можете определить точный тип яда с помощью проверки Мудрости (КТ 16). Персонаж с умением Алхимии может также дополнительно предпринять проверку этого умения (КТ 16).

Примечание: Сила способна преодолевать до 90 сантиметров (3 фута) камня, 7,5 сантиметра (3 дюйма)

обычного металла, 2,5 сантиметра (1 дюйм) свинца или, наконец, 1,8 метра (6 футов) дерева или грязи.

ПРЕВРАЩЕНИЕ СЕБЯ (POLYMORPH SELF)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 4 / Психовоин 4

Индикатор: Ма, Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень (Р)

Очки силы: 7

Вы изменяете свою форму на форму другого существа. По размеру новая форма может разниться от Миниатюрной до категории размера на одну больше вашей реальной. Новая форма не может иметь больше Костей Хитов, чем есть у вас на самом деле, и в любом случае она не может иметь больше 15 Костей Хитов. Вы не можете превращаться в конструкторов, элементарей, иномирцев и нежить, если только изначально не имеете соответствующий тип.

При изменении вы восстанавливаете потерянные очки жизни как если бы отдыхали в течение дня (однако подобное лечение не восстанавливает временный урон способностям и не даёт других выгод отдыха в течение дня; обратное превращение также не лечит вас дополнительно). Будучи убиты, вы возвращаетесь в свою исходную форму, но при этом остаётесь мертвы.

Вы получаете физические и естественные способности новой формы: естественный размер, счёт физический способностей (среднее значение Силы, Ловкости и Телосложения для существа вашего нового вида), естественную броню, естественное оружие (такое, как когти или укусы, но не окаменение, оружие дыхания, энергетическое истощение, энергетические эффекты и тому подобное) и прочие внешние физические свойства (наличие или отсутствие крыльев, число конечностей и так далее). Тела с дополнительными конечностями не позволяют вам проводить больше атак (или лучше атаковать с оружием в двух руках), чем в вашем нормальном состоянии. Естественные способности также включают обычные способы передвижения, такие как ходьба, плавание и полёт с помощью крыльев.

Вы не приобретаете экстраординарных, сверхъестественных или волшебных способностей вашей новой формы. Вы не можете превратиться в альтернативную форму существа, например, в полудракона-огра. Также вы не можете принять бестелесную или газообразную форму.

Вы сохраняете ваши показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, уровень и класс, очки жизни (несмотря на изменение вашего счёта Телосложения), мировоззрение, базовый бонус атаки и базовые бонусы к спасброскам (новые значения Силы, Ловкости и Телосложения могут оказать влияние на итоговое значение бонусов к броскам атаки и спасброскам). Вы сохраняете ваши экстраординарные способности, заклинания и волшебные способности, но не сверхъестественные способности (если они были). Вы можете манифестировать силы и накладывать заклинания, которые вам известны, но для заклинаний с вербальными компонентами вам нужен человекоподобный голос, а для заклинаний с соматическими компонентами — человекоподобные ладони.

Если вашей новой формой является фея, гигант, гуманоид, перевёртыш или нежить, то ваше снаряжение адаптируется под вашу новую форму и сохраняет свои свойства. В противном случае оно сливается с вашей новой формой и становится нефункциональным. Материальные компоненты и фетиши, слившиеся таким образом с новой формой, не

могут использоваться для наложения заклинаний. Любая часть тела или элемент экипировки, отделённый от вас, возвращается в свою исходную форму.

Вы можете выбирать ряд физических свойств вашей новой формы (цвет волос, рост, пол и т.п.), но они должны укладываться в обычные рамки для этой формы. Вы эффективно перевоплощаетесь в среднего представителя расы своей новой формы. Если вы использовали эту силу именно для подобной маскировки, то получаете бонус +10 к проверке Перевоплощения.

СОПРОТИВЛЕНИЕ СИЛАМ (POWER RESISTANCE)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 5

Индикатор: Ма, Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Касаемое существо

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Воля, негация (безвредно)

Спротивление силам: Да (безвредно)

Очки силы: 9

Вы даруете реципиенту Спротивление силам (СС), равное 12 + уровень манифестации.

Чтобы воздействовать силой на существо, имеющее Спротивление силам, нужно получить или превзойти его значение на броске 1d20 + уровень манифестации. Существо, имеющее Спротивление силам, может добровольно понизить его, чтобы дать силе подействовать на себя.

ОТРАЖЕНИЕ СИЛ (POWER TURNING)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 7

Индикатор: Ви, Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Пока не израсходуется или 10 минут/уровень

Очки силы: 13

Силы (и волшебные эффекты), нацеленные на вас, рикошетируют в их источник. Эта отработка отражает только те псионические силы, которые имеют целью непосредственно вас. Силы, создающие эффекты или действующие на область, не отражаются. *Отражение сил* также неспособно противодействовать касательным силам. Таким образом, *Очарование гуманоида* (*Charm person*), манифестируемое на вас, отразится обратно и, возможно, позволит вам управлять манифестировавшим его, но *Белый огонь* (*Whitefire*) отражён не будет, также как *Диссонанс судьбы* (*Destiny dissonance*).

От семи до десяти (1d4+6) уровней сил может быть отражено. ИМ тайно делает соответствующий бросок и определяет результат. Каждая отражённая сила вычитает свой уровень из оставшегося количества доступных для отражения уровней.

Сила может быть отражена лишь частично. Вычитите оставшееся число уровней отражения из уровня силы, манифестированной на вас. Разделите остаток от вычитания на уровень манифестированной на вас силы, чтобы определить, какая часть эффекта пробьётся сквозь защиту. Для наносящих урон сил вы и исходный манифестатор получаете соответствующую часть урона от силы. Для не наносящих урон сил вы и исходный манифестатор имеете соответственно пропорциональные шансы быть затронуты эффектом силы.

В случае если *Отражением сил* защищены одновременно и вы, и исходный манифестатор, то создаётся резонирующее поле. Его эффект определяется случайным броском процентника:

d%	Эффект
01–70	Сила не производит никакого эффекта и тратится впустую.
71–80	Сила в полной мере воздействует на вас обоих.
81–97	Оба отражающих эффекта перестают функционировать на 1d4 минут.
98–100	Вы вместе проваливаетесь в трещину на другой план.

ПРЕДВИДЕНИЕ (PRECOGNITION)

Ясновидение (Муд)

Уровень: Псион 6

Индикатор: Ви, Зв

Время манифестирования: 10 минут

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута/уровень (Р)

Очки силы: 11

Предвидение подобно *Прорицанию (Divination)*, но более сильно и даёт вам полезное видение в ответ на вопрос о конкретной цели, событии или активности, которые произойдут в течение ближайшего года. Видение может быть и столь простым, как краткое мелькание какого-либо многозначительного образа, так и принимать сложную форму, вроде полноценного сновидения, длящегося несколько минут.

Предположим, например, что был задан вопрос “Какая самая большая опасность поджидает нашу группу в грядущем году?”. ИМ хочет, в конце концов, свести партию с чёрным драконом, которого он долго подготавливал, и он полагает, что это, вероятно, самое страшное, что “судьба” имеет в запасе для партии. Соответственно, ответом *Предвидения* может быть следующее видение: “Ты видишь, что ты вместе со своими товарищами стоишь у входа в высокую, тёмную пещеру. Вход заблокирован дымящейся ямой с кислотой, в то время как все камни поблизости испещрены отметками от той же кислоты и не иначе, как чьих-то гигантских когтей”. В любом случае выдаваемую информацию контролирует именно ИМ. Помните, что если ваша партия не действует в соответствии с полученной информацией, то условия могут измениться, и она перестанет быть актуальной.

Базовая вероятность корректного *Предвидения* равна 80% +1% за уровень манифестации. ИМ может немного изменить вероятность, если того потребуют какие-то необычные обстоятельства (например, были предприняты особые меры предосторожности против сил Ясновидения). Если бросок кубика проваливается, вы понимаете, что сила не сработала, если только особая псионика или магия не выдают при этом ложную информацию.

Как и в случае с *прорицаниями* множественные *предвидения* об одном и том же действии, произведённые одним и тем же манифестатором, используют тот же самый бросок кубика и выдают тот же ответ, что и самое первое *Предвидение*.

ВЕРОЯТНОСТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ (PROBABILITY TRAVEL)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 9

Индикатор: Нет

Время манифестирования: 1 минута

Дальность: Касание

Цели: Вы плюс одно дополнительное касаемое существо за два уровня

Продолжительность: Смотреть текст

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 17

Как *Астральная проекция (Astral projection)*, но вы и ваши компаньоны (если они есть) путешествуете в Астральный План физически, а не в виде астральных суррогатов. При *Вероятностном путешествии* вы не имеете серебряной нити и, соответственно, не так уязвимы перед теми, кто мог бы её перерезать. Однако если вы погибнете в своих путешествиях по планам, вы будете столь же мертвы, как если бы погибли на своём родном плане.

УДАЛЬ (PROWESS)

Ясновидение (Муд)

Уровень: Психовин 3

Индикатор: Ме

Время манифестирования: Смотреть текст

Дальность: На себя

Цель: Вы

Очки силы: 5

Если противник провоцирует свободную атаку по себе, вы можете предпринять её даже если уже осуществили дозволенное вам число свободных атак (обычно одну) в текущем раунде. Вы не можете осуществить две свободных атаки по одной и той же цели в одном и том же раунде даже при помощи этой силы, если только цель не провоцирует две отдельные атаки.

Вы можете манифестировать эту силу мгновенно, достаточно быстро для того, чтобы сразу получить право на дополнительную свободную атаку. Манифестирование этой силы является свободным действием, подобным манифестированию быстрой силы, и идёт в зачёт допустимого числа манифестирования быстрых сил в раунд.

ПСИОНИЧЕСКИЙ ЗАМОК (PSIONIC LOCK)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цели: Касаемые дверь, сундук или проход площадью до 2,7 м² (30 фт²)

Продолжительность: Постоянная

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 3

Псионический замок, наложенный на дверь, сундук или проход, псионически запирает их. Вы сами можете свободно проходить через запертый вами проход; в ином случае запертые на *Псионический замок* дверь или объект могут быть открыты лишь при помощи взлома либо успешного применения сил вроде *Гашения псионики (Negate psionics)* и *Стука (Knock)*. Добавьте +10 к нормальному КТ для взлома двери или объекта, если они заперты этой силой. Помните, что *Стук (Knock)* не убирает *Псионический замок*, а лишь “отключает” его на 10 минут.

ПСИХИЧЕСКАЯ ХИРУРГИЯ (PSYCHIC CHIRURGERY)

Телепатия (Хар)

Уровень: Псион 9

Индикатор: Ви, Зв, Ме

Время манифестирования: 10 минут

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 17, цена в очках опыта (смотреть текст)

Вы можете устранять психический урон. Вы также можете даровать другому существу знание ваших сил.

Устранение урона: Вы можете снимать любые принуждения и очарования (такие, как *Кризис дыхания (Crisis of breath)* и *Фатальное влечение (Fatal attraction)*), даже те, что выше 6-го уровня (вроде *Истинного подчинения (True domination)* и *Порабощения (Thrall)*). Фактически, с помощью *Психической хирургии* вы можете снять любой текущий или постоянный эффект, являющийся результатом воздействия псионической силы, кроме потери очков жизни. Вы также можете восстановить все вытянутые у реципиента уровни (или развезть имеющиеся у него негативные уровни) независимо от того, как он их потерял, и восстановить его до его наивысшего уровня, который он имел. Вытянутые уровни восстанавливаются только в том случае, если с момента их вытягивания прошло не больше 1 часа за уровень манифестации. В отличие от *Изменения ауры (Aura alteration)* все эти эффекты снимаются или обращаются сразу после завершения манифестирования данной силы – дополнительного сброска не требуется.

Вы также можете снять все псионические эффекты, накладывающие штрафы на способности реципиента, излечить весь временный урон всем способностям и восстановить все постоянно вытянутые очки способностей. *Психическая хирургия* также устраняет все формы безумия, смещения и так далее, но она не восстанавливает уровни или очки Телосложения, потерянные в результате смерти.

Передача знания: Если хотите, вы можете напрямую передать другому псионическому персонажу знание известной вам силы. Вы не можете передать другому персонажу силу уровня, который он ещё не способен манифестировать, но вы можете передать ему знание силы, отсутствующей в его списке сил. Знание сил, дарованных *Психической хирургией*, не идёт в счёт максимального числа сил на уровне, которые может знать персонаж.

Цена в очках силы: Каждый раз, когда вы используете *Психическую хирургию*, чтобы имплантировать знание силы в другое существо, вы должны заплатить цену в очках опыта, равную 3000 x уровень имплантируемой силы.

ПСИХОВАМПИРИЗМ (PSYCHIC VAMPIRE)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 5 / Психовоин 5

Индикатор: Ви (смотреть текст), Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Касаемое существо

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Сбросок: Стойкость, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 9

Эта сила окутывает ваши ладони тьмой, которую вы можете использовать, чтобы истощать псионическую силу оппонента. Ваша успешная ближняя касательная атака вытягивает у вашего противника 2 очка силы/уровень и немедленно передаёт их вам. Вы не можете таким образом превысить ваш дневной максимум очков силы. Украденные очки силы находятся в вашем запасе, пока не будут использованы нормальным образом. Ваша касательная атака, заряженная псионической силой, рассматривается как атака с оружием.

Псионическим существам, у которых нет очков силы (например, псионическим персонажам, полностью исчерпавшим их запас, или псионическим существам, манифестирующим силы бесплатно), ваше прикосновение вместо их вытягивания наносит 1 очко временного урона Интеллекту, Мудрости или Харизме (по вашему выбору). От такого вытягивания вы получаете 1 очко силы. Такой же эффект

прикосновение оказывает и на непсионических оппонентов.

ПСИХООТДАЧА (PSYCHOFEEBACK)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 4 / Психовоин 4

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Ви

Продолжительность: 1 минута (Р)

Очки силы: 7

Вы можете использовать очки силы, чтобы свободным действием увеличить ваши модификаторы Силы, Ловкости и Телосложения. Пока длится действие силы, вы можете в каждом раунде свободным действием использовать очки силы, чтобы увеличить модификаторы любой или всех этих способностей (но не актуальный счёт способностей) на число, равное половине потраченных очков силы. Увеличение действует только в текущем раунде. Например, вы можете увеличить ваш модификатор Силы на 8 (если потратите 16 очков силы). Но если в следующем раунде вы не потратите опять 16 очков силы¹, то ваш модификатор вернётся к прежнему уровню. Вы можете одновременно увеличить два или даже все три модификатора, если имеете возможность оплатить общую стоимость увеличения в очках силы. Вы не обязаны увеличивать свои модификаторы каждый раунд, чтобы сила продолжала действовать – на протяжении её продолжительности вы имеете возможность использовать усиление в любом раунде по своему выбору.

ПСИХОЛЮМИНЕСЦЕНЦИЯ (PSYCHOLUMINESCENCE)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ви (смотреть текст), Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Эффект: Касаемый предмет

Продолжительность: 10 минут/уровень

Сбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Предмет, к которому вы прикасаетесь, начинает светиться серебристым светом, распространяющимся в 6-метровом (20 футов) радиусе. Существа, имеющие штрафы на ярком свете, подвергаются им в зоне данной психолюминесценции. Данная сила не может быть манифестирована на существо. Если сила манифестируется на небольшой предмет, который можно спрятать под светонепроницаемой оболочкой, эффекты силы блокируются, пока оболочка не будет убрана.

Психолюминесценция временно гасится в области магической *Тьмы (Darkness)*, так что в пересекающихся областях сохраняются естественные преобладающие условия освещения (если не используется опция “Псионика – это другое”).

КВИНТЭССЕНЦИЯ (QUINTESSENCE)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 4

Индикатор: Ма (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 раунд

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Эффект: 30 грамм (1 унция) квинтэссенции (смотреть текст)

¹ Вы вполне можете потратить и другое число очков силы и соответственно увеличить ваш модификатор относительно его исходного значения (прим. перевод.).

Продолжительность: Мгновенная
Спасбросок: Нет
Сопротивление силам: Нет
Очки силы: 7

Вы можете сжать кусочек временного континуума, сформировав каплю диаметром в 2,5 сантиметра (1 дюйм) из густого, клейкого вещества, называемого квинтэссенцией. С некоторых углов зрения квинтэссенция мерцает подобно серебряному зеркалу, но с остальных – полностью прозрачна. При контакте с кожей она вызывает резкий укол холодом, постепенно переходящий в онемение. Вы можете размазать каплю квинтэссенции по любому небольшому предмету – ключу, кольцу, печати, значку.

Заключённый в квинтэссенцию предмет не подвержен воздействию времени, то есть, практически, оказывается в состоянии темпорального стазиса. Живая плоть, частично контактирующая с квинтэссенцией, также частично удаляется из потока времени. Такое нарушение целостности организма начинает наносить по 1 очку урона в раунд спустя 10 раундов после начала частичного контакта.

Квинтэссенцию можно вручную соскрести с защищённого предмета, вернув его во временной поток. Удаление защитной плёнки с вероятностью 75% заставит квинтэссенцию испариться и вернуться во временной континуум. В противном случае она вновь скатывается в 2,5-сантиметровый (1 дюйм) шарик и доступна для дальнейшего использования.

Теоретически можно собирать большие запасы квинтэссенции для защиты больших предметов и структур (или даже целого живого существа, которое в этом случае не будет получать урона от частичного контакта). Однако псионические персонажи и существа обычно этого не делают, потому что накопление квинтэссенции весом в 0,45 килограмма (1 фунт) генерирует эффект *Катапсии* (*Catapsi*) половинной силы (КТ 16, радиус 1,5 метра (5 футов), затрагивает всех в этом радиусе, включая самого манифестатора).

ПЕРЕЖИТАЯ АГОНИЯ (RECALL AGONY)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 5

Очки силы: 9

Как *Пережитая боль* (*Recall pain*), но раны, вскрытые сворачиванием четвёртого измерения, гораздо хуже: противник получает 9d6 очков урона.

ПЕРЕЖИТАЯ СМЕРТЬ (RECALL DEATH)

Ясночувствование (Муд) [Смерть]

Уровень: Псион 8

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Спасбросок: Воля, частично

Очки силы: 15

Как *Пережитая боль* (*Recall pain*), но раны, вскрытые сворачиванием четвёртого измерения, смертельны. Цели позволятся спасбросок Воли, чтобы пережить данную атаку. Если она преуспевает в нём, то вместо гибели получает 3d6+15 очков урона.

ПЕРЕЖИТАЯ БОЛЬ (RECALL PAIN)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, половина

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 3

Ткань времени подчиняется вашей воле, вскрывая раны вашего противника, полученные в прошлом (или те, что ему ещё предстоит получить). Этот противник получает 3d6 очков урона в тот момент, когда прошлое (или будущее) на краткий миг просачивается в настоящее.

РЕДОПСИЯ (REDDOPSI)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 7

Индикатор: Зв, Пх, Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Пока не израсходуется или 10 минут/уровень

Очки силы: 13

После того, как вы манифестируете *Редопсию*, псионические силы (за исключением атакующих режимов), направленные на вас, отражаются обратно в исходного манифестатора. Отражаются только силы, которые имеют целью именно вас. Силы, создающие эффекты или действующие на область, не отражаются. *Редопсия* также неспособна противодействовать касательным силам.

Редопсия может отразить любую силу, но сразу после этого завершает своё действие, неважно, сколь незначительна была отражённая сила. Если вы отражаете силу в манифестатора, также защищённого *Редопсией*, то она снова отскакивает в вас.

ОСВЕЖЕНИЕ (REJUVENATION)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 минута

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 10 часов

Очки силы: 5

Освежение излечивает 1 очко временного урона способности в час, до максимума в 10 очков. Оно не восстанавливает постоянное вытягивание способностей (например, от прикосновения духа).

УДАЛЁННОЕ НАБЛЮДЕНИЕ (REMOTE VIEWING)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Зв, Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 час

Дальность: Смотреть текст

Эффект: Псионический сенсор

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 5

Вы можете видеть и слышать какое-либо существо, находящееся на любом расстоянии от вас. Для этого вы должны осуществить успешную проверку Удалённого видения (*Remote View*). Сложность задачи зависит от того, насколько хорошо вы знаете свою цель и какую физическую связь (если она есть) вы с ней имеете. Кроме того, если реципиент находится на ином плане, то вы получаете штраф -5 к своей проверке Удалённого видения (*Remote View*).

Знакомство с целью	КТ
Нет*	20
Наслышаны (вы только слышали о цели)	15
Видели лично (вы видели реципиента)	10
Знакомы (вы хорошо знаете реципиента)	5

*Вы должны иметь какую-то связь с существом, если ничего о нём не знаете.

Связь	Бонус к Удалённому видению
Портрет или картина цели	+5
Имущество или одежда цели	+8
Часть тела, клочок волос, кусочек ногтя и т.д.	+10

Эта сила создаёт рядом с целью едва заметное прозрачное изображение (очень отдалённо похожее на вас, но не настолько, чтобы вас можно было по нему опознать). Любое существо с показателем Интеллекта 12 и выше может заметить это изображение при успешной проверке Удалённого видения (Remote View) (или Интеллекта) по КТ 20.

Через *Удалённое наблюдение* можно манифестировать *Депешу* (Missive) и *Темновидение* (Darkvision). Также с вероятностью в 5% за уровень манифестации корректно будет работать *Обзор ауры* (Aura sight).

ЛОВУШКА ДЛЯ УДАЛЁННОГО ВИДЕНИЯ (REMOTE VIEW TRAP)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 6

Индикатор: Ви, Ме

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 24 часа + 1 час/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 11

Вы подготавливаете ловушку, становящуюся неприятным сюрпризом для тех, кто пытается следить за вами издали с помощью *Яснослышания* / *ясновидения* (Clairaudience / clairvoyance), *Удалённого наблюдения* (Remote viewing) или других подобных способов. Перед попыткой увидеть вас издали вы и удалённый наблюдатель делаете встречные проверки Удалённого видения (Remote View), но вы получаете к этой проверке бонус озарения +10. (Для существ без соответствующего умения проверка Удалённого видения (Remote View) является проверкой Интеллекта. При противостоянии заклинанию *Магический наблюдатель* (Scrying) ваша проверка Удалённого видения (Remote View) сравнивается с проверкой Наблюдения (Scry) оппонента). Если результат вашей проверки не уступает результату противника, то вы остаётесь не обнаружены. Более того, потенциальный наблюдатель за все свои хлопоты получает 4d14 очков биоэлектрического (электрического) урона. Вы оказываетесь осведомлены о попытке наблюдения, но не о том, кто её осуществлял, и не о том, где он находится.

ПРИСВОЕНИЕ (RETRIEVE)

Психопортация (Лов) [Телепортация]

Уровень: Псион 6

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Один предмет, который вы можете держать в руке, весом до 4,5 килограмма (10 фунтов)/уровень

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет (смотреть текст)

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 11

Вы можете телепортировать в свою руку предмет, который видите в пределах дальности силы. Если предмет удерживается оппонентом или находится в его владении, вы делаете попытку обезоруживания с использованием дальней атаки, как если бы у вас было оружие того же размера, что и у оппонента. Это действие не провоцирует свободной атаки со стороны

оппонента (смотрите Обезоруживание в Главе 8 *КНИГИ ИГРОКА*). Вы получаете бонус умения +12 к вашему броску атаки. При успехе вы овладеваете требуемым предметом.

СХИЗМА (SCHISM)

Телепатия (Хар)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Ви, Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень (Р)

Очки силы: 5

Ваш разум расщепляется на две независимые части. Каждая часть функционирует совершенно автономно, как будто в одном теле находятся два персонажа. Новоотделённый разум не контролирует тело физически, но имеет право на исключительно ментальное частичное действие в каждом раунде (например, манифестирование силы). Оба разума общаются друг с другом телепатически. Оба могут использовать псионические силы, причём, даже одновременно, но очки силы черпают из общего запаса. Все силы, манифестируемые новоотделённым разумом, имеют стандартную стоимость + 2 очка силы.

Этот эффект позволяет вам каждый раунд применять частичное действие до или после своего регулярного действия при условии, что это частичное действие является манифестированием силы или иной нефизической активностью. Манифестирование сил в чужой зоне угрозы по-прежнему провоцирует свободную атаку.

Если, находясь в состоянии расщеплённого разума, вы становитесь целью очарования или принуждения, то при провале первого спасброска вы можете сделать ещё один. Если оба спасброска провалены, то *Схизма* завершает своё действие, и вы обычным образом попадаете под эффект очарования или принуждения. Если ваш второй спасбросок успешен, вторая часть вашего разума всё ещё может действовать обычным образом.

Примечание: Из-за расщеплённого сознания на существо под *Схизмой* не действует заклинание *Ускорение* (Haste). Другие силы и заклинания, определённые ИМ, тоже могут не работать на таких существах или воздействовать только на одну из его половин.

ВИДЕТЬ НЕВИДИМОЕ (SEE INVISIBILITY)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Область: Конус

Продолжительность: 10 минут/уровень (Р)

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 3

Вы видите любые предметы или существ, которые являются невидимыми, в том числе астральных и эфирных, как если бы они были нормально видимы.

Сила не раскрывает способа обретения невидимости, но, например, астрального путешественника легко различить по наличию серебряной нити. Сила не раскрывает иллюзии и не даёт возможности видеть сквозь непрозрачные предметы. Она также не обнаруживает существ, которые просто спрятались, замаскировались или по иной причине труднозаметны.

ВИДЕНИЕ ЗВУКА (SEE SOUND)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1**Индикатор:** Ви**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** На себя**Цель:** Вы**Продолжительность:** 10 минут/уровень (Р)**Очки силы:** 1

Как *Чувство звука (Feel sound)*, но вы воспринимаете звук визуальным путём (через зрение). Вы должны нормально видеть или иметь активной силу *Чувство света (Feel light)*. Ваши глаза конвертируют звук в свет. Вы можете видеть звук даже в темноте, пока там есть хоть какой-то шум, способный придать предметам форму. В полной тишине вы оказываетесь “ослеплены”. Дальность вашего зрения не изменяется.

Если ваши уши работают нормально, то расширенное восприятие даёт вам усиливающий бонус +1 ко всем проверкам Слуха. Если вы используете данную силу в сочетании с *Чувством света (Feel light)*, то бонус увеличивается до +2.

ОТПРАВКА (SENDING)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 5**Индикатор:** Ме**Время манифестирования:** 10 минут**Дальность:** Смотреть текст**Цель:** Одно существо**Продолжительность:** 1 раунд (смотреть текст)**Спасбросок:** Нет**Сопrotивление силам:** Нет**Очки силы:** 9

Вы связываетесь с конкретным, знакомым вам существом и посылаете ему короткое сообщение не более чем из 25 слов. Реципиент узнаёт вас, если знает вас в принципе. Он может немедленно ответить вам таким же сообщением. Даже существа с Интеллектом в 1 могут понять сообщение, однако их реакция на него обычным образом ограничена их показателем Интеллекта. Даже если сообщение получено, реципиент вовсе не обязан следовать имеющимся в нём указаниям, если таковые были.

Если искомое существо находится на ином плане существования, нежели вы, то существует вероятность в 5%, что сообщение не дойдёт до адресата. (Определённые условия на других планах могут, по решению ИМ, увеличить вероятность неудачи).

СВЯЗЬ ЧУВСТВ (SENSE LINK)

Телепатия (Хар) [Ментальное]

Уровень: Псион 1**Индикатор:** Ви**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)**Цель:** Одно живое существо**Продолжительность:** 1 минута/уровень (Р)**Спасбросок:** Воля, негация**Сопrotивление силам:** Да**Очки силы:** 1

Вы чувствуете то же, что и целевое существо. Связь устанавливается только на одно чувство, и вы не можете менять связанные чувства в рамках одной манифестации силы. Например, вы можете видеть то, что видит реципиент, или слышать то, что он слышит, или ощущать тот же вкус и так далее. После того, как *Связь чувств* установлена, она действует даже если целевое существо выйдет за пределы исходной дальности силы (но через границы планов связь не работает). С помощью этой силы вы не можете ни управлять существом, ни как-то общаться с ним.

Вы должны концентрироваться, чтобы активировать *Связь чувств*. Если вы не концентрируетесь, то связанное чувство будет вашим собственным. При желании чувства целевого существа могут быть усилены другими силами или предметами, что даст усиленное чувство и вам. Вы становитесь реципиентом любой атаки взглядом, осуществлённой против целевого существа¹. Успешное *Гашение псионики (Negate psionics)*, манифестированное на вас или на целевое существо, завершает действие данной силы. По отношению к вашей собственной слепоте, глухоте и тому подобному целевое существо считается независимым органом чувств (например, оно не слепнет, если вы ослеплены, и вы всё ещё можете видеть его глазами через *Связь чувств*, пока длится её действие). Будучи связаны с существом, вы делаете ваши собственные проверки восприятия, например, проверки Внимательности и Слуха, а не опираетесь на результаты этих проверок у целевого существа.

ЧУВСТВО ПСИОНИКИ (SENSE PSIONICS)

Телепатия (Хар)

Уровень: Псион 5**Индикатор:** Ви**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** 1,6 км (1 миля)/уровень**Область:** Эманации радиусом 1,6 км (1 миля) с центром на вас**Продолжительность:** 1 час/уровень**Спасбросок:** Нет**Сопrotивление силам:** Да (смотреть текст)**Очки силы:** 9

Вы обнаруживаете любую псионическую активность в пределах дальности действия силы. Вы определяете дисциплину использованной силы, а также направление и расстояние до неё с точностью до 18 метров (60 футов). Другой информации не раскрывается. *Чувство псионики* работает грубо, но мощно: никакие силы 8-го уровня и ниже не могут предотвратить обнаружение им псионической активности.

ЧУВСТВО ПСИХОПОРТАЦИИ (SENSE PSYCHOPORTATION)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 2**Индикатор:** Ви**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)**Область:** Круг радиусом 30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень с центром на вас**Продолжительность:** 1 час/уровень (Р)**Спасбросок:** Нет**Сопrotивление силам:** Нет**Очки силы:** 3

Вы чувствуете использование различных психопортационных сил и подобных им заклинаний в пределах области действия силы. Вы ощущаете использование сил вне зависимости от того, можете ли вы наблюдать их манифестирование напрямую. Когда вы ощущаете использование определённого эффекта, вы точно знаете, где² существо использует силу. Набор ощущаемых сил включает в себя *Дверь измерений (Dimension door)*, *Скольжение по*

¹ Если, конечно, связанным чувством является зрение (прим. перевод.).

² В оригинальном тексте здесь стоит слово “when”, но тогда текст предложения кажется бредом (“когда вы ощущаете эффект, вы точно знаете, когда используется сила”). С учётом того, что подобные силы часто фокусируются на указании места использования обнаруживаемых вещей, я предположил, что здесь подразумевалось слово “где” (прим. перевод.).

измерению (*Dimension slide*), *Эфирную прогулку* (*Ethereal jaunt*), *Эфирность* (*Etherealness*), *Полёт* (*Fly*), *Паучью цепкость* (*Spider climb*), *Телепортацию* (*Teleport*), а также, возможно, и другие силы по решению ИМ.

ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ К ПСИХИЧЕСКИМ ВПЕЧАТЛЕНИЯМ (SENSITIVITY TO PSYCHIC IMPRESSIONS)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Зв, Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Область в пределах расползания радиусом 7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня с центром на вас

Продолжительность: Концентрация, до 10 минут/уровень (Р)

Спасбросок: Нет

Соппротивление силам: Нет

Очки силы: 2

Вы получаете видение истории определённого места. Комнаты, улицы, туннели и прочие подобные места накапливают психические впечатления, оставленные мощными пережитыми в них эмоциями. Эти впечатления разворачивают перед вами картину истории конкретного места.

Чаще всего психические впечатления оставляют события, вызывающие острые эмоции: сражения и предательства, свадьбы и убийства, рождение и сильная боль и прочие, в которых явно доминирует какая-то одна эмоция. Повседневные события не оставляют особых следов, которые мог бы обнаружить манифестатор.

Видение события расплывчато и подобно сну. Вы не получаете никакого особого знания о тех, кто был вовлечён в событие, но вы можете суметь прочесть надписи на крупных плакатах или иные надписи на знакомом вам языке. Например, вы манифестируете *Чувствительность к психическим впечатлениям* в нефе разрушенной часовни. Видение даёт вам следующее: толпа напуганных прихожан покидает

часовню через центральный и боковые выходы и даже через окна. Тем временем, из-под пола вырывается демоническая сущность и начинает методично осквернять святое место. Основная замеченная вами эмоция – ужас.

Вы можете чувствовать по одному отдельному событию за раунд концентрации, если вообще есть, что чувствовать. Ваша чувствительность в прошлое распространяется на число столетий, равное вашему уровню.

ИЗОЛЯЦИЯ (SEQUESTER)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 7

Индикатор: Нет

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Одно касаемое существо или предмет (до 0,06 м³ (2 фт³)/уровень)

Продолжительность: 1 день/уровень (Р)

Спасбросок: Воля, негация (предмет)

Соппротивление силам: Да (предмет)

Очки силы: 13

Эта сила не только препятствует обнаружению или нахождению существа либо предмета с помощью сил Ясночувствования, но и делает их невидимыми для любых форм взгляда и зрения (она также защищает от предсказательной магии, если не используется правило “Псионика – это другое”). Таким образом, *Изоляция* может укрыть тайную дверь, хранилище сокровищ и так далее. Сила не препятствует обнаружению существа или предмета путём тактильных ощущений или специальных устройств (вроде *робы глаз* или *третьего глаза видения*). Живые существа (и даже нежить) под действием *Изоляции*падают в состояние анабиоза, пока сила не будет снята или погашена.

Примечание: спасбросок Воли предотвращает изоляцию персонажа. Нет никаких спасбросков, которые бы позволили увидеть изолированное существо или предмет или обнаружить их с помощью сил Ясночувствования.



Рассечение связи

РАССЕЧЕНИЕ СВЯЗИ (SEVER THE TIE)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 2**Индикатор:** Зв, Ма**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)**Цель:** Несколько представителей нежити в пределах 3-метрового (10 футов) выплеска.**Продолжительность:** Мгновенная**Спасбросок:** Воля, половина**Сопротивление силам:** Да**Очки силы:** 3

Вы разрушаете связь нежити с Планом Негативной Энергии, повреждая или уничтожая таких существ. Ваша психокинетическая “коса” наносит 3d8 очков урона всей нежити в области действия силы. Нежить, сведённая действием этой силы в 0 очков жизни или меньше, бессильно падает наземь и рассыпается в пыль (если она телесная) или медленно растворяется (если бестелесная).

ТЕНЕВОЕ ТЕЛО (SHADOW BODY)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 8**Индикатор:** Зв**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** На себя**Цель:** Вы**Продолжительность:** 1 минута/уровень (P)**Очки силы:** 15

Ваше тело и ваше снаряжение погружаются в вашу же тень, что даёт вам ряд мощных сопротивляемостей и способностей.

Как живая тень вы прекрасно умеете сливаться с прочими тенями и растворяться во тьме. В полностью освещённых областях вы выглядите как непонятно чем отбрасываемая тень. Вы можете двигаться с вашей нормальной скоростью, но при этом по любым поверхностям, включая стены и потолки, а также верхний слой жидкостей – даже склон водопада.

Находясь в форме тени, вы можете быть обнаружены силами, которые обнаруживают мысли, жизнь или непосредственно присутствие (например, *Истинным зрением* (*True seeing*)), или из-за подозрительного перемещения по освещённым областям. Вы не можете повредить кому-либо физически и не можете манипулировать предметами, но способны манифестировать свои силы.

Использование псионических сил может привлечь внимание, но если вы остаётесь в затенённой области, то получаете +15 к проверкам Маскировки. Вы практически необнаружимы в темноте (хотя некоторые индикаторы манифестируемых сил могут кратковременно выдавать ваше местоположение).

Вы получаете поглощение урона 50/+5. Вы становитесь иммунны ко всем вещам, приведённым в описании *Железного тела* (*Iron body*), а также и к тому, что способно повредить железному голему.

ПОЛНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ (SHAPECHANGE)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 9**Индикатор:** Ви, Ма**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** На себя**Цель:** Вы**Продолжительность:** 10 минут/уровень**Очки силы:** 17

Как *Превращение себя* (*Polymorph self*), но сила позволяет вам принять форму любого существа со статусом ниже божественного (включая уникальные типы драконов и тому подобное) или любого предмета. Приобретаемая форма должна по размерам

быть не меньше блохи и не более 60 метров (200 футов) в самом большом своём измерении (длина, ширина, высота). В отличие от *Превращения себя* (*Polymorph self*), эта сила позволяет принимать бестелесную форму.

Ваша новая форма функционирует как при заклинании *Превращение себя* (*Polymorph self*). То есть, вы не приобретаете сверхъестественных, магических, псионических и волшебных способностей новой формы, но приобретаете её экстраординарные способности, сохраняя при этом и свои. Вы также получаете тип новой формы (например, “дракон” или “магический зверь”) вместо вашего собственного. Части вашего тела или элементы снаряжения, отделённые от вас, не возвращаются в свою начальную форму. Таким образом, например, ядовитый укус новой формы может быть эффективен.

Вы можете становиться практически чем угодно, что вам известно. Вы можете изменять свою форму один раз в каждом раунде как свободное действие. Изменение вступает в силу непосредственно перед вашим регулярным действием или сразу после него, но не во время действия. Например, вы находитесь в бою и приняли форму блуждающего огонька. Когда эта форма больше не нужна, вы превращаетесь в каменного голема и уходите прочь. Если вас преследуют, то вы можете принять форму блохи и спрятаться в лошадиной гриве. После этого вы можете превратиться в дракона, муравья или ещё что-нибудь вам знакомое.

Если вы используете эту силу, чтобы замаскироваться, то получаете бонус +10 к вашей проверке Перевоплощения.

ЩИТ БЛАГОРАЗУМИЯ (SHIELD OF PRUDENCE)

Ясновидение (Муд)

Уровень: Псион 6 / Психовоин 6**Индикатор:** Ви, Ма**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** На себя**Цель:** Вы**Продолжительность:** 1 час/уровень (P)**Спасбросок:** Нет**Сопротивление силам:** Нет**Очки силы:** 11

Ваша осведомлённость простирается на несколько секунд в будущее, позволяя лучше уворачиваться от вражеских ударов. Вы получаете бонус озарения +6 к КБ. Если вы неподготовлены, то *Щит благоразумия* всё ещё даёт вам бонус озарения к КБ, но равный только +4.

КОНЫКОБЕЖЕЦ (SKATE)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1**Индикатор:** Ви, Ма**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** Касание

Область: Вы, или одно желающее существо, или один предмет (общим весом до 45 кг (100 фунтов)/уровень)

Продолжительность: 1 минута/уровень (P)**Спасбросок:** Нет**Сопротивление силам:** Нет**Очки силы:** 1

Вы, другое желающее существо или бесхозный предмет получаете возможность скользить вдоль твёрдой поверхности, как по гладкому льду. Если *Конькобежец* манифестирован на вас или на другое существо, то реципиент способен сохранять равновесие одним лишь ментальным усилием, что позволяет грациозно скользить вдоль земли, а также выполнять повороты и внезапные остановки просто по желанию. Во время действия силы его скорость равна его обычной скорости + 4,5 метра (15 футов).

Реципиент может спокойно скользить вверх или вниз по любому склону, на который мог бы без проблем взойти пешком, хотя подъём по склону снижает его скорость скольжения до его обычной скорости, а спуск — увеличивает до значения (нормальная скорость + 9 метров (30 футов)). Это считается усиливающим бонусом.

Если сила манифестирована на предмет, то его вес считается равным 1/10 от его нормального веса при его волочении вдоль земли.

ПАУЧЬЯ ЦЕПКОСТЬ (SPIDER CLIMB)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Касаемое существо

Продолжительность: 10 минут/уровень

Спасбросок: Воля, негация (безвредно)

Сопротивление силам: Да (безвредно)

Очки силы: 1

Реципиент получает способность карабкаться и перемещаться по вертикальным поверхностям и даже потолкам подобно пауку. Чтобы лазить подобным образом, существо должно быть с голыми ладонями и ступнями. Реципиент карабкаться с половиной своей нормальной скорости. Существа с показателем Силы как минимум 20+1 за уровень манифестации способны оторвать реципиента от стены.

НЕПРЕКЛОННЫЙ ВЗГЛЯД (STEADFAST GAZE)

Ясночувствование
(Муд)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Ви

Время

манифестирования: 1
действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 10
минут/уровень (Р)

Очки силы: 1

Ваш взгляд ни на что не отвлекается, что даёт вам иммунитет ко всем атакам взглядом на время действия силы.

НЕПОКОЛЕБИМОЕ ВОСПРИЯТИЕ (STEADFAST PERCEPTION)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Психовоин 4

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1
действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень (Р)

Очки силы: 7

Ваш взгляд ни на что не отвлекается, что даёт вам усиливающий бонус +4 к спасброскам против фикций, обманок и прочих иллюзорных эффектов. Кроме того, на время действия этой силы вы получаете усиливающий бонус +2 к проверкам Внимательности и Поиска.

ТОПОТ (STOMP)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 1

Индикатор: Зв, Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: 6 метров (20 футов)

Область: Двухмерный “конус” (смотреть текст)

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Рефлексы, негация

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Ваш топот ногой по земле вызывает психокинетическую ударную волну, распространяющуюся вдоль поверхности и опрокидывающую существ и незакреплённые предметы. Область воздействия силы конусообразна, но распространяется только в двух измерениях вдоль поверхности земли, поэтому существа, находящиеся в воздухе над шоковой волной, ей не затрагиваются. Все существа, оказывающиеся в области воздействия и проваливающие спасбросок Рефлексов, падают на землю и получают при этом 1d4 очка подавляющего урона. Вставание с земли на ноги — это действие движения.

ВНЕЗАПНОЕ МАЛОЕ ТВОРЕНИЕ (SUDDEN MINOR CREATION)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 2 / Психовоин 2

Время манифестирования: 1 действие

Очки силы: 3

Как *Малое творение* (*Minor creation*), но манифестирование занимает только 1 действие вместо 1 минуты.

ВНУШЕНИЕ (SUGGESTION)

Телепатия

(Хар)

[Принуждение,

Ментальное, Речевое]

Уровень: Псион 2

Индикатор: Зв

Время

манифестирования: 1
действие

Дальность: Вблизи (7,6
метра (25 футов) + 1,5
метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Одно живое
существо

Продолжительность: 1
час/уровень или пока не
будет выполнено

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 3

Вы влияете на действия целевого существа, оговаривая направление его деятельности (одно-два простых предложения). Внушение должно быть преподнесено так, чтобы вызываемые им действия выглядели резонно. Просьбы заколоть себя, нанизать себя на копьё, совершить саможжение или иные явно вредоносные для себя действия автоматически гасят эффект силы. Однако, внушение, что бассейн с кислотой на самом деле наполнен чистой водой и что неплохо бы окунуться в него для свежести — это другое дело. Убеждение красного дракона прекратить атаковать вашу партию и разделить с ней богатые сокровища — ещё один пример мудрого использования данной силы.

Внушаемое направление деятельности может длиться всё время действия силы, как в вышеописанном случае с красным драконом, но если эта деятельность может быть закончена в более короткий срок, то сила завершает своё действие, когда реципиент выполняет то, что от него хотели. Вы можете установить особые условия, при которых



активируется определённое направление деятельности. Например, вы можете внушить благородному рыцарю отдать своего боевого коня первому встреченному нищему. Если условия не выполняются (нищий не встретится) до окончания времени действия силы, то указанная деятельность (отдать коня) не случится.

Особо резонные внушения могут заставить цель выполнять спасбросок со штрафом (–1, –2 и т.д.) по решению ИМ.

ПРИОСТАНОВКА ЖИЗНИ (SUSPEND LIFE)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 6 / Психовоин 6

Индикатор: Пх

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 11

Вы можете погрузить себя в столь глубокий транс, что все ваши жизненные показатели практически замирают. Даже силы, обнаруживающие жизнь или мысли, не в состоянии различить, что вы ещё живы. Пока вы находитесь в таком состоянии, то вам кажется, что прошёл один день в то время, как в реальности проходит год. После “дня” без еды вы можете начать ощущать голод и, в конце концов, подвергнуться воздействию эффектов голода и жажды. Вы также имеете представление о своём окружении, хотя события, происходящие менее чем за 10 минут, оказываются для вас слишком быстрыми и вы их не замечаете. Если вы получаете урон, то через 4 раунда выходите из транса. Если вы решаете выйти из транса добровольно, это занимает 10 раундов. После выхода из транса вы должны будете ещё раз манифестировать данную силу, если захотите вернуться в него.

ПОДДЕРЖАНИЕ (SUSTENANCE)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 2

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 3

Вы можете обходиться без еды и воды в течение одного дня. Каждый раз, когда вы манифестируете эту силу, ваше тело производит достаточно питательных веществ и жидкости, чтобы полностью удовлетворить ваши нужды на указанное время.

СКРОЕННЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ (TAILOR MEMORY)

Телепатия (Хар) [Очарование, Ментальное]

Уровень: Псион 4

Индикатор: Зв

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Один гуманоид Среднего размера или меньше

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, негация

Сопровождение силам: Да

Очки силы: 7

Вы помещаете в разум реципиента те воспоминания, какие пожелаете. Вы можете изменить память на отрезке времени до 1 раунда за четыре уровня манифестации. Таким образом, на 8-м уровне вы можете наложить 12-секундные фальшивые

воспоминания. Вы можете внедрить ваше фальшивое событие в любую временную точку в пределах последней недели. Вы не сможете прочесть память реципиента с помощью этой силы, поэтому, если вы не имеете очень хорошего представления о его деятельности, то лучше делать внедряемые воспоминания достаточно общими.

Кроение памяти – весьма замысловатое занятие, и если оно не сделано правильно, то разум реципиента распознаёт “воспоминание”, как ложное. Диссонанс возникает, если вы пытаетесь внедрить воспоминание, расходящееся со всем прошлым опытом жертвы. Например, если вы создаёте воспоминание, как реципиент видел вас выходящим из конкретного бара в конкретном городе три дня назад, но на самом деле его в это время в том городе вообще не было. В таком случае, реципиент получает бонус к спасброску от +1 до +4 (по решению ИМ) в зависимости от того, как велик диссонанс от внедряемого вами воспоминания. В вышеприведённом примере реципиент получит бонус +1 к своему спасброску Воли, если был в том городе в течение прошлой недели (просто не три дня назад), но +4, если вообще никогда не бывал в том городе. Точно так же бонус от +1 до +4 даёт попытка наложить воспоминания о действиях, противоречащих натуре реципиента. Попытка внедрить воспоминания, которые совершенно никак не могут быть правдивы, ведёт к автоматическому провалу силы. Например, воспоминание реципиента о совершённом им самоубийстве совершенно точно является ложным.

КОГТИ (TALONS)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 0 / Психовоин 0

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 1

Ногти на обеих ваших ладонях заостряются и отрастают до 2,5 сантиметра (1 дюйм). Ваши безоружные атаки наносят +1 очко урона (нормального, а не подавляющего). Также они начинают рассматриваться как атаки с оружием и, соответственно, не провоцируют свободных атак со стороны противника. Бонус +1 к урону складывается с базовым уроном различных сил, дающих вам атаки когтями.

ТЕЛЕКИНЕЗ (TELEKINESIS)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 4 / Психовоин 4

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Далеко (122 метра (400 футов)+12 метров (40 футов)/уровень)

Цель или цели: Смотреть текст

Продолжительность: Концентрация (до 1 раунда/уровень) или мгновенная (смотреть текст)

Спасбросок: Воля, негация (предмет) (смотреть текст)

Сопровождение силам: Да (предмет) (смотреть текст)

Очки силы: 7

Вы перемещаете предметы или существ, сконцентрировавшись на них. В зависимости от выбранной манифестатором версии заклинание предлагает плавное, продолжительное воздействие или одинарный, резкий толчок.

Продолжительное воздействие: Продолжительное воздействие передвигает существо или предмет весом до 11,3 килограмма (25 фунтов) за уровень манифестации на

расстояние до 6 метров (20 футов) за раунд. Существа могут противостоять воздействию на себя или предметы, находящиеся в их владении, успешным спасброском Воли или Сопротивлением силам.

Эта версия силы длится до 1 раунда за уровень наложения, но прекращается, если вы теряете концентрацию. Перемещение может производиться вертикально, горизонтально или в обеих плоскостях одновременно. Предмет нельзя перемещать за пределами дальности силы. Если он оказывается за этими пределами, то действие силы прекращается. Если вы, по какой-либо причине, теряете концентрацию, предмет падает или останавливается.

Небольшим предметом можно телекинетически манипулировать, как если бы вы держали его в одной руке. Например, можно потянуть рычаг или верёвку, повернуть ключ, развернуть предмет вокруг своей оси и так далее, если требуемая для действия сила укладывается в весовой предел. Вы можете даже развязывать простые узлы, однако подобная тонкая активность требует проверки Интеллекта по КТ, устанавливаемому ИМ.

Резкий толчок: В альтернативном варианте вся энергия силы может быть потрачена за один раунд. Вы можете отбросить один или более предметов или существ, находящихся в пределах дальности силы и не далее 3 метров (10 футов) друг от друга в любую цель в пределах 3 метров (10 футов)/уровень от всех отбрасываемых предметов или существ. Вы можете отбрасывать вес до 11,3 килограмма (25 фунтов) за уровень манифестации.

Вы должны провести успешные броски атаки (по одному на каждое отбрасываемое существо или предмет), чтобы поразить цель с помощью отбрасываемых вещей, используйте ваш базовый бонус атаки + модификатор Интеллекта. Брошенное таким образом оружие наносит нормальный урон (без бонусов за Силу). Прочие предметы наносят урон от 1 очка на 11,3 килограмма (25 фунтов) (малоопасные предметы, вроде бочек) до 1d6 очков урона на 11,3 килограмма (25 фунтов) (твёрдые предметы, вроде булыжников).

Существа, не превышающие лимит веса для силы, могут быть отброшены, но имеют право на спасбросок Воли, чтобы противостоять эффекту, так же, как и те существа, в чьём владении находятся выбранные целью силы предметы. Если существо телекинетически отброшено на твёрдую поверхность, оно получает урон как при падении с высоты 3 метра (10 футов) – 1d6 очков урона.

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКАЯ СФЕРА (TELEKINETIC SPHERE)

Психокинез (Тел) [Сила]

Уровень: Псион 8

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Эффект: Сфера диаметром 0,3 метра (1 фут)/уровень с центром на существах или предметах

Продолжительность: 1 минута/уровень (Р)

Спасбросок: Воля, негация (предмет)

Сопротивление силам: Да (предмет)

Очки силы: 15

Сфера мерцающей силы заключает в себя существо или предмет, если они достаточны малы, чтобы поместиться в ней. Сфера окутывает своих реципиентов до окончания времени действия силы. Сфера не подвержена урону никакого сорта, кроме

третьего глаза гашения (или подобных магических предметов), *Дезинтеграции* (Disintegrate) или целевого *Гашения псионики* (Negate psionics). При их использовании сфера уничтожается без вреда для заключённых в ней. Ничто не может пройти через границы сферы ни внутрь, ни наружу, хотя дышать в ней можно нормально.

Существа или предметы внутри сферы становятся почти невесомы. Всё, что заключено в *Телекинетическую сферу*, весит только шестнадцатую часть от своего нормального веса. Вы можете телекинетически поднимать в сфере что угодно, что в обычном состоянии весит не больше 2270 килограммов (5000 фунтов). Максимальная дальность телекинетического контроля над сферой, после того, как она заключила в себя свою цель, равна пределу средней дальности (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень).

Вы перемещаете предметы или существ в сфере, концентрируясь на них. Сфера начинает двигаться в следующем после манифестирования силы раунде. Раунд концентрации (стандартное действие) позволяет переместить сферу на 9 метров (30 футов). Если вы перестаёте концентрироваться на сфере, то она не движется в этом раунде (когда находится на уровне пола) или опускается вниз с соответствующей скоростью (когда поднята над уровнем пола), пока не достигнет горизонтальной поверхности, не закончится время действия силы или вы не сконцентрируетесь на сфере вновь. Из-за сниженного веса содержимого сфера падает вниз со скоростью только 18 метров (60 футов) в раунд, чего недостаточно, чтобы причинить урон её содержимому. Если вы прекращаете концентрироваться (добровольно или провалив проверку Концентрации), вы можете восстановить свою концентрацию в свой следующий ход или в любой другой свой ход на протяжении времени действия силы. Вы можете перемещать сферу телекинетически, даже если сами находитесь внутри неё.

Помните, что если даже вес всего заключённого в сфере в нормальном состоянии превышает 2270 килограмм (5000 фунтов), то в сфере он всё равно будет составлять лишь 1/16 от этой величины, поэтому сферу можно будет перекачивать путём прямого контакта без применения исключительных физических усилий.

ТЕЛЕЭМПАТИЧЕСКАЯ ПРОЕКЦИЯ (TELEPATHIC PROJECTION)

Телепатия (Хар) [Очарование, Ментальное]

Уровень: Псион 0

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Цель: Одно живое существо

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 1

Вы можете изменить настроение реципиента. Затронутое существо испытывает новую эмоцию, но *Телеэмпатическая проекция* не может радикально изменить его эмоциональное состояние. Вместо этого вы сдвигаете его эмоции на один шаг. Например, недружелюбное существо можно сделать безразличным, а враждебное – просто недружелюбным (смотрите Главу 5 *КНИГИ МАСТЕРА* для общей информации по отношению NPC). Вы можете даровать бонус +1 к вашим собственным (или других персонажей) проверкам Обмана, Запутывания, Переговоров и Выступления по отношению к

затронутым существам, при условии, что вы сместили эмоции реципиента в положительную для вас сторону (также, при желании, вы можете дать к таким проверкам и штраф -1).

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ (TELEPORT)

Психопортация (Лов) [Телепортация]

Уровень: Псион 5

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя и касание

Цель: Вы и касаемые предметы или существа-добровольцы общим весом не более 22,5 килограмма (50 фунтов)/уровень

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет и Воля, негация (предмет)

Соппротивление силам: Нет и Да (предмет)

Очки силы: 9

Эта сила мгновенно перемещает вас в указанный пункт назначения. Дистанция не важна, но межпланарные путешествия невозможны. Вы можете захватить с собой предметы или желающих существ весом не более 22,5 килограмма (50 фунтов) на уровень манифестации. Как и со всеми силами, которые манифестируются на вас самого, вы не делаете никаких спасбросков и не применяете Соппротивление силам. Только предметы, удерживаемые или используемые другой персоной, получают право на спасбросок и использование СС.

Вы должны иметь ясное представление о месте назначения. Вы не можете просто телепортироваться в палатку полководца, если не знаете, где она находится, как выглядит или что-нибудь в этом роде. Чем яснее ваше представление, тем больше шансов, что телепортация сработает как надо. Области интенсивного выплеска физических, псионических или магических энергий могут сделать телепортацию более опасной или даже невозможной.

Примечание: Телепортация – это мгновенное перемещение через Астральный План. Всё, что блокирует астральные путешествия, блокирует и телепортацию.

Чтобы определить, как хорошо сработала телепортация, бросайте процентник и обращайтесь к таблице ниже.

Знакомство	В цель	Мимо цели	Похожая область	Неудача
Очень знакомо	01-97	98-99	100	—
Хорошо изучено	01-94	95-97	98-99	100
Имеется представление	01-88	89-94	95-98	99-100
Видано однажды	01-76	77-88	89-96	97-100
По описанию	01-52	53-76	77-92	93-100
Ложное местоназначение (1d20 + 80)	—	—	81-92	93-100

Знакомство: “Очень знакомо” - это место, которое вы посещаете очень часто и где чувствуете себя как дома. “Хорошо изучено” – место, которое вам хорошо знакомо, потому что вы его часто посещаете или использовали иные способы (вроде *Удалённого наблюдения (Remote viewing)*), чтобы хорошенько изучить это место. “Имеется представление” - место, которое вы видели более одного раза, но которое вам не очень хорошо знакомо. “Видано однажды” – место, которое вы видели всего один раз, возможно, с помощью псионики. “По описанию” – место, чьё расположение и внешний вид вы знаете лишь по чьим-то описаниям или вовсе из точной карты местности.

“Ложное местоназначение” – место, которого не существует, например, в случае, если вы ошиблись в переводе древнего тома и пытаетесь телепортироваться в несуществующую сокровищницу, о которой, как вы думаете, вы прочитали, или когда проводник-предатель описал вам вражеское убежище совсем не таким, какое оно есть на самом деле. При путешествии в ложное местоназначение используйте бросок 1d20+80 вместо броска процентника, чтобы определить результат по таблице, поскольку не существует никакого реального подходящего места, куда бы вы могли попасть при такой телепортации.

В цель: Вы появляетесь точно там, где хотели.

Мимо цели: Вы в целости и сохранности появляетесь на некотором расстоянии в случайном направлении от заданной цели. Это расстояние составляет 1d10 x 1d10% от расстояния, которое требовалось преодолеть. Например, если вы пытались отправиться за 193 километра (120 миль), получили результат “Мимо цели” и выбросили 6 и 3 на двух десятигранниках, то вы окажетесь в 34 километрах (21 миля) от цели – 18% от исходного расстояния. Направление ИМ определяет случайным образом, бросая 1d8 и считая 1 за север, 2 – за северо-восток и так далее. Если вы пытались телепортироваться в прибрежный город и угодили почти на 35 километров в море, у вас могут быть серьёзные проблемы.

Похожая область: Вас заносит в область, визуально или тематически похожую на целевую. Волшебница, направлявшаяся в свою лабораторию, может оказаться в лаборатории другой Волшебницы или в магазине алхимических принадлежностей, в котором есть много инструментов и приспособлений, имеющихся в её лаборатории. Обычно, вы появляетесь в ближайшем похожем на целевое месте, но, поскольку сила не имеет ограничения на дальность, вы можете оказаться практически в любой точке мира.

Неудача: Вы и все, кто телепортировался вместе с вами, совершаете жёсткую посадку. Каждый получает по 1d10 очков урона, и вы должны сделать повторный бросок, чтобы определить, куда вас занесло. Для таких повторных бросков используйте бросок 1d20+80. При каждой новой “Неудаче” в повторных бросках переносимый урон увеличивается, а бросок вновь должен повторяться.

ТЕЛЕПОРТАЦИОННЫЙ КРУГ (TELEPORTATION CIRCLE)

Психопортация (Лов) [Телепортация]

Уровень: Псион 8

Индикатор: Ме

Время манифестирования: 10 минут

Дальность: 0 м¹

Эффект: Круг радиусом до 1,5 метра (5 футов), который телепортирует любого, кто его активировал

Продолжительность: 10 минут/уровень (P)

Спасбросок: Нет

Соппротивление силам: Да

Очки силы: 15

Вы создаёте на полу или иной горизонтальной поверхности круг, который телепортирует, как при *Безошибочной телепортации (Teleport without error)*, любое существо в указанную при создании круга точку. После определения местоназначения вы уже не можете его изменить. Сила не

¹ Такое исправление было указано для одноимённого заклинания в официальной эррате к *КНИГЕ ИГРОКА* (прим. перевод.).

срабатывает, если вы попытаетесь настроить круг на телепортацию внутрь сплошного твёрдого объекта, в место, с которым вы не знакомы и о котором не имеете ни малейшего представления, либо на другой план.

Сам по себе, круг едва различим, и его почти невозможно заметить. Если вы хотите оградить круг от случайной активации различными существами, вы должны его как-то пометить, например, расположить его на поднимающейся платформе.

КТ нахождения круга с помощью Поиска и его обезвреживания с помощью Деактивации равен для Разбойника (и только для него) 34.

ЗАПУСК ТЕЛЕПОРТАЦИИ (TELEPORT TRIGGER)

Психопортация (Лов) [Телепортация]

Уровень: Псион 5

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 час/уровень (P)

Очки силы: 9

Вы определяете ситуацию, при которой автоматически происходит манифестирование *Телепортации (Teleport)* в заранее указанную точку (вы должны знать силу *Телепортации (Teleport)* и иметь достаточное число очков силы, чтобы оплатить её манифестацию). *Телепортация (Teleport)* происходит по счётчику инициативы сразу после возникновения соответствующей ситуации, даже если вы являетесь неподготовленным или уже осуществляли обычное действие в текущем раунде. Определяемые ситуации могут быть как весьма общими (“если я атакован”), так и достаточно конкретными (“если число моих очков жизни достигает отметки 8 или менее”). В остальном работают обычные правила по телепортации.

БЕЗОШИБОЧНАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ (TELEPORT WITHOUT ERROR)

Психопортация (Лов)

[Телепортация]

Уровень: Псион 7

Очки силы: 13

Как *Телепортация (Teleport)*, но без шансов прибыть не туда. Вы должны иметь как минимум верное описание места, куда телепортируетесь. Если вы пытаетесь телепортироваться с неполной или ложной информацией, вы исчезаете, а затем просто появляетесь снова в исходном месте.

ТЕМПОРАЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ (TEMPORAL ACCELERATION)

Психопортация (Лов)

[Телепортация]

Уровень: Псион 8

Продолжительность: 2 раунда (много времени)

Очки силы: 15

Как *Темпоральная скорость (Temporal velocity)* но вы можете свободно действовать в течение 2 раундов много времени и оказываетесь дезориентированы на 1 раунд после этого.

ТЕМПОРАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ (TEMPORAL VELOCITY)

Психопортация (Лов) [Телепортация]

Уровень: Псион 9

Индикатор: Нет

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 3d4 раунда (много времени)

Очки силы: 17

Вы входите в другой временной поток, ускоряясь настолько, что все прочие существа кажутся вам замершими на месте, хотя они продолжают действовать и двигаться со своими нормальными скоростями. Вы можете свободно действовать в течение 3d4 раундов много времени. Обычные и магические огонь, холод, кислота и тому подобные вещи по-прежнему вредят вам. Пока действует *Темпоральная скорость*, прочие существа неуязвимы к вашим атакам и силам, однако вы можете манифестировать силы, откладывая проявление их эффектов до окончания действия *Темпоральной скорости* (отсчёт времени действия этих сил не начинается до окончания времени действия *Темпоральной скорости*).

Вы не можете перемещать или вредить вещам, удерживаемым, переносимым или надетым на существ, остающихся в стандартном временном потоке, но вы можете воздействовать на любой бесхозный предмет.

Вы обнаруживаете, пока действует *Темпоральная скорость*. Вы не можете входить в области, защищённые *Полем аннулирования псионики (Null psionics field)* или иными силами и заклинаниями, нейтрализующими другие высокоуровневые силы и заклинания.

Когда *Темпоральная скорость* завершает своё действие и вы возвращаетесь в стандартный временной поток, вы оказываетесь дезориентированы. Вы получаете штраф -2 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам умений на время в



Порабощение

половину раундов (округление вниз) от того числа, что вы провели в ускоренном состоянии.

ПОРАБОЩЕНИЕ (THRALL)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальное]

Уровень: Псион 9

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 17, цена в очках опыта

Как *Истинное подчинение* (*True domination*), но реципиент навсегда остаётся у вас в подчинении, если провалит первичный спасбросок Воли. Реципиент, которого заставляют действовать против его природы, получает право на спасбросок со штрафом -10, чтобы воспротивиться этому конкретному действию, на даже если он преуспее, то всё равно продолжит подчиняться вам, несмотря на эту небольшую заминку. После того, как реципиент делает успешный спасбросок на сопротивление выполнения какому-либо конкретному действию, все последующие спасброски на сопротивление выполнения этому же действию он делает уже без штрафа.

Единственный способ рассеять порабощение – это манифестировать на порабощённого другое *Порабощение* именно с намерением освободить раба, либо же успешно применить заклинание *Разъятие Морденкайна* (*Mordenkainen's disjunction*).

Цена в очках опыта: 5000 XP.

СКАЧОК ВО ВРЕМЕНИ (TIME HOP)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 3

Индикатор: Ви, Зв (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)

Цель: Любой предмет или существо весом 272 килограмма (600 фунтов) или менее

Продолжительность: Мгновенная

Спасбросок: Воля, негация

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 5

Реципиент силы перемещается во времени на 3d6 раундов (всегда в будущее, никогда в прошлое). Фактически кажется, что он исчезает во вспышке серебристого электричества и появляется вновь через 3d6 раундов. Реципиент появляется в том же самом положении и состоянии, как и прежде. Для него никакого времени не проходит.

Если место, в котором реципиент должен появиться, окажется занято, то он появляется в ближайшем незанятом пространстве, по-прежнему сориентированным туда же, куда и перед исчезновением. Если нужно, определяйте ближайшее пространство случайным образом.

РЕГРЕССИЯ ВРЕМЕНИ (TIME REGRESSION)

Психопортация (Лов)

Уровень: Псион 9

Индикатор: Нет

Время манифестирования: 1d4+1 раунд

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 17, цена в очках опыта

Вы можете отмотать время на 1d4+1 раунд в прошлое. Фактически, вы переигрываете несколько предыдущих раундов. Сила отматывает время в ту точку, когда вы начали её манифестировать (вы переигрываете тот же 1d4+1 раунд, что указан во времени манифестирования). После отмотки времени только вы обладаете памятью о событиях следующих 1d4+1 раундов, однако, вы можете, при желании, вербально поделиться этим знанием со

своими компаньонами. Во время проживаемых повторно раундов вы можете действовать на основании полученного знания о ближайшем будущем. По всей вероятности, вы не станете манифестировать *Регрессию времени* во время повторного прохождения по временному потоку, а предпочтёте совершать иные действия, но цену в очках опыта за использование этой силы заплатить всё же придётся¹.

Цена в очках опыта: Каждое манифестирование стоит 500 XP.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ТЕЛЕПОРТАЦИИ (TRACE TELEPORT)

Психопортация (Лов) [Телепортация]

Уровень: Псион 6

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)

Область: Круг радиусом 30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень с центром на вас

Эффект: Отслеживание телепортации любого предмета или существа общим весом не более 136 килограммов (300 фунтов)

Продолжительность: 1 час/уровень (Р)

Спасбросок: Воля, негация (отменяет отслеживание)

Сопротивление силам: Да (отменяет отслеживание)

Очки силы: 11

Как *Чувство психопортации* (*Sense psychoportation*), но вы можете отследить исходную или конечную точку любой телепортации, осуществлённой другими в области действия силы. Вы можете отслеживать и псионические, и магические телепортации. Для успешного отслеживания вы должны преодолеть Сопротивление силам у тех существ, у кого оно есть, а кроме того существо имеет право осуществить спасбросок Воли, чтобы избежать отслеживания.

В данном случае “отслеживание” означает, что при желании вы можете сами телепортироваться в установленное силой место (если, конечно, знаете силу *Телепортации* (*Teleport*)), как в случае если у вас о нём “имеется представление”. Эта сила не предоставляет вам никакой иной информации об условиях в отслеженной точке, кроме её ментальных координат.

БЕЗДЕЛУШКА (TRINKET)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 0

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 раунд

Дальность: 0 м

Эффект: Один бесхозный, немагический предмет из неживой растительной материи, до 16 см³ (1 дюйм³)

Продолжительность: 1 минута

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 1

Как *Малое творение* (*Minor create*), но создаваемый предмет меньше и создаётся быстрее. Например, вы можете создать деревянное кольцо, листок бумаги, носовой платок, тонкую перчатку или иной подобный предмет. Вы не можете создать

¹ Хотя это почему-то не прописано явно, но, видимо, очки силы, затраченные на первичное манифестирование силы, к вам тоже не возвращаются (это логично, но раз упомянули про очки опыта, то почему не сделали того же относительно очков силы?) (прим. перевод.).

высушенную лекарственную траву, яд или иную производную мёртвой растительной материи с каким-либо особым вторичным эффектом.

ИСТИННАЯ КОНТУЗИЯ (TRUE CONCUSSION)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 7

Очки силы: 13

Как *Контузия (Concussion)*, но *Истинная контузия* наносит 13d6 очков урона. Вы можете, по желанию, нанести этой силой подавляющий урон вместо нормального.

ИСТИННОЕ ТВОРЕНИЕ (TRUE CREATION)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 8

Продолжительность: Мгновенная

Очки силы: 15, цена в очках опыта

Как *Великое творение (Major creation)*, но предметы создаются навсегда и не могут быть рассеяны развеиванием магии или гашением псионических сил. Со всех точек зрения эти предметы являются абсолютно реальными.

Цена в очках опыта: Цена в очках опыта равна десятикратной стоимости предмета в золотых монетах (смотрите *КНИГУ ИГРОКА* для информации о ценах на предметы), но не меньше 1XP.

ИСТИННОЕ ПОДЧИНЕНИЕ (TRUE DOMINATION)

Телепатия (Хар) [Принуждение, Ментальное]

Уровень: Псион 8

Очки силы: 15

Как *Подчинение (Domination)*, но реципиент, которого заставляют предпринимать действия, противоречащие его натуре, получает право на новый спасбросок со штрафом -10. При проваленном спасброске он обязан предпринять указанное действие, но при успешном – действие силы спадает. Очевидно самоубийственные приказы могут быть выполнены, если реципиент проваливает указанный выше спасбросок, иначе действие силы также спадает.

ИСТИННЫЙ МЕТАБОЛИЗМ (TRUE METABOLISM)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 9

Индикатор: Ма

Время манифестирования: 1 полный раунд

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута

Очки силы: 17

Вы регенерируете 10 очков жизни каждый раунд в течение 1 минуты.

ИСТИННОЕ ЗРЕНИЕ (TRUE SEEING)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 5

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Касание

Цель: Касаемое существо

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Воля, негация (безвредно)

Сопротивление силам: Да (безвредно)

Очки силы: 9

Вы даёте реципиенту способность видеть все вещи, как они есть на самом деле. Реципиент нормально видит сквозь обычную, магическую и псионическую темноту, замечает секретные двери, спрятанные при помощи магии или псионики, видит точное месторасположение существ или предметов под эффектами *Размытия (Blur)* или *Смещения (Displacement)*, нормально видит

невидимых существ или предметы, видит сквозь иллюзии, видит сквозь *Обман чувств (False sensory input)* и видит истинные формы превращённых, изменённых или преобразованных вещей. Также реципиент способен сконцентрировать свой взгляд, чтобы заглянуть на Эфирный План. Дальность *Истинного зрения* составляет 36 метров (120 футов).

Истинное зрение, однако, не проникает через сплошные объекты. Оно никак не является эквивалентом рентгеновского или ему подобного зрения. *Истинное зрение* не отменяет скрытности, в том числе, из-за тумана и подобных явлений. Оно не помогает различить естественное перевоплощение, заметить просто прячущихся существ или обнаружить секретные двери, замаскированные обычным образом. К тому же, эффекты этой силы не могут быть усилены или расширены известными магическими или псионическими средствами, поэтому нельзя использовать *Истинное зрение* через *третий глаз открытия* или вместе с *Яснослышанием* / *ясновидением (Clairaudience / clairvoyance)*.

ИСТИННЫЙ ТЕЛЕКИНЕЗ (TRUE TELEKINESIS)

Психокинез (Тел)

Уровень: Псион 9

Продолжительность: Концентрация, до 10 минут/уровень, или мгновенная (смотреть текст)

Очки силы: 17

Как *Телекинез (Telekinesis)* и *Улучшенный телекинез (Improved telekinesis)*, но сильнее и длится дольше (при продолжительном воздействии). При генерации продолжительного воздействия вы можете перемещать существо или предмет весом до 226 килограммов (500 фунтов) за уровень манифестации на расстояние до 30 метров (100 футов) в раунд. При генерации резкого толчка предметы получают урон как указано в описании *Телекинеза (Telekinesis)*, а существа в рамках подходящего веса получают по 16d6 очков урона (как если бы падали с высоты 48 метров (160 футов)).

ВСЕОБЪЕМЛЮЩЕЕ ВИДЕНИЕ (UBIQUITOUS VISION)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 3 / Психовоин 3

Индикатор: Ви

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: На себя

Цель: Вы

Продолжительность: 2 раунда/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление силам: Нет

Очки силы: 5

Вы получаете “глаза на затылке”, а также по бокам и на темечке (разумеется, не буквально, а только с точки зрения эффекта силы), что даёт вам бонусы и снижает штрафы в некоторых ситуациях. По сути, вы получаете обзор на 360 градусов, что позволяет вам прекрасно видеть врагов, которые вас окружают. Таким образом, окружающие вас противники не получают бонуса +2 к броскам атаки по вам, а Разбойники не могут нанести свою внезапную атаку, так как вы не теряете бонуса Ловкости (но они всё ещё могут осуществить её, если вы неподготовлены). Ваши проверки Внимательности получают усиливающий бонус +3, а проверки Поиска – усиливающий бонус +1. С другой стороны, на время действия силы вы получаете усиливающий штраф -4 к спасброскам против всех атак взглядом.

УЛЬТРАВЗРЫВ (ULTRABLAST)

Телепатия (Хар) [Ментальное]

Уровень: Псион 7**Индикатор:** Зв (смотреть текст)**Время манифестирования:** 1 раунд**Дальность:** Средняя (30 метров (100 футов) + 3 метра (10 футов)/уровень)**Область:** Несколько живых существ в пределах выплеска радиусом 4,5 метра (15 футов).**Продолжительность:** Мгновенная**Спасбросок:** Воля, половина**Сопротивление силам:** Да**Очки силы:** 13

В течение 1 раунда вы производите некое психическое “бурчание” (которое могут обнаружить и псионические, и непсионические персонажи), а затем высвобождаете из своего подсознания ужасающий визг, который проникает в мягкие ткани мозга реципиентов и разрушает их. Эта атака наносит 13d4 очков урона.

ЧУВСТВО НЕЖИТИ (UNDEAD SENSE)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Псион 3**Индикатор:** Ви**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)**Эффект:** Расползание радиусом 7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня с центром на вас**Продолжительность:** 10 минут/уровень (Р)**Спасбросок:** Нет**Сопротивление силам:** Нет**Очки силы:** 5

Вы ощущаете присутствие нежити. Пока длится действие силы, вы получаете понимание о наличии нежити в области действия и её примерном местоположении. Например, если вы идёте вдоль коридора, в стенах которого затаились бестелесные духи, то вы чувствуете, что нежить находится то ли за стенами, то ли внутри них. Тип нежити не раскрывается, в отличие от её числа.

ДОБЛЕСТЬ (VALOR)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Психовоин 0**Индикатор:** Зв**Время манифестирования:** Смотреть текст**Дальность:** На себя**Цель:** Вы**Очки силы:** 1

Вы можете немедленно получить моральный бонус +1 к спасброску.

Вы можете манифестировать эту силу мгновенно, достаточно быстро для того, чтобы сразу получить моральный бонус +1 к спасброску в том же раунде. Манифестирование этой силы является свободным действием, подобным манифестированию быстрой силы, и идёт в зачёт допустимого числа манифестирования быстрых сил в раунд.

ЗАДОР (VERVE)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 0 / Психовоин 0**Индикатор:** Ма, Пх**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** На себя**Цель:** Вы**Продолжительность:** 1 минута (Р)**Очки силы:** 1

Вы получаете 1 временное очко жизни. Оно не складывается со временными очками жизни из других источников или от множественного

наложения *Задора*. Смотрите Главу 8 *КНИГИ ИГРОКА* для большей информации о временных очках жизни.

ЗОРКОСТЬ (VIGILANCE)

Ясночувствование (Муд)

Уровень: Психовоин 2**Индикатор:** Ме**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** На себя**Эффект:** Вы**Продолжительность:** 1 час/уровень**Спасбросок:** Нет**Сопротивление силам:** Нет**Очки силы:** 3

Вы обретаете способность видеть на 9 метров (30 футов) в полной темноте, тумане, мутной воде, застланном пылью воздухе и других подобных, затрудняющих обзор обстоятельствах. Вы перестаёте различать цвета, но в остальном видите нормально. В областях, укрытых магической *Тьмой* (*Darkness*) или *туманом*, *Зоркость* позволяет видеть лишь на 3 метра (10 футов). Эта сила не даёт вам возможности видеть сквозь сплошные, твёрдые объекты.

БОДРОСТЬ (VIGOR)

Психометаболизм (Сил)

Уровень: Псион 1 / Психовоин 1**Индикатор:** Ма, Пх**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** На себя**Цель:** Вы**Продолжительность:** 1 минута/уровень (Р)**Очки силы:** 1

Вы подпитываете себя силой, получая 3 временных очка жизни на уровень манифестации (до максимума в 18 временных очков жизни). Эти временные очки жизни не складываются со временными очками жизни из других источников или от множественного наложения *Бодрости*. Смотрите Главу 8 *КНИГИ ИГРОКА* для большей информации о временных очках жизни.

СТЕНА ЭКТОПЛАЗМЫ (WALL OF ECTOPLASM)

Метатворение (Инт)

Уровень: Псион 4**Индикатор:** Ви (смотреть текст)**Время манифестирования:** 1 действие**Дальность:** Вблизи (7,6 метра (25 футов) + 1,5 метра (5 футов)/2 уровня)**Эффект:** Стена площадью до 1 м² (10 фт²)/уровень или сфера либо полусфера радиусом до 30 см (1 фут)/уровень**Продолжительность:** 1 минута/уровень (Р)**Спасбросок:** Нет**Сопротивление силам:** Нет**Очки силы:** 7

Вы создаёте бурлящую стену из эктоплазмы, наделая её твёрдостью. *Стена эктоплазмы* не может перемещаться и иммунна к урону всех типов. *Стена эктоплазмы* восприимчива к силам, которые гасят псионику, но получает бонус +4 к любым проверкам на определение того, будет ли она погашена. Заклинания, силы и оружие дыхания неспособны преодолеть стену ни в одном направлении, хотя психопортационные перемещения могут миновать барьер. Стена блокирует эфирных существ, также как и материальных (хотя эфирные существа обычно способны миновать стену, просто обогнув её сверху или снизу, через материальные полы или потолки). Стена непрозрачна, поэтому через неё не проникает ни простой взгляд, ни атаки взглядом.

Вы можете сформировать стену в виде плоской, вертикальной поверхности, занимающей площадь до 1 м² (10 фт²) за уровень, или в виде сферы либо полусферы радиусом до 30 сантиметров (1 фут) за уровень.

Стена эктоплазмы должна быть неразрывна при формировании. Если её поверхность прерывается каким-либо существом или предметом, сила не срабатывает.

БЕЛЫЙ ОГОНЬ (WHITEFIRE)

Метатворение (Инт) [Огонь]

Уровень: Псион 3

Индикатор: Ви (смотреть текст)

Время манифестирования: 1 действие

Дальность: Далеко (122 метра (400 футов)+12 метров (40 футов)/уровень)

Область: Расползание радиусом 6 метров (20 футов)

Продолжительность: Мгновенная

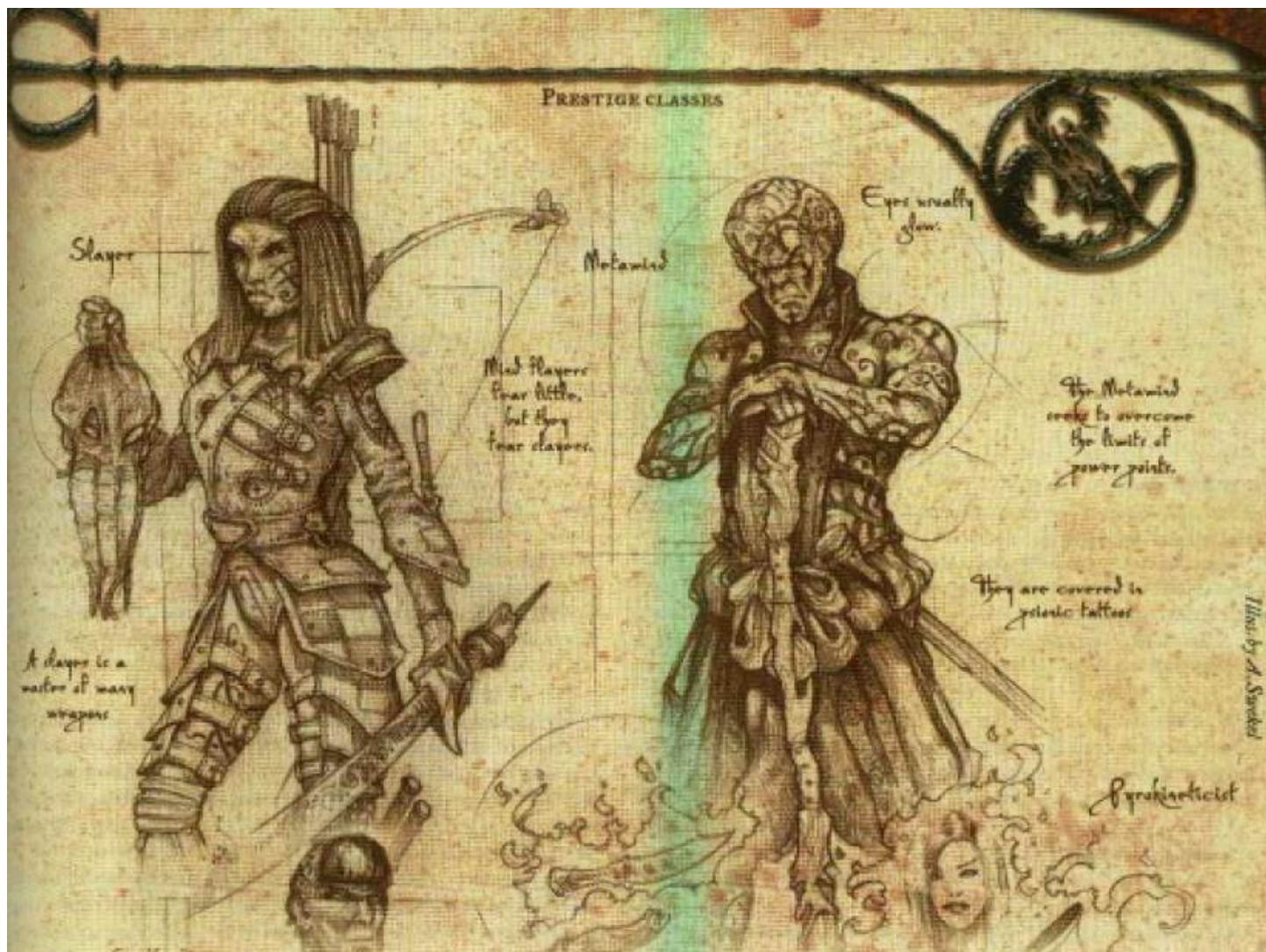
Спасбросок: Рефлексы, половина

Сопротивление силам: Да

Очки силы: 5

Вы вытягиваете из Астрального Плана нестабильную эктоплазму, вспыхивающую яростным белым пламенем. *Белый огонь* наносит 5d4 очков огненного урона в указанной вами области (вы должны быть способны видеть целевую область или хотя бы её часть). Бесхозные предметы также получают урон.

Белый огонь поджигает горючие предметы в области действия и вредит прочим. Он может плавить металлы с низкой температурой плавления, такие как свинец, медь, серебро или бронза.



ГЛАВА 6: ПЕРСОНАЖИ

Эта глава предоставляет информацию о псионических престиж-классах, опциональных специалистах, способных добавить кампании небольшую изюминку. Она также приводит базовые характеристики Псиона и Психовоина для неигровых персонажей (NPC) с 1 по 20 уровень.

ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ

Эулад шагает по небу, оставляя за собой огненные следы ног. Её волосы — горящая корона, её глаза — ярко-белые огни. Её взгляд падает на съжившиеся внизу фигуры в робах, которые, в своём невежестве, осмелились её оскорбить. “Теперь, пользователи магии, вы, наконец, поняли, что значит по-настоящему владеть огнём”. Эулад — пирокинет, и она недовольна.

Пирокинет — это псионический престиж-класс. Как описано в главе 2 *КНИГИ МАСТЕРА*, персонажи, подходящие по требованиям, могут мультиклассировать в престиж-классы при повышении в уровнях. Взятие престиж-класса не даёт обычного штрафа опыта от мультиклассирования. Псионические престиж-классы предлагают особые способности и силы, иначе недоступные игровым персонажам (PC) и фокусирующие их на специфических, интересных направлениях.

Разрешение игровым персонажам доступа к престиж-классам полностью опционально и всегда определяется решением ИМ. Хотя ниже и приведено несколько примеров, но использование престиж-классов определяется индивидуально для каждой кампании, и ИМ вполне может запретить их использовать или ограничить их использование

только неигровыми персонажами. В данной книге представлены четыре псионических престиж-класса: Метаразум (Metamind), Пирокинет (Pyrokineticist), Истребитель (Slayer) и Душераз (Soulknife).

МЕТАРАЗУМ (METAMIND)

Метаразум знает, что накопление большой силы за короткое время — ключ к псионическому превосходству. “Сила, способная сжигать” — вот к чему стремятся все Метаразумы. Их не интересуют красивые и изящные пути, они однобоко стараются накопить настолько много психической силы, насколько это возможно. Тот, кто берёт один или несколько уровней Метаразума, иногда называется в разговорной речи другими псионическими персонажами “головой”.

В игровых терминах главное для Метаразума — это очки силы. Любой персонаж, имеющий хоть какие-то псионические способности, может стать Метаразумом, чтобы укрепить свою ментальную мощь — ценой изучения высокоуровневых сил. Психовоины часто стремятся таким образом укрепить свою, в общем-то среднюю, ментальную мощь, чтобы иметь достаточный запас очков силы для применения ориентированных на бой псионических навыков. Также несколько уровней Метаразума могут брать Псионы, желающие дольше поддерживать эффекты своих сил.

NPC-Метаразумы часто можно встретить среди групп Психовоинов, сбивающихся вместе для противостояния какой-либо общей угрозе, например, иллитидам.

Кость Хитов: d4.

Таблица 6-1: Метаразум

Уровень	Базовый бонус атаки	Спас Стой	Спас Реф	Спас Воли	Особое	Очков силы/день	Раскрытые силы
							0 1 2 3 4
1	+0	+0	+0	+2	Внутренняя сила, психикристалл	+5	2 - - - -
2	+1	+0	+0	+3	Внутренняя сила	+5	3 - - - -
3	+1	+1	+1	+3	Спуск силы	+7	3 1 - - -
4	+2	+1	+1	+4	Внутренняя сила	+7	3 2 - - -
5	+2	+1	+1	+4	Спуск силы	+7	3 3 1 - -
6	+3	+2	+2	+5	Внутренняя сила	+9	3 3 2 - -
7	+3	+2	+2	+5	Спуск силы	+9	3 3 2 1 -
8	+4	+2	+2	+6	Психовампиризм	+11	3 3 3 1 -
9	+4	+3	+3	+6	Спуск силы	+11	3 3 3 2 -
10	+5	+3	+3	+7	Апофеоз	+11	3 3 3 2 1

Требования

Чтобы получить возможность стать Метаразумом, персонаж должен соответствовать следующим критериям.

Манифестирование: Способность манифестировать две различные силы, одна из которых должна быть 2-го уровня или выше.

Определение пси-сил (Psicraft): 6 рангов.

Знание (псионика) (Knowledge (psionics)): 6 рангов.

Навыки: Внутренняя сила (Inner strength).

Классовые умения

Классовые умения Метаразума (и ключевая характеристика для них): Алхимия (Инт), Концентрация (Тел), Ремесло (любое) (Инт), Знание (псионика) (Knowledge (psionics)) (Инт), Определение пси-сил (Psicraft) (Инт) и Удалённое видение (Remote View) (Инт).

Очки умений на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Классовые черты

Всё нижеописанное – классовые черты престиж-класса Метаразум.

Владение оружием и бронёй: Метаразум не получает умения обращаться с каким-либо оружием или бронёй.

Очки силы (Power Points): Метаразум получает очки силы на день как приведено в Таблице 6-1: Метаразум. Эти очки силы добавляются к предыдущему общему запасу очков силы. Метаразум получает бонусные очки силы, базирующиеся на показателе его ключевой способности. Если ранее персонаж не мог получать бонусные очки силы за высокие показатели способностей (как в случае с Психовоинами), то теперь он должен выбрать первичную дисциплину и будет получать бонусные очки силы, основанные на счёте соответствующей способности (смотреть Таблицу 1-2: Бонусные Очки Силы Псиона).

Раскрытие сил (Powers Discovered): Метаразум раскрывает силы как показано в Таблице 6-1: Метаразум. Силы выбираются из списка сил Псиона. Эти силы добавляются к ранее известным персонажу силам. Псионические атакующие и защитные режимы раскрываются так же, как если бы персонаж был Психовоином того же уровня, что и уровень в престиж-классе (ранее известные персонажу атакующие и защитные режимы не забываются).

Внутренняя сила (Inner Strength): На 1-м, 2-м, 4-м и 6-м уровнях Метаразум получает Внутреннюю силу (Inner Strength), как бонусный навык. Это даёт Метаразуму дополнительные очки силы каждый раз, когда он получает этот навык.

Силовой психикристалл (Power Psicrystal): На 1-м уровне Метаразум овладевает мастерством хранения

дополнительных очков силы в психикристалле. Персонажи, чей предыдущий класс не позволял создания психикристалла (вроде Психовоинов) получают право создать такой кристалл, как это делает Псион. Психикристалл, вдобавок к своим способностям, рассматривается ещё и как *ёмкостный кристалл*, способный хранить 5 очков силы. Психикристалл Метаразума продвигается в своих способностях согласно Таблице 1-5: Особые Способности Психикристаллов, используя сумму уровней Метаразума и Псиона (если последние имеются). Уровни в других классах, включая класс Психовоина, не учитываются при прогрессе способностей психикристалла. *Силовой психикристалл* – это волшебная способность.

Спуск силы (Trigger Power): Начиная с 3-го уровня, а затем на 5, 7 и 9 Метаразум получает бонусный навык Спуск силы (Trigger Power). Каждый раз при получении этого навыка он выбирает силу от 0-го до 3-го уровня, которую сможет манифестировать бесплатно.

Психовампиризм (Psycho Vampire): На 8-м уровне Метаразум обучается вытягивать силу у других. Он может манифестировать силу 5-го уровня *Психовампиризм (Psycho Vampire)* как будто используя Спуск силы (Trigger Power), хотя в обычном случае силы выше 3-го уровня для такого использования недоступны (КТ спуска этой силы равен 21). Это волшебная способность.

Апофеоз (Apotheosis): На 10-м уровне Метаразум получает возможность манифестировать все свои силы 1-го уровня как при использовании навыка Спуск силы вместо выбора отдельных сил.

ПИРОКИНЕТ (PYROKINETICIST)

Пирокинет – это персонаж, который познал, что даже малое число псионических сил может быть очень полезно, если всё, что вас интересует – это огонь. В хаотичной форме пламени, его спектре цветов, зависящем от сгораемого топлива, его тепле и его неутолимом голоде Пирокинет видит одновременно и красоту, и функциональность. Того, кто берёт один или несколько уровней Пирокинета, в обиходной речи порой называют “пиро”.

Те, кто становятся Пирокинетами, любят огонь. Любой персонаж с псионическими способностями является потенциальным кандидатом на этот престиж-класс. Псионы считают приемлемым отказаться от раскрытия сил в других областях, если они питают страсть к огню. Некоторые Психовоины также наслаждаются огненными силами.

NPC-Пирокикеты довольно редки, так как общество недолюбливает тех, кто стремится “всё сжечь”. Таким образом, Пирокинетов редко можно встретить в крупных поселениях (разве что нанятых в качестве тайных силовиков). Вместо этого их чаще можно повстречать на отшибах общества, в качестве

Таблица 6-2: Пирокинет

Уровень	Базовый бонус атаки	Спас Стой	Спас Реф	Спас Воли	Особое	Очков силы/день	Раскрытые силы			
							0	1	2	3
1	+0	+2	+0	+0	Воспламеняющее прикосновение, Огненный хлыст	+3	-	-	-	-
2	+1	+3	+0	+0	Адаптация к огню, огненная ладонь	+5	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+1	Выстрел огнём	+5	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+1	Огненное оружие	+5	1	-	-	-
5	+3	+4	+1	+1	Драконье дыхание	+7	2	-	-	-
6	+4	+5	+2	+2	Ореол	+7	2	1	-	-
7	+5	+5	+2	+2	Огненная прогулка	+7	2	2	-	-
8	+6	+6	+2	+2	Огонь не страшен	+9	2	2	1	-
9	+6	+6	+3	+3	Тепловая смерть	+9	2	2	2	-
10	+7	+7	+3	+3	Властелин огня	+9	2	2	2	1

отшельников в засушливых землях, где искушение всё сжигать не так велико.

Кость Хитов: d6.

Требования

Чтобы получить возможность стать Пирокинетом, персонаж должен соответствовать следующим критериям.

Мировоззрение: Любое хаотичное.

Алхимия: 1 ранг.

Базовые очки силы/день: 10+ (не считая бонусных очков силы).

Знание (псионика) (Knowledge (psionics)): 1 ранг.

Силы: Знание *Контроля над пламенем (Control flames)*.

Особое: Должен поджечь постройку любых размеров и понаблюдать, как она сгорит.

Классовые умения

Классовые умения Пирокинета (и ключевая характеристика для них): Алхимия (Инт), Концентрация (Тел), Ремесло (любое) (Инт), Знание (псионика) (Knowledge (psionics)) (Инт) и Определение пси-сил (Psicraft) (Инт).

Очки умений на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Классовые черты

Всё нижеописанное – классовые черты престиж-класса Пирокинет.

Владение оружием и бронёй: Пирокинет не получает умения обращаться с каким-либо оружием или бронёй.

Очки силы (Power Points): Пирокинет получает очки силы на день как приведено в Таблице 6-2: Пирокинет. Эти очки силы добавляются к предыдущему общему запасу очков силы. Пирокинет получает бонусные очки силы, базирующиеся на показателе его ключевой способности. Если ранее персонаж не мог получать бонусные очки силы за высокие показатели способностей (как в случае с Психовоинами), то теперь он должен выбрать первичную дисциплину и будет получать бонусные очки силы, основанные на счёте соответствующей способности (смотреть Таблицу 1-2: Бонусные Очки Силы Псиона).

Раскрытие сил (Powers Discovered): Пирокинет раскрывает силы как показано в Таблице 6-2: Пирокинет. Силы выбираются из списка сил Псиона. Эти силы добавляются к ранее известным персонажу силам. Псионические атакующие и защитные режимы раскрываются так же, как если бы персонаж был Психовоином того же уровня, что и уровень в престиж-классе (ранее известные персонажу атакующие и защитные режимы не забываются).

Воспламеняющее прикосновение (Touch Aflame): Простое касание Пирокинета способно поджигать предметы или противников в раунде, следующем за прикосновением, если он того пожелает (вы не обязаны поджигать вещи). Если безоружные атаки персонажа не рассматриваются как атаки с оружием, то это безобидно выглядящее касание провоцирует свободные атаки со стороны противников. Пламя наносит 1d6 очков огненного урона, а затем опадает, хотя горючие материалы могут продолжать гореть по решению ИМ. В остальном поведение пламени подобно алхимическому огню (смотрите Главу 7 *КНИГИ ИГРОКА*), но здесь нечего смывать. Пирокинет может использовать эту сверхъестественную способность по желанию до тех пор, пока имеет в запасе 1 или более очков силы.

Огненный хлыст (Fire Lash): Действием движения Пирокинет может создать из нестабильной эктоплазмы огненный кнут длиной 4,5 метра (15 футов). Это волшебная способность. Он не получает урона от огня созданного им хлыста, а если выпускает его из рук, то кнут немедленно рассеивается. Хлыст наносит цели 1d4 очка огненного урона при успешном броске дальней касательной атаки (на расстояние до 4,5 метра (15 футов)). Пирокинет может использовать взятые для кнута навыки Любимое оружие, Оружейная специализация (если ему позволяет базовый класс) и Фехтование применительно к огненному хлысту. Он может использовать способность *огненного хлыста* по желанию до тех пор, пока имеет в запасе 11 или более очков силы.

Адаптация к огню (Fire Adaptation): На 2-м уровне Пирокинет становится устойчив к огню, получая бонус +10 ко всем спасброскам против огненного и теплового урона. Вдобавок он получает первые 1d6 очков урона от любой огненной или тепловой атаки, эффекта или опасностей окружающей среды в виде подавляющего урона. Эта экстраординарная способность защищает персонажа всё время, пока у него в запасе имеется 3 или более очков силы.

Огненная ладонь (Hand Afire): На 2-м уровне Пирокинет получает возможность активировать эту волшебную способность действием движения. Одна из его ладоней окутывается языками пламени, не вредящими ему самому, что позволяет его безоружным атакам считаться атаками с оружием. Такие атаки наносят 1d6 очков огненного урона вдобавок к любому прочему особому урону от безоружных атак. Персонаж может использовать *огненную ладонь* по желанию, пока у него в запасе имеется 9 или более очков силы.

Выстрел огнём (Bolt of Fire): На 3-м уровне Пирокинет получает возможность запускать сгусток псионически манифестированного огня в любую цель

на линии взгляда и на расстоянии до 18 метров (60 футов). Эта волшебная способность считается дальней касательной атакой и наносит 3d6 очков огненного урона. Пирокинет может использовать эту способность по желанию, но за каждое использование должен заплатить 3 очка силы.

Огненное оружие (Weapon Afire): С 4-го уровня Пирокинет может активировать эту волшебную способность действием движения. Одно оружие, которое он держит (включая камень, снаряд, стрелу или болт), окутывается языками пламени, не вредящими ни оружию, ни самому Пирокинету. Оружие наносит 1d6 очков огненного урона вдобавок к своему нормальному урону и потухает в следующем раунде активации способности раунде. Персонаж может использовать *огненное оружие* по желанию, пока у него в запасе имеется 9 или более очков силы.

Драконье дыхание (Breath of the Dragon): По достижении 5-го уровня Пирокинет раскрывает силу *Драконье дыхание (Breath of the dragon)*. Уровнезависимые величины определяются на основе сложения уровней Пирокинета с его прочими классовыми уровнями¹. Таким образом, Пирокинет 5 / Псион 5 манифестирует *Драконье дыхание (Breath of the dragon)* как манифестатор 10-го уровня. Пирокинет может манифестировать эту силу даже если в общем случае он слишком низок уровнем, чтобы делать это, но он должен быть способен оплатить её полную цену в очках силы. Это волшебная способность.

Ореол (Nimbus): С 6-го уровня Пирокинет может активировать эту волшебную способность действием движения. Всё его тело окутывается языками пламени, не вредящими ни ему самому, ни его снаряжению. Когда персонаж окутан пламенем, его модификатор Харизмы (но не её счёт) увеличивается на +2, он может проводить ближние касательные атаки как при использовании способности *огненная ладонь* и получает поглощение урона 10/+1. Он должен платить по 9 очков силы за 1 минуту использования *ореола*.

Огненная прогулка (Firewalk): Начиная с 7-го уровня, Пирокинет может использовать эту волшебную способность, чтобы буквально ходить по воздуху. Он может двигаться со своей нормальной скоростью в любых направлениях, в том числе, по вертикали, но не может перемещаться в раунде быстрее, чем со своей удвоенной скоростью. Такой огнеходец оставляет в воздухе пламенеющие следы, рассеивающиеся через 2 раунда, но они не наносят урона. Пирокинет должен платить по 1 очку силы за каждые 3 метра (10 футов) подобной ходьбы.

Огонь не страшен (Fear No Fire): На 8-м уровне Пирокинет становится ещё более устойчив к огню, получая бонус +15 ко всем спасброскам против огненного и теплового урона. Он также получает поглощение урона 30/+1 против атак, эффектов и условий окружающей среды, которые наносят урон огнём или жарой. Даже если он получает урон от жары или огня, то первые 2d6 очков этого урона считаются подавляющим уроном. Эта сверхъестественная способность защищает персонажа всё время, пока у него в запасе имеется 19 или более очков силы.

Тепловая смерть (Heat Death): Пирокинет, достигший 9-го уровня, может использовать эту волшебную способность, чтобы поднять внутреннюю температуру одного живого существа, находящегося в пределах 9 метров (30 футов) от него, до смертельного уровня. Цель должна выполнить успешный

спасбросок Стойкости (КТ 17) или умереть ужасной смертью из-за закипания её крови (и прочих внутренних жидкостей). Даже при успешном спасброске цель получает 2d8 очков теплового урона. Пирокинет должен оплачивать каждое использование этой способности 13 очками силы.

Властелин огня (Fire Lord): На 10-м уровне Пирокинет получает сверхъестественную способность раз в день становиться огненным элементом своего размера. При этом он получает все особые способности элементаля. Во всех остальных отношениях эта способность действует как сила *Превращение себя (Polymorph self)*, манифестируемая манифестатором 12-го уровня.

ИСТРЕБИТЕЛЬ (SLAYER)

Только самые наивные игнорируют угрозу со стороны иллитидов. Или, по крайней мере, так говорят те, кто посвятил свои жизни искоренению “заразы” в лице ловцов разума. Псионические существа знают истинную опасность, представляемую иллитидами, лучше, чем непсионические, но даже при этом многие из них не готовы следовать кодексу Истребителя.

Основное кредо Истребителя – “Делай или умри”, где “делай” означает “ищи и убивай иллитидов”. Слабый сердцем не станет Истребителем (это ещё одно их кредо, число которых, по правде говоря, измеряется сотнями). Едва ли секретом является тот факт, что хотя Истребители лучше всего подготовлены для охоты и убийства иллитидов, многие их способности делают Истребителей смертоносными и для других псионических существ.

Любой персонаж, имеющий псионические способности, может стать Истребителем. Всё, что для этого нужно – достаточно сильно ненавидеть иллитидов. Карлики, берущие этот престиж-класс, известны как *карадхэкеры*, что приблизительно можно перевести как “разумопреследователи”. На самом деле, возможно, первые Истребители появились именно среди Карликов, хотя сами они утверждают, что получили свои знания от другого, секретного источника.

NPC-Истребители любят путешествовать небольшими группами по 2-3 и давать таким группам жутковатые прозвания. Такие группы часто нанимаются богачами, которым предстоит путешествие по контролируемым иллитидами территориям. Но между подобными приработками они и сами рады нанести удар по своим извечным врагам, обнаружив очередной аванпост иллитидов или, ещё лучше, их город, которого никогда не касаются лучи солнца. Также ходят истории о пошедших в разнос бандах Истребителей, которые охотятся не только на иллитидов, а вообще на любых псионических существ.

Кость Хитов: d10.

Требования

Чтобы получить возможность стать Истребителем, персонаж должен соответствовать следующим критериям.

Базовый бонус атаки: +3.

Базовые очки силы/день: 3+ (не считая бонусных очков силы).

Знание (илликиды) (Knowledge (illithid lore)): 1 ранг.

Знание дикой природы: 4 ранга.

Навыки: Выслеживание.

Особое: Должен убить иллитида, индивидуально или в составе группы не более чем из 6 членов.

Классовые умения

¹ По букве правил, тут должны учитываться и уровни непсионических классов – скорее всего, так и есть, но нельзя исключать и небольшую вероятность того, что подразумевались только уровни псионических классов – это, к сожалению, нигде не прояснялось явно (прим. перевод.).

Таблица 6-3: Истребитель

Уровень	Базовый бонус атаки	Спас Стой	Спас Реф	Спас Воли	Особое	Очков силы/день	Раскрытые силы			
							0	1	2	3
1	+1	+0	+0	+2	Избранный (иллити́д), враг Чувство	+3	-	-	-	-
2	+2	+0	+0	+3	Тошнотворный мозг	+5	-	-	-	-
3	+3	+1	+1	+3	Бонусный навык*	+5	-	-	-	-
4	+4	+1	+1	+4	Буфер здравомыслия	+5	1	-	-	-
5	+5	+1	+1	+4	Бонусный навык*	+7	2	-	-	-
6	+6	+2	+2	+5	Церебральная слепота	+7	2	1	-	-
7	+7	+2	+2	+5	Бонусный навык*	+7	2	2	-	-
8	+8	+2	+2	+6	Пролом сопротивления силам	+9	2	2	1	-
9	+9	+3	+3	+6	Бонусный навык*	+9	2	2	2	-
10	+10	+3	+3	+7	Отдача от взрыва	+9	2	2	2	1

Классовые умения Истребителя (и ключевая характеристика для них): Обман (Хар), Концентрация (Тел), Знание (иллити́ды) (Knowledge (illithid lore)) (Инт), Слух (Муд), Определение пси-сил (Psicraft) (Инт), Проницательность (Муд), Внимательность (Муд) и Знание дикой природы (Муд).

Очки умений на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Классовые черты

Всё нижеописанное – классовые черты престиж-класса Истребитель.

Владение оружием и бронёй: Истребители умеют обращаться со всем простым и боевым оружием, с любой бронёй и со щитами.

Очки силы (Power Points): Истребитель получает очки силы на дёне как приведено в Таблице 6-3: Истребитель. Эти очки силы добавляются к предыдущему общему запасу очков силы. Истребители не получают бонусных очков силы.

Раскрытие сил (Powers Discovered): Истребитель раскрывает силы как показано в Таблице 6-3: Истребитель. Силы выбираются из списка сил Псиона. Эти силы добавляются к ранее известным персонажу силам. Псионические атакующие и защитные режимы раскрываются так же, как если бы персонаж был Психовоином того же уровня, что и уровень в престиж-классе (ранее известные персонажу атакующие и защитные режимы не забываются).

Избранный враг (Илли́тид) (Favored enemy (Illithid)): На 1-м уровне Истребитель выбирает илли́тидов (и всех их родичей) в качестве избранного врага. Благодаря интенсивному изучению своих противников и отработке особых техник боя с ними, Истребитель получает бонус +1 к проверкам Обмана, Слуха, Проницательности, Внимательности и Знания дикой природы, когда эти умения используются против илли́тидов. Кроме того, он получает такой же бонус к броскам урона оружием против илли́тидов, включая урон от дистанционного оружия по целям не далее 9 метров (30 футов).

Чувство илли́тидов (Illithid Sense): Истребитель ощущает присутствие илли́тидов в пределах 18 метров (60 футов) от себя, даже если они скрыты во тьме или за стенами, но не определяет их точное местоположение. Эта сверхъестественная способность остаётся активной, пока в запасе у Истребителя есть не менее 3 очков силы.

Тошнотворный мозг (Brain Nausea): На 2-м уровне Истребитель получает эту постоянную защиту – сверхъестественную способность, в чём-то похожую на силу *Отторжение (Aversion)*. Любое существо, пытающееся пожрать мозг Истребителя, должно сделать успешный спасбросок Воли (КТ 17) или отказаться от этой затеи. В частности, илли́тиды

свободны предпринимать любые действия, кроме извлечения мозга Истребителя (хотя они не осознают, что затронуты действием этой способности). Эта способность остаётся активной, пока у Истребителя в запасе есть хотя бы 1 очко силы (даже если он без сознания, оглушён или по иной причине беспомощен).

Бонусные навыки (Bonus Feats): На 3-м, 5-м, 7-м и 9-м уровне Истребитель получает бонусный обидный, псионический или метапсионический навык. В общем случае Истребители предпочитают навыки, улучшающие их способности избавляться от илли́тидов, хотя они эффективны против любого противника – илли́тида или нет.

Буфер здравомыслия (Lucid Buffer): На 4-м уровне Истребитель становится особо искусен в противостоянии ментальным атакам. Он получает бонус умения +4 ко всем спасброскам против принуждений и ментальных эффектов. Также он получает бонус умения +2 ко всем спасброскам против псионических атакующих режимов, которые складываются с бонусами, даваемыми возведением псионического защитного режима (если последние имеются). Эта волшебная способность остаётся активной, пока в запасе у Истребителя есть не менее 9 очков силы.

Церебральная слепота (Cerebral Blind): По достижении 6-го уровня Истребитель получает возможность мгновенно ответить на псионическую атаку. Когда он преуспевает в спасброске против псионической силы или псионического атакующего режима, атакующий должен немедленно сам сделать спасбросок Воли, используя КТ своей исходной атаки. При провале атакующий остаётся ошеломлённым на 1 раунд от псионической отдачи. Эта волшебная способность остаётся активной, пока в запасе у Истребителя есть не менее 15 очков силы.

Пролом сопротивления силам (Breach Power Resistance): Оружие в руках достигшего 8-го уровня Истребителя усиливается его псионической мощью и его страстностью. Каждая его успешная ближняя атака (и дальняя атака с расстояния не более 9 метров (30 футов)) против существа, имеющего Сопротивление силам, временно снижает последнее на 1. Если существо не будет убито, то потерянное Сопротивление силам возвращается со скоростью 1 очко в 12 часов. Эта сверхъестественная способность остаётся активной, пока в запасе у Истребителя есть не менее 17 очков силы.

Отдача от взрыва (Blast Feedback): Остерегайтесь использовать *Взрыв разума (Mind blast)* против Истребителя: с 10-го уровня он становится способен обернуть излюбленную атаку илли́тидов против них самих. Будучи атакован *Взрывом разума (Mind blast)*, Истребитель может отказаться от

Таблица 6-4: Душере́з

Уровень	Базовый бонус атаки	Спас Стой	Спас Реф	Спас Воли	Особое	Очков силы/день	Раскрытые силы			
							0	1	2	3
1	+0	+0	+2	+0	Мыслеклинок, Внезапная атака +1d6	+3	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+0	Внедрение силы, Метание мыслеклинка	+5	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+1	Внезапная атака +2d6	+5	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+1	Внедрение псионической атаки	+5	1	-	-	-
5	+3	+1	+4	+1	Внезапная атака +3d6	+7	2	-	-	-
6	+4	+2	+5	+2	Пресечение жизни, Мгновенное выхватывание	+7	2	1	-	-
7	+5	+2	+5	+2	Внезапная атака +4d6	+7	2	2	-	-
8	+6	+2	+6	+2	Усовершенствование	+9	2	2	1	-
9	+6	+3	+6	+3	Внезапная атака +5d6	+9	2	2	2	-
10	+7	+3	+7	+3	Нож в душу	+9	2	2	2	1

поднятия псионической защиты и от осуществления спасброска. Он получает временный урон Харизме, но автоматически осуществляет атаку отдачи от взрыва (сверхъестественная способность). Атакующий должен одновременно с атакой совершить спасбросок Воли против КТ исходного *Взрыва разума* (*Mind blank*) и не может при этом использовать защитные режимы. При провале спасброска запас очков силы атакующего мгновенно обнуляется, а сам он оказывается оглушён на 1 раунд.

ДУШЕРЕЗ (SOULKNIFE)

Душере́з считает свой разум самой прекрасной – и самой смертоносной – вещью во всём мироздании. С таким подходом и посредством усиленных практик Душере́з учится облекать свою ментальную силу в мерцающий клинок из полутвёрдой психической энергии.

Клинок каждого отдельного Душере́за, именуемый “мыслеклинок”, отличается цветом и формой, соответствующими личности, ментальной силе и даже настроению своего владельца. Хотя никакие два мыслеклинка не выглядят одинаково, они разделяют общие смертоносные свойства. Поскольку Душере́зы вкладывают силу своего разума в подобное оружие, они известны своей жестокостью.

Любой персонаж, имеющий псионические способности, может стать Душере́зом.

НРС-Душере́зы нередко предлагают свои услуги в качестве вольной стражи, но ещё чаще – в качестве убийц. Даже будучи безоружным, Душере́з находится в одной мысли от нанесения смертельного удара, ибо он подчинил себе самые жестокие инстинкты собственного разума.

Кость Хитов: d6.

Требования

Чтобы получить возможность стать Душере́зом, персонаж должен соответствовать следующим критериям.

Базовый бонус атаки: +3.

Бесшумность: 3 ранга.

Базовые очки силы/день: 9+ (не считая бонусных очков силы).

Знание (псионика) (Knowledge (psionics)): 3 ранга.

Классовые умения

Классовые умения Душере́за (и ключевая характеристика для них): Концентрация (Тел), Маскировка (Лов), Знание (псионика) (Knowledge (psionics)) (Инт), Бесшумность (Лов), Проницательность (Муд) и Акробатика (Лов).

Очки умений на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Классовые черты

Всё нижеописанное – классовые черты престиж-класса Душере́з.

Владение оружием и бронёй: Душере́з умеет обращаться с лёгкой бронёй, но не со щитами.

Очки силы (Power Points): Душере́з получает очки силы на день как приведено в Таблице 6-4: Душере́з. Эти очки силы добавляются к предыдущему общему запасу очков силы. Душере́з получает бонусные очки силы, базирующиеся на показателе его ключевой способности. Если ранее персонаж не мог получать бонусные очки силы за высокие показатели способностей (как в случае с Психовоинами), то теперь он должен выбрать первичную дисциплину и будет получать бонусные очки силы, основанные на счёте соответствующей способности (смотреть Таблицу 1-2: Бонусные Очки Силы Псиона).

Раскрытие сил (Powers Discovered): Душере́з раскрывает силы как показано в Таблице 6-2: Душере́з. Силы выбираются из списка сил Псиона. Эти силы добавляются к ранее известным персонажу силам. Псионические атакующие и защитные режимы раскрываются так же, как если бы персонаж был Психовоином того же уровня, что и уровень в престиж-классе (ранее известные персонажу атакующие и защитные режимы не забываются).

Мыслеклинок (Mind-Blade): Действием движения Душере́з создаёт полутвёрдый клинок из психической энергии длиной 30 сантиметров (1 фут) (произведённый из его собственного разума). Пока он держит клинок, тот во всех отношениях (кроме внешнего вида) идентичен короткому мечу и наносит 1d6 очков колющего урона. Клинок можно сломать, но Душере́з может просто создать новый своим следующим действием движения. В момент, когда Душере́з разжимает ладонь на рукоятке клинка, тот рассеивается. Душере́з может брать для мыслеклинка навыки Любимое оружие, Оружейная специализация (если ему позволяет базовый класс) и Фехтование. Использовать мыслеклинок можно до тех пор, пока у Душере́за имеется запас из хотя бы 1 очка силы.

Когда Душере́з достигает 2-го уровня, его мыслеклинок получает усиливающий бонус +1; на 4-м уровне бонус увеличивается до +2; на 6-м – до +3; на 8-м – до +4; и на 10-м – до +5. Усиливающий бонус применяется к каждому создаваемому мыслеклинку, включая метаемые, усовершенствуемые или с внедрениями (смотреть ниже).

Даже там, где псионика в обычном случае не действует (например, внутри *Поля аннулирования псионики* (*Null psionics field*)), Душере́з может попытаться сохранить мыслеклинок, сделав спасбросок Стойкости по КТ, установленному

создателем эффекта. Даже в случае успешного спасброска Душперез должен делать в следующем раунде новый спасбросок, чтобы сохранить свой мыслеклинок. Создание мыслеклинка — это сверхъестественная способность.

Внезапная атака (Sneak Attack): Душперез может осуществлять внезапные атаки подобно Разбойнику, но только своим мыслеклинком. Каждый раз, когда цель Душпереза теряет свой бонус Ловкости к КБ, атака мыслеклинком наносит дополнительно 1d6 очков урона. Этот урон возрастает на 1d6 каждые 2 уровня (+2d6 на 3-м уровне, +3d6 на 5-м и так далее). Смотрите описание класса Разбойника в Главе 3 *КНИГИ ИГРОКА* для большей информации по внезапным атакам. Душперез получает выгоду от этой экстраординарной способности, пока имеет в запасе хотя бы 1 очко силы.

Внедрение силы (Imbed Power): На 2-м уровне Душперез получает возможность внедрить в свой мыслеклинок одну псионическую силу (но не псионический атакующий режим) не выше 3-го уровня, которая ему известна. Эта волшебная способность требует действия движения, и Душперез должен оплатить стоимость силы в очках силы, чтобы её внедрить. Внедрённая сила автоматически воздействует на следующую цель, которую Душперез поразит своим мыслеклинком; спасбросок от силы при этом не допускается. Даже если в обычном случае сила воздействует на область или создаёт луч, то в данной ситуации она воздействует лишь на одну цель. Сила разряжается и “испаряется” из мыслеклинка, в который после этого можно вложить новую силу. Мыслеклинок не может одновременно иметь более одной внедрённой силы.

Метание мыслеклинка (Throw Mind-Blade): На 2-м уровне Душперез получает возможность метать свой клинок как дистанционное оружие с эффективной дистанцией 9 метров (30 футов). Вне зависимости от успешности подобной атаки мыслеклинок после её проведения рассеивается. Душперез может провести внезапную атаку метанием мыслеклинка (на расстоянии не более 9 метров (30 футов)) и может использовать клинок в сочетании с другими особыми способностями (например, с внедрённой силой). Душперез может использовать эту сверхъестественную способность, пока имеет в запасе не менее 1 очка силы.

Внедрение псионической атаки (Imbed Psionic Attack): На 4-м уровне Душперез может вложить в свой мыслеклинок один из известных ему псионических атакующих режимов. Эта волшебная способность требует действия движения, и Душперез должен оплатить стоимость внедряемого атакующего режима в очках силы. Внедрённая атака автоматически воздействует на следующую цель, которой Душперез наносит удар мыслеклинком. Цель не может поднять защитный псионический режим и должна делать свой спасбросок Воли, как неподготовленная (считайте, что у непсионических защитников воздвигнут *Щит мыслей (Thought shield)* вместо стандартного непсионического буфера). Внедрённый *Взрыв разума (Mind blast)* воздействует только на цель. Атака разряжается и “испаряется” из мыслеклинка, в который после этого можно вложить новый атакующий режим. Мыслеклинок не может одновременно иметь более одного внедрённого атакующего режима или силы.

Пресечение жизни (Sever Life): Когда Душперез достигает 6-го уровня, он получает возможность использовать свои внедрённые псионические атаки против жизненной силы цели. Успешная атака мыслеклинком с подобным внедрением позволяет наносить временный урон Телосложению вместо временного урона стандартной для атакующего

режима способности¹. Душперез может использовать эту сверхъестественную способность, пока имеет в запасе не менее 11 очков силы.

Мгновенное выхватывание (Free Draw): На 6-м уровне Душперез получает возможность материализовывать мыслеклинок свободным действием, а не действием движения. Он может использовать эту экстраординарную способность, пока имеет в запасе не менее 13 очков силы.

Усовершенствование (Upgrade): По достижении 8-го уровня Душперез получает ещё больший контроль над силами своего разума. Базовые характеристики его мыслеклинка становятся соответственными характеристикам длинного меча, так что он начинает наносить 1d8 очков режущего урона. Душперез может использовать усовершенствованный мыслеклинок, пока имеет в запасе не менее 7 очков силы.

Нож в душу (Knife to the Soul): На 10-м уровне Душперез становится экспертом в атаках по жизненной энергии противника. Способность “нож в душу” напоминает “пресечение жизни” (смотреть выше), но половина наносимого урона Телосложению является постоянной. Душперез может использовать эту сверхъестественную способность, пока имеет в запасе не менее 17 очков силы.

СТАТИСТИКИ ПСИОНИЧЕСКИХ NPC²

Этот раздел содержит базовые статистики для псионических NPC каждого стандартного класса на уровнях 1-20.

СЛУЧАЙНЫЕ NPC

Начав с определения уровня NPC (или его Рейтинга Сложности, что обычно одно и то же), вы можете создать его полностью случайным образом или сложить кусочки мозаики так, как сами сочтёте нужным.

Приведённые статистики помогут вам создать основных персонажей с минимумом усилий. Если вы хотите приложить больше усилий по ручной настройке персонажей, то можете использовать приведённые показатели в качестве отправной точки, либо же вовсе полностью самостоятельно создать персонажа с нуля.

При создании NPC с помощью нижеприведённых таблиц вам также придётся консультироваться с Главой 2 *КНИГИ МАСТЕРА*. Чтобы создать псионического NPC, начните с определения его уровня или Рейтинга Сложности, а затем случайным образом определите следующую информацию:

1. Накиньте мировоззрение NPC по Таблице 6-5: Случайное Мировоззрение Псионического NPC.

2. Накиньте класс по Таблице 6-6: Случайный Класс Псионического NPC.

3. Накиньте случайную расу или тип монстра по соответствующей колонке Таблицы 2-30, Таблицы 2-31 или Таблицы 2-32 в Главе 2 *КНИГИ МАСТЕРА*.

4. Объедините основные характеристики, базирующиеся на классе NPC, из таблиц ниже (6-7 – 6-13) с информацией по расе или типу из раздела Модификация NPC по расе или типу в Главе 2 *КНИГИ МАСТЕРА*.

¹ Добровольно отказаться от использования Пресечения жизни вместо внедрённого атакующего режима, похоже, нельзя (прим. перевод.).

² Честно говоря, весь этот раздел представляет собой сплошной бардак с кучей ошибок, которые лишь частично поправлены официальной эрратой (и совсем чуть-чуть мной), поэтому особо на него опираться я бы не рекомендовал (прим. перевод.).

Таблица 6-5: Случайное Мировоззрение Псионического NPC

d%	Мировоззрение
01-20	Доброе (законное, нейтральное или хаотичное)
21-50	Нейтральное (законное, истинно нейтральное или хаотичное)
51-100	Злое (законное, нейтральное или хаотичное)

Таблица 6-6: Случайный Класс Псионического NPC

Добрый	Нейтральный	Злой	Класс
01-46	01-51	01-59	Псион
47-100	52-100	60-100	Психовоин

РУКОТВОРНЫЕ NPC

Чтобы создать NPC с нуля, просто используйте информацию из *КНИГИ ИГРОКА*, *КНИГИ МОНСТРОВ* и Главы 2 *КНИГИ МАСТЕРА*.

Единственный дополнительный элемент, который вам потребуется – это стоимость снаряжения NPC. Используйте Таблицу 2-44 в Главе 2 *КНИГИ МАСТЕРА* для определения общей стоимости оснащения NPC.

ЧТЕНИЕ ОПИСАНИЙ NPC

Описания NPC суммируют множество информации о них. Материал, который не является очевидным, объясняется ниже.

Увеличенные показатели способностей: в скобках указываются значения с учётом разнообразных магических усилителей.

Ур: Классовый уровень.

Иниц: Бонус к проверкам инициативы. Это и прочие числа приводятся уже с учётом имеющих к ним отношение модификаторов.

Скр: Скорость.

Оружие: Каждый NPC экипируется оружием и ближнего, и дальнего боя. Колонки с оружием перечисляют общий бонус атаки в зависимости от класса и уровня, а также бонус к урону (в скобках). Если NPC имеет более одного типа боеприпасов, то указанные цифры предполагают использование лучшего из них.

С/Р/В: Бонусы к спасброскам Стойкости, Рефлексов и Воли.

Умения: Умения обозначаются следующими аббревиатурами: Смг (Самогипноз), Лаз (Лазание), Кон (Концентрация), Рем (Ремесло), Деак (Деактивация), Пер (Переговоры), Выс

(Высвобождение), Сбор (Сбор сведений), Прыж (Прыжки), Зн (Знание), Опр Пси (Определение пси-сил), Взл (Взлом), УВ (Удалённое видение), Прн (Проницательность) и Сстб (Самостабилизация). Модификаторы умений уже учитывают имеющиеся штрафы за броню.

За каждые 2 пункта Интеллекта, которые NPC получает или теряет из-за своей расы или типа, он получает или теряет одно умение. Новые умения имеют ранг 3+классовый уровень (или половину этого значения, если умение неклассовое).

ОС: Доступное NPC число очков силы на день.

Силы: Число раскрытых сил для манифестатора приводится в поуровневом порядке, от низшего к высшему. Для Телепата 4-ого уровня запись “4/3/1” означает, что он располагает четырьмя силами 0-го уровнями, тремя – 1-ого и одной – 2-ого.

Снаряжение: Несколько параграфов, в которых описываются броня, оружие и различное оснащение, которым владеют NPC. Значения в скобках показывают, на каком уровне NPC могут обзавестись данным предметом.

Предметы, содержащие силы, имеют уровень манифестации, минимально необходимый для использования этой силы (если не указано иное). Для предметов с зарядами определяйте число оставшихся зарядов случайным образом, как при генерации случайного предмета с зарядами.

Вся броня, оружие и боеприпасы с усиливающими бонусами предполагаются псионическими предметами. *Ёмкостные кристаллы*, дордже, камни силы и псионические татуировки всегда являются псионическими предметами. Прочее снаряжение тоже предполагается псионическим, если не указано иное.

NPC-Псион (Эгоист)

Стартовые показатели способностей: Сил 15, Лов 13, Тел 14, Инт 10, Муд 12, Хар 8.

Увеличенные показатели способностей: 4ур – Сил 16, 8 ур – Сил 17, 12 ур – Сил 18, 16 ур – Сил 19, 17 ур – Сил 19 (21), 19 ур – Сил 19 (25), 20 ур – Сил 20 (26).

Навыки: 1 ур – Инерционная броня (Inertial armor), 3 ур – Псионический кулак (Psionic fist), 6 ур – Боевое манифестирование (Combat manifestation), 9 ур – Силовое прикосновение (Power touch), 12 ур – Ментальный скачок (Mental leap), 15 ур – Любимое оружие (Weapon focus) (касание), 18 ур – Неотвратимый удар (Unavoidable strike).

Таблица 6-7: NPC-Псион (Эгоист)

Ур	ОЖ	КБ	Иниц	Скр	Моргенштерн (1d8)	Дротики (1d4)	С/Р/В	Опр Пси	Кон	Смг	Прыж	ОС	Силы
1	7	16	+1	9м	+2 (урон +2)	+2 (урон +2)	+2/+1/+3	+4	+6	+5	+6	3	3/1
2	10	16	+1	9м	+3 (+2)	+3 (+2)	+2/+1/+4	+5	+7	+6	+7	4	3/2
3	14	16	+1	9м	+3 (+2)	+3 (+2)	+3/+2/+4	+6	+8	+7	+8	8	3/3
4	17	16	+1	9м	+5 (+3)	+4 (+3)	+3/+2/+5	+7	+9	+8	+10	11	4/3/1
5	21	16	+1	9м	+5 (+3)	+4 (+3)	+4/+3/+6	+8	+10	+9	+11	19	4/3/2
6	24	16	+1	9м	+6 (+3)	+5 (+3)	+5/+4/+7	+9	+11	+10	+12	24	5/3/2/1
7	28	16	+1	9м	+6 (+3)	+5 (+3)	+5/+4/+7	+10	+12	+11	+13	29	5/4/3/2
8	31	16	+1	9м	+7 (+3)	+6 (+3)	+5/+4/+8	+11	+13	+12	+14	36	6/4/3/2/1
9	35	16	+1	9м	+7 (+3)	+6 (+3)	+6/+5/+8	+12	+14	+13	+15	43	6/4/3/3/2
10	38	16	+1	9м	+8 (+3)	+7 (+3)	+6/+4/+9	+13	+15	+14	+16	52	7/4/3/3/2/1
11	42	17	+1	9м	+9 (+4)	+7 (+4)	+6/+5/+9	+14	+16	+15	+17	61	7/4/4/3/3/2
12	45	17	+1	9м	+10/+5 (+4)	+8/+3 (+4)	+9/+8/+12	+15	+17	+16	+19	79	8/4/4/3/3/2/1
13	49	17	+1	9м	+11/+6 (+5)	+8/+3 (+5)	+9/+8/+12	+16	+18	+17	+20	90	8/5/4/4/3/3/2
14	52	17	+1	9м	+12/+7 (+5)	+9/+4 (+5)	+9/+8/+13	+17	+19	+18	+21	103	8/5/4/4/3/3/2/1
15	56	17	+1	9м	+12/+7 (+5)	+9/+4 (+5)	+10/+9/+13	+18	+20	+19	+22	116	8/5/4/4/3/3/2/2
16	59	18	+1	9м	+13/+8 (+5)	+10/+5 (+5)	+10/+9/+14	+19	+21	+20	+23	131	8/5/5/4/4/3/3/2/1
17	63	18	+1	9м	+14/+9 (+6)	+10/+5 (+6)	+10/+9/+14	+20	+22	+21	+25	157	8/5/5/4/4/4/3/3/2
18	65	18	+1	9м	+15/+10 (+6)	+11/+6 (+6)	+12/+10/+16	+21	+23	+22	+26	174	8/5/5/5/4/4/3/3/2/1
19	70	21	+1	9м	+17/+12 (+8)	+11/+6 (+8)	+12/+10/+16	+22	+24	+23	+29	219	8/5/5/5/4/4/4/3/2/2
20	73	21	+1	9м	+19/+14 (+9)	+12/+7 (+9)	+12/+10/+16	+23	+25	+24	+31	255	8/5/5/5/5/4/4/3/3/2

Классовые черты: 1 ур – Психристалл (герой), Эго кнут (Ego whip), Пустой разум (Empty mind), Толчок разума (Mind thrust), Щит мыслей (Thought shield), Башня железной воли (Tower of iron will); 3 ур – Ментальный барьер (Mental barrier); 5 ур – Крепость интеллекта (Intellect fortress); 7 ур – Взрыв разума (Mind blast); 9 ур – Пробуждение бессознательного (ID insinuation); 11 ур – Психическое сокрушение (Psychic crush).

Моргенштерн (оружие ближнего боя): Обычный (1-12 ур), +1 (13-17 ур), питающий тело (18-20 ур).

Дротики (оружие дальнего боя): Мастерской работы (1-20 ур).

Псионические татуировки: Бодрость (1-2 ур), невидимость (1-3 ур), левитация (2-4 ур), подстройка тела (3-6, 9-20 ур), сходство с животным (5, 8 ур), полёт (11 ур).

Камни силы: 2 малая контузия (1-2 ур), 2 укусы волка (1-3 ур), 2 молот (1 ур), 2 биоотдача (2-3 ур), невидимость (4 ур), невидимость (5 ур), контузия (5 ур), 2 медвежьи когти (5 ур), болезненное касание (6-7 ур), эктоплазменная форма (8 ур), укус тигра (9 ур), телепортация (11 ур), превращение себя (12 ур), массовый кокон (14 ур), растворяющее прикосновение (15 ур), драконье дыхание (15 ур), драконье дыхание (17 ур), гиперосознание (17 ур), полное превращение (18-20 ур).

Прочее псионическое и магическое снаряжение: Дордже огнепада (2 ур), кожа проворства (3 ур), ёмкостный кристалл [1] (4-8 ур), дордже биопотока (4 ур), плащ сопротивления +1 (магический предмет) (5-11 ур), ползучая татуировка сильной контузии (6-7 ур), ёмкостный кристалл [3] (7-11 ур), дордже невидимости [уровень манифестации 9] (8 ур), хрустальная маска мысленной брони (9-12 ур), 3 жемчужины высасывания силы (10, 18-20 ур), дордже белого огня (10 ур), амулет естественной брони +1 (магический предмет) (11-16 ур), кожа хамелеона (11 ур), псионарица Психометаболизма (11 ур), плащ сопротивления +2 (магический предмет) (12-17 ур), кольцо стабилизации (12 ур), ёмкостный кристалл [5] (13-16 ур), дордже снятия невидимости (14-15, 18 ур), торк свободной воли (15 ур), третий глаз ассимиляции (17-20 ур), плащ сопротивления +3 (магический предмет) (18-20 ур), амулет естественной брони +3 (магический предмет) (19-20 ур), пояс силы гиганта +6 (магический предмет) (19-20 ур), кольцо защиты +2 (магический предмет) (19-20 ур), кожа тролля (20 ур).

Прочее снаряжение: Кинжал (1-20 ур).

NPC-Псион (Кочевник)

Стартовые показатели способностей: Сил 14, Лов 15, Тел 12, Инт 10, Муд 13, Хар 8.

Увеличенные показатели способностей: 4 ур – Лов 16, 8 ур – Лов 17, 12 ур – Лов 18 (20), 16 ур – Лов 19 (21), 17 ур – Лов 19 (23), 19 ур – Лов 19 (25), 20 ур – Лов 20 (26).

Навыки: 1 ур – Инерционная броня (Inertial armor), 3 ур – Уклонение, 6 ур – Боевое манифестирование (Combat manifestation), 9 ур – Скорость мысли (Speed of thought), 12 ур – Псионический разгон (Psionic charge), 15 ур – Движение по стенам (Up the walls), 18 ур – Скорость мысли (Speed of thought) (2).

Классовые черты: 1 ур – Психристалл (герой), Эго кнут (Ego whip), Пустой разум (Empty mind), Пробуждение бессознательного (ID insinuation), Толчок разума (Mind thrust), Щит мыслей (Thought shield); 3 ур – Ментальный барьер (Mental barrier); 5 ур – Крепость интеллекта (Intellect fortress); 7 ур – Башня железной воли (Tower of iron will); 9 ур – Психическое сокрушение (Psychic crush); 11 ур – Взрыв разума (Mind blast).

Короткое копье (оружие ближнего боя): Обычное (1-12 ур), +1 (13-20 ур).

Лёгкий арбалет (оружие дальнего боя): Мастерской работы (1-20 ур).

Болты: 10 обычных (1-3 ур), 10 мастерской работы (4-20 ур).

Псионические татуировки: Малая подстройка тела (1-2 ур), невидимость (1-3 ур), равновесие тела (2-4 ур), подстройка тела (3-6, 9-20 ур), обнаружение мыслей (5, 8 ур), необнаружимость (11 ур).

Камни силы: 2 биопоток (1-2 ур), 2 астральный конструкт I (1-3 ур), 2 рассеивающее прикосновение (1 ур), 2 скрытие мыслей (2-3 ур), невидимость (4 ур), 2 невидимость (5 ур), 2 парение (5 ур), 2 контроль над телом (5 ур), медвежьи когти (6-7 ур), скачок во времени (8 ур), психоотдача (9 ур), телепортация (11 ур), пагубная телепортация (12 ур), массовый кокон (14 ур), дверь измерений (15 ур), улучшенный полёт (15 ур), истинная контузия (17 ур), теневое тело (17 ур), телепортационный круг (18-20 ур), темпоральное ускорение (18-20 ур), регрессия времени (18-20 ур).

Прочее псионическое и магическое снаряжение: Дордже огнепада (2 ур), дордже очарования гуманоида (3 ур), ёмкостный кристалл [1] (4-8 ур),

Таблица 6-8: NPC-Псион (Кочевник)

Ур	ОЖ	КБ	Иниц	Скр	Короткое копье (1d8)	Арбалет (1d8)	С/Р/В	Опр Пси	Кон	Выс	Лаз	ОС	Силы
1	5	16	+2	9м	+2 (урон +2)	+3	+3/+2/+3	+5	+5	+6	+6	3	3/1
2	8	16	+2	9м	+3 (+2)	+4	+3/+2/+4	+5	+6	+7	+7	4	3/2
3	12	16	+2	9м	+3 (+2)	+4	+4/+3/+4	+7	+7	+8	+8	8	3/3
4	15	17	+3	9м	+4 (+2)	+7	+4/+4/+5	+8	+18	+10	+9	11	4/3/1
5	19	17	+3	9м	+4 (+2)	+7	+5/+5/+6	+9	+19	+11	+10	19	4/3/2
6	22	17	+3	9м	+5 (+2)	+8	+6/+6/+7	+10	+20	+12	+11	24	5/3/2/1
7	26	17	+3	9м	+5 (+2)	+8	+6/+6/+7	+11	+21	+13	+12	29	5/4/3/2
8	29	17	+3	9м	+6 (+2)	+9	+6/+6/+8	+12	+22	+14	+13	36	6/4/3/2/1
9	33	17	+3	9м	+6 (+2)	+9	+7/+7/+9	+13	+23	+15	+14	43	6/4/3/3/2
10	36	17	+3	9м	+7 (+2)	+10	+7/+7/+9	+14	+24	+16	+15	52	7/4/3/3/2/1
11	40	18	+3	9м	+7 (+2)	+10	+7/+9/+9	+15	+25	+17	+16	61	7/4/4/3/3/2
12	43	20	+4	9м	+8/+3 (+3)	+13/+8	+8/+10/+10	+16	+26	+20	+17	90	8/4/4/3/3/2/1
13	47	20	+4	9м	+8/+3 (+3)	+13/+8	+8/+10/+10	+17	+27	+21	+18	101	8/5/4/4/3/3/2
14	50	22	+4	9м	+9/+4 (+3)	+14/+9	+8/+10/+11	+18	+28	+22	+19	114	8/5/4/4/3/3/2/1
15	54	23	+4	9м	+9/+4 (+3)	+14/+9	+9/+11/+11	+19	+29	+23	+20	127	8/5/4/4/3/3/2/2
16	57	23	+4	9м	+10/+5 (+3)	+15/+10	+9/+11/+12	+20	+30	+24	+21	142	8/5/5/4/4/3/3/2/1
17	61	24	+6	9м	+10/+5 (+3)	+16/+11	+9/+12/+12	+21	+31	+26	+22	170	8/5/5/4/4/4/3/3/2
18	64	24	+6	9м	+11/+6 (+3)	+17/+12	+10/+13/+13	+22	+32	+27	+23	187	8/5/5/5/4/4/3/3/2/1
19	68	25	+7	9м	+11/+6 (+3)	+18/+13	+10/+14/+14	+23	+33	+29	+24	219	8/5/5/5/4/4/4/3/2/2
20	71	27	+8	9м	+12/+7 (+3)	+19/+14	+13/+15/+17	+24	+34	+31	+25	255	8/5/5/5/5/4/4/3/3/2

третий глаз концентрации (4 ур), плащ сопротивления +1 (магический предмет) (5-19 ур), дордже стука (6-7 ур), ёмкостный кристалл [3] (7-11 ур), дордже невидимости [уровень манифестации 9] (8 ур), хрустальная маска мысленной брони (9-12 ур), 3 жемчужины высасывания силы (10, 18-20 ур), дордже белого огня (10 ур), амулет естественной брони +1 (магический предмет) (11-16 ур), третий глаз осведомлённости (11 ур), псионарица Психопортации (11 ур), перчатки ловкости +2 (магический предмет) (12-16 ур), кольцо стабилизации (12 ур), ёмкостный кристалл [5] (13-16 ур), торк свободной воли (13 ур), наручи брони +2 (магический предмет) (14-20 ур), дордже гашения псионики (14-15, 18 ур), кольцо сопротивления огню [малое] (магический предмет) (16 ур), амулет естественной брони +2 (магический предмет) (17-18 ур), кожа удара (17 ур), ёмкостный кристалл [7] (17-18 ур), перчатки ловкости +4 (магический предмет) (17-18 ур), амулет естественной брони +3 (магический предмет) (19-20 ур), перчатки ловкости +6 (магический предмет) (19-20 ур), ёмкостный кристалл [9] (19 ур), плащ сопротивления +3 (магический предмет) (20 ур).

Прочее снаряжение: Кинжал (1-20 ур), 15-метровая (50 футов) шёлковая верёвка (2 ур).

NPC-Псион (Учёный)

Стартовые показатели способностей: Сил 12, Лов 14, Тел 15, Инт 13, Муд 8, Хар 10.

Увеличенные показатели способностей: 4ур – Тел 16, 8 ур – Тел 17, 12 ур – Тел 18, 14 ур – Лов 14 (16), 16 ур – Тел 19, 20 ур – Тел 20.

Навыки: 1 ур – Инерционная броня (Inertial armor), 3 ур – Внутренняя сила (Inner strength), 6 ур – Боевое манифестирование (Combat manifestation), 9 ур – Талантливость (Talented), 12 ур – Телесное топливо (Body fuel), 15 ур – Психический бастион (Psychic bastion), 18 ур – Спуск силы (Trigger power) (гашение псионики).

Классовые черты: 1 ур – Психикристалл (наблюдательный), Эго кнут (Ego whip), Пустой разум (Empty mind), Толчок разума (Mind thrust), Щит мыслей (Thought shield), Башня железной воли (Tower of iron will); 3 ур – Ментальный барьер (Mental barrier); 5 ур – Крепость интеллекта (Intellect fortress); 7 ур – Пробуждение бессознательного (ID insinuation); 9 ур – Взрыв разума (Mind blast); 11 ур – Психическое сокрушение (Psychic crush).

Короткое копье (оружие ближнего боя): Обычное (1-12 ур), +1 (13-20 ур).

Лёгкий арбалет (оружие дальнего боя): Мастерской работы (1-20 ур).

Болты: 10 обычных (1-3 ур), 10 мастерской работы (4-20 ур).

Псионические татуировки: Расширенное видение (1-2 ур), невидимость (1-3 ур), левитация (2-4 ур), подстройка тела (3-6, 9-20 ур), обнаружение мыслей (5, 8 ур), полёт (11 ур).

Камни силы: 2 малая контузия (1-2 ур), 2 астральный конструкт I (1-3 ур), 2 очарование гуманоида (1 ур), 2 скрытие мыслей (2-3 ур), 2 расщепление связи (4 ур), 2 обжигающий луч (5 ур), 2 контузия (5 ур), 2 контроль над телом (5 ур), эктоплазменный кокон (6-7 ур), конус звука (8 ур), астральный конструкт IV (9 ур), телепортация (11 ур), всеприкасаемость (12 ур), массовый кокон (14 ур), усиленная невидимость (15 ур), истинная контузия (15 ур), дезинтеграция (17 ур), телекинетическая сфера (17 ур), улучшенная всеприкасаемость (18-20 ур), астральный конструкт VIII (18-20 ур), растворение (18-20 ур).

Прочее псионическое и магическое снаряжение: Дордже огнепада (2 ур), сапоги топота (3 ур), ёмкостный кристалл [1] (4-8 ур), дордже малой подстройки тела (4 ур), плащ сопротивления +1 (магический предмет) (5-18 ур), дордже эктоплазменного кокона (6-7 ур), ёмкостный кристалл [3] (7-11 ур), дордже невидимости [уровень манифестации 9] (8 ур), хрустальная маска мысленной брони (9-12 ур), 3 жемчужины высасывания силы (10, 18-20 ур), дордже белого огня (10 ур), амулет естественной брони +1 (магический предмет) (11-16 ур), третий глаз проникновения (11 ур), псионарица Психикинеза (11 ур), хрустальный якорь [очарование гуманоида] (12-14 ур), великие псионические ограничители (ненадетые) (12-20 ур), кольцо поддержания (магический предмет) (12 ур), ёмкостный кристалл [5] (13-16 ур), торк свободной воли (13 ур), перчатки ловкости +2 (магический предмет) (14-20 ур), дордже гашения псионики (14-15, 18 ур), кольцо сопротивления огню [малое] (магический предмет) (16 ур), амулет естественной брони +2 (магический предмет) (17-18 ур), заглушающие псионические ограничители (ненадетые) (17 ур), ёмкостный кристалл [7] (17-18 ур), амулет естественной брони +3 (магический предмет) (19-20 ур), кожа паука (19-20 ур), ёмкостный кристалл [9]

Таблица 6-9: NPC-Псион (Учёный)

Ур	ОЖ	КБ	Иниц	Скр	Короткое копье (1d8)	Арбалет (1d8)	С/Р/В	Опр Пси	Кон	Взл	Деак	ОС	Силы
1	6	16	+2	9м	+1 (урон +1)	+3	+2/+2/+1	+5	+6	+6	+5	3	3/1
2	9	16	+2	9м	+2 (+1)	+4	+2/+2/+2	+6	+7	+7	+6	4	3/2
3	15	16	+2	9м	+2 (+1)	+4	+3/+3/+2	+7	+8	+8	+7	9	3/3
4	23	16	+2	9м	+3 (+1)	+6	+4/+3/+3	+8	+10	+9	+8	12	4/3/1
5	29	16	+2	9м	+3 (+1)	+6	+5/+4/+4	+9	+11	+10	+9	20	4/3/2
6	34	16	+2	9м	+4 (+1)	+7	+6/+5/+5	+10	+12	+11	+10	25	5/3/2/1
7	40	16	+2	9м	+4 (+1)	+7	+6/+5/+5	+11	+13	+12	+11	30	5/4/3/2
8	45	16	+2	9м	+5 (+1)	+8	+6/+5/+6	+12	+14	+13	+12	37	6/4/3/2/1
9	51	16	+2	9м	+5 (+1)	+8	+7/+6/+6	+13	+15	+14	+13	44	6/4/3/3/2
10	56	16	+2	9м	+6 (+1)	+9	+7/+6/+7	+14	+16	+15	+14	53	7/4/3/3/2/1
11	62	17	+2	9м	+6 (+1)	+9	+7/+6/+8	+15	+17	+16	+15	62	7/4/4/3/3/2
12	79	17	+2	9м	+7/+2 (+2)	+10/+5	+8/+7/+8	+16	+19	+17	+16	80	8/4/4/3/3/2/1
13	86	17	+2	9м	+7/+2 (+2)	+10/+5	+9/+7/+8	+17	+20	+18	+17	91	8/5/4/4/3/3/2
14	92	18	+3	9м	+8/+3 (+2)	+12/+7	+9/+8/+9	+18	+21	+20	+18	104	8/5/4/4/3/3/2/1
15	99	18	+3	9м	+8/+3 (+2)	+12/+7	+10/+9/+9	+19	+22	+21	+19	117	8/5/4/4/3/3/2/2
16	105	18	+3	9м	+9/+4 (+2)	+13/+8	+10/+9/+10	+20	+23	+22	+20	132	8/5/5/4/4/3/3/2/1
17	112	19	+3	9м	+9/+4 (+2)	+16/+11	+10/+9/+10	+21	+24	+23	+21	147	8/5/5/4/4/4/3/3/2
18	118	19	+3	9м	+10/+5 (+2)	+17/+12	+11/+10/+11	+22	+25	+24	+22	164	8/5/5/5/4/4/3/3/2/1
19	125	20	+3	9м	+10/+5 (+2)	+17/+12	+11/+10/+11	+23	+26	+25	+23	181	8/5/5/5/4/4/4/3/2/2
20	151	20	+3	9м	+11/+6 (+2)	+18/+13	+12/+10/+11	+24	+28	+26	+25	211	8/5/5/5/5/4/4/3/3/2

Таблица 6-10: NPC-Псион (Ваятель)

Ур	ОЖ	КБ	Иниц	Скр	Посох (1d6)	Арбалет (1d8)	С/Р/В	Опр Пси	Кон	Зн	Рем	ОС	Силы
1	5	16	+2	9м	+0	+3	+1/+2/+3	+6	+5	+8	+6	3	3/1
2	8	16	+2	9м	+1	+4	+1/+2/+4	+7	+6	+9	+7	4	3/2
3	12	16	+2	9м	+1	+4	+2/+3/+4	+8	+7	+8	+8	9	3/3
4	15	16	+2	9м	+2	+6	+2/+3/+5	+10	+8	+12	+10	12	4/3/1
5	19	16	+2	9м	+2	+6	+4/+5/+7	+11	+9	+13	+11	20	4/3/2
6	22	16	+2	9м	+3	+7	+5/+6/+8	+12	+10	+14	+12	25	5/3/2/1
7	26	16	+2	9м	+3	+7	+5/+6/+8	+13	+11	+15	+13	30	5/4/3/2
8	29	16	+2	9м	+4	+8	+6/+6/+8	+14	+12	+16	+14	37	6/4/3/2/1
9	33	16	+2	9м	+4	+8	+6/+7/+9	+15	+13	+17	+15	44	6/4/3/3/2
10	36	16	+2	9м	+5	+9	+6/+7/+9	+16	+14	+18	+16	53	7/4/3/3/2/1
11	40	17	+2	9м	+5	+9	+6/+7/+10	+17	+15	+19	+17	62	7/4/4/3/3/2
12	43	17	+2	9м	+6/+1	+10/+5	+7/+8/+11	+20	+16	+22	+20	91	8/4/4/3/3/2/1
13	47	17	+2	9м	+7/+2 (+1)	+10/+5	+7/+8/+11	+21	+17	+23	+21	102	8/5/4/4/3/3/2
14	50	18	+3	9м	+8/+3 (+1)	+12/+7	+7/+9/+12	+22	+18	+24	+22	115	8/5/4/4/3/3/2/1
15	54	18	+3	9м	+8/+3 (+1)	+12/+7	+8/+10/+12	+23	+19	+25	+23	128	8/5/4/4/3/3/2/2
16	57	19	+3	9м	+9/+4 (+1)	+13/+8	+8/+10/+13	+25	+20	+27	+25	156	8/5/5/4/4/3/3/2/1
17	61	19	+3	9м	+12/+7 (+1)	+16/+11	+11/+13/+14	+26	+21	+28	+26	171	8/5/5/4/4/4/3/3/2
18	64	19	+3	9м	+13/+8 (+1)	+17/+12	+10/+12/+15	+27	+22	+29	+27	188	8/5/5/5/4/4/3/3/2/1
19	68	20	+3	9м	+13/+8 (+1)	+17/+12	+10/+12/+15	+28	+23	+30	+28	205	8/5/5/5/4/4/4/3/3/2
20	71	20	+3	9м	+14/+9 (+1)	+18/+13	+10/+12/+15	+30	+24	+32	+30	239	8/5/5/5/5/4/4/3/3/2

(19 ур), третий глаз гашения (20 ур).

Прочее снаряжение: Кинжал (1-20 ур), воровские инструменты (1 ур), дымовая шашка (3 ур), алхимический огонь (3 ур).

NPC-Псион (Ваятель)

Стартовые показатели способностей: Сил 10, Лов 14, Тел 13, Инт 15, Муд 12, Хар 8.

Увеличенные показатели способностей: 4ур – Инт 16, 8 ур – Инт 17, 12 ур – Инт 18 (20), 14 ур – Лов 14 (16), 16 ур – Инт 19 (23), 20 ур – Инт 20 (24).

Навыки: 1 ур – Инерционная броня (Inertial armor), 3 ур – Внутренняя сила (Inner strength), 6 ур – Боевое манифестирование (Combat manifestation), 9 ур – Метасотворение (Metacreative), 12 ур – Изготовление ёмкостного кристалла (Craft crystal capacitor), 15 ур – Продлённая сила (Extend power), 18 ур – Максимизированная сила (Maximize power).

Классовые черты: 1 ур – Психикристалл (мудрец), Эго кнут (Ego whip), Пустой разум (Empty mind), Толчок разума (Mind thrust), Щит мыслей (Thought shield), Башня железной воли (Tower of iron will); 3 ур – Ментальный барьер (Mental barrier); 5 ур – Крепость интеллекта (Intellect fortress); 7 ур – Психическое сокрушение (Psychic crush); 9 ур – Пробуждение бессознательного (ID insinuation); 11 ур – Взрыв разума (Mind blast).

Посох (оружие ближнего боя): Обычный (1-12 ур), +1 (13-17 ур), +1 рассеивающий (18-20 ур).

Лёгкий арбалет (оружие дальнего боя): Мастерской работы (1-20 ур).

Болты: 10 обычных (1-3 ур), 10 мастерской работы (4-20 ур).

Псионические татуировки: Малая подстройка тела (1-2 ур), видеть невидимое (1-3 ур), левитация (2-4 ур), подстройка тела (3-6, 9-20 ур), обнаружение мыслей (5, 8 ур), полёт (11 ур).

Камни силы: 2 малая контузия (1-2 ур), 2 плавное падение (1-3 ур), 2 обжигающий луч (1 ур), 2 астральный конструкт I (2-3 ур), невидимость (4 ур), 2 невидимость (5 ур), 2 контузия (5 ур), 2 рассеивание связи (5 ур), эктоплазменный кокон (6-7 ур), белый огонь (8 ур), астральный конструкт IV (9 ур), телепортация (11-12 ур), массовый кокон (14 ур), стена эктоплазмы (15 ур), истинная контузия (15 ур), истинная контузия (17 ур), темпоральное

ускорение (17 ур), эфирность (18-20 ур), астральный конструкт VIII (18-20 ур).

Прочее псионическое и магическое снаряжение: Дордже огнепада (2 ур), дордже очарования гуманоида (3 ур), ёмкостный кристалл [1] (4-8 ур), дордже биопотока (4 ур), плащ сопротивления +1 (магический предмет) (5-18 ур), дордже обжигающего луча (6-7 ур), ёмкостный кристалл [3] (7-11 ур), дордже невидимости [уровень манифестации 9] (8 ур), хрустальная маска мысленной брони (9-12 ур), 3 жемчужины высасывания силы (10, 18-20 ур), дордже белого огня (10 ур), амулет естественной брони +1 (магический предмет) (11-16 ур), третий глаз осведомлённости (11 ур), псионарица Метатворения (11 ур), обруч интеллекта +2 (магический предмет) (12-14 ур), третий глаз ассимиляции (12-20 ур), кольцо стабилизации (12 ур), ёмкостный кристалл [5] (13-16 ур), торк свободной воли (15 ур), перчатки ловкости +2 (магический предмет) (14-20 ур), дордже снятия невидимости (14-15, 18 ур), обруч интеллекта +4 (магический предмет) (15-17 ур), кольцо сопротивления огню [малое] (магический предмет) (16 ур), амулет естественной брони +2 (магический предмет) (17-18 ур), кожа героя (17 ур), ёмкостный кристалл [7] (17-18 ур), кожа удара (18-20 ур), амулет естественной брони +3 (магический предмет) (19-20 ур), плащ смещения (магический предмет) (19-20 ур), ёмкостный кристалл [9] (19 ур), третий глаз гашения (20 ур), кожа троля (20 ур).

Прочее снаряжение: Кинжал (1-20 ур), 2 мешочка с клевиной (2 ур).

NPC-Псион (Провидец)

Стартовые показатели способностей: Сил 8, Лов 13, Тел 10, Инт 12, Муд 15, Хар 14.

Увеличенные показатели способностей: 4ур – Муд 16, 8 ур – Муд 17, 12 ур – Муд 18 (20), 14 ур – Муд 18 (22), 16 ур – Муд 19 (23), 19 ур – Муд 19 (25), 20 ур – Муд 20 (26).

Навыки: 1 ур – Инерционная броня (Inertial armor), 3 ур – Внутренняя сила (Inner Strength), 6 ур – Боевое манифестирование (Combat manifestation), 9 ур – Талантливость (Talented), 12 ур – Спуск силы (Trigger power) (всеобъемлющее видение), 15 ур – Психический бастион (Psychic bastion), 18 ур – Ловушка разума (Mind trap).

Таблица 6-11: NPC-Псион (Провидец)

Ур	ОЖ	КБ	Иниц	Скр	Короткое копье (1d8)	Арбалет (1d8)	С/Р/В	Опр Пси	Кон	УВ	Сбор	ОС	Силы
1	4	15	+2	9м	-1 (урон -1)	+2	+1/+2/+3	+5	+4	+5	+6	3	3/1
2	7	15	+2	9м	+0 (-1)	+3	+1/+2/+4	+6	+5	+6	+7	4	3/2
3	11	15	+2	9м	+0 (-1)	+3	+2/+3/+4	+7	+6	+7	+8	9	3/3
4	14	15	+2	9м	+1 (-1)	+5	+2/+3/+5	+8	+7	+8	+9	12	4/3/1
5	18	15	+2	9м	+2 (-1)	+5	+3/+4/+6	+9	+8	+9	+10	20	4/3/2
6	21	15	+2	9м	+3 (-1)	+6	+4/+5/+7	+10	+9	+10	+11	25	5/3/2/1
7	25	15	+2	9м	+3 (-1)	+6	+4/+5/+7	+11	+10	+11	+12	30	5/4/3/2
8	28	15	+2	9м	+4 (-1)	+7	+4/+5/+8	+12	+11	+12	+13	37	6/4/3/2/1
9	32	15	+2	9м	+4 (-1)	+7	+5/+6/+8	+13	+12	+13	+14	44	6/4/3/3/2
10	35	15	+2	9м	+5 (-1)	+8	+5/+6/+9	+14	+13	+14	+15	53	7/4/3/3/2/1
11	39	16	+2	9м	+5 (-1)	+8	+5/+6/+9	+15	+14	+15	+16	62	7/4/4/3/3/2
12	42	16	+2	9м	+6/+1 (-1)	+9/+4	+6/+7/+10	+16	+15	+16	+17	91	8/4/4/3/3/2/1
13	43	16	+2	9м	+6/+1	+9/+4	+6/+7/+10	+17	+16	+17	+18	102	8/5/4/4/3/3/2
14	49	16	+2	9м	+7/+2	+10/+5	+6/+8/+11	+18	+17	+18	+19	128	8/5/4/4/3/3/2/1
15	53	16	+2	9м	+7/+2	+10/+5	+7/+9/+11	+19	+18	+19	+20	141	8/5/4/4/3/3/2/2
16	56	16	+2	9м	+8/+3	+11/+6	+7/+9/+12	+20	+19	+20	+21	156	8/5/5/4/4/3/3/2/1
17	60	17	+2	9м	+8/+3	+11/+6	+7/+9/+12	+21	+20	+21	+22	171	8/5/5/4/4/4/3/3/2
18	62	17	+2	9м	+9/+4	+12/+7	+8/+10/+13	+22	+21	+22	+23	188	8/5/5/5/4/4/3/3/2/1
19	67	19	+2	9м	+9/+4	+12/+7	+8/+10/+13	+23	+22	+23	+24	220	8/5/5/5/4/4/4/3/3/2
20	70	19	+2	9м	+10/+5	+13/+8	+8/+10/+14	+24	+23	+24	+25	256	8/5/5/5/5/4/4/3/3/2

Классовые черты: 1 ур – Психристалл (наблюдательный), Эго кнут (*Ego whip*), Пустой разум (*Empty mind*), Крепость интеллекта (*Intellect fortress*), Толчок разума (*Mind thrust*), Щит мыслей (*Thought shield*); 3 ур – Ментальный барьер (*Mental barrier*); 5 ур – Психическое сокрушение (*Psychic crush*); 7 ур – Взрыв разума (*Mind blast*); 9 ур – Пробуждение бессознательного (*ID insinuation*); 11 ур – Башня железной воли (*Tower of iron will*).

Короткое копье (оружие ближнего боя): Обычное (1-12 ур), +1 (13-20 ур).

Лёгкий арбалет (оружие дальнего боя): Мастерской работы (1-20 ур).

Болты: 10 обычных (1-3 ур), 10 мастерской работы (4-20 ур).

Псионические татуировки: Малая подстройка тела (1-2 ур), невидимость (1-3 ур), левитация (2-4 ур), подстройка тела (3-6, 9-20 ур), боевая дальновидность (5, 8 ур), полёт (11 ур).

Камни силы: 2 малая контузия (1-2 ур), 2 астральный конструкт I (1-3 ур), 2 диссонанс судеб (1 ур), 2 боевое предвидение (2-3 ур), невидимость (4 ур), 2 невидимость (5 ур), 2 контузия (5 ур), 2 пережитая боль (5 ур), видеть невидимое (6-7 ур), снятие невидимости (8 ур), астральный конструкт IV (9 ур), телепортация (11 ур), судьба одного (12 ур), массовый кокон (14 ур), пережитая агония (15 ур), имитация силы (17 ур), гиперосознание (17 ур), пережитая смерть (18-20 ур), астральный конструкт VIII (18-20 ур), великая имитация (18-20 ур).

Прочее псионическое и магическое снаряжение: Дордже огнепада (2 ур), дордже диссонанса судеб (3 ур), ёмкостный кристалл [1] (4-8 ур), дордже биоэнергии (4 ур), плащ сопротивления +1 (магический предмет) (5-18 ур), дордже пережитой боли (6-7 ур), ёмкостный кристалл [3] (7-11 ур), дордже невидимости [уровень манифестации 9] (8 ур), хрустальная маска мысленной брони (9-12 ур), 3 жемчужины высасывания силы (10, 18-20 ур), дордже белого огня (10 ур), амулет естественной брони +1 (магический предмет) (11-16 ур), перчатки чтения предмета (11 ур), псионатрица Ясночувствования (11 ур), хрустальный якорь [малая контузия] (12-14 ур), кольцо стабилизации (12 ур), ёмкостный кристалл [5] (13-16 ур), торк свободной воли (13 ур), третий глаз открытия (14-20 ур), апомропей мудрости +2 (магический предмет) (14-20 ур), дордже снятия невидимости (14-15, 18 ур),

кольцо сопротивления огню [малое] (магический предмет) (16 ур), амулет естественной брони +2 (магический предмет) (17-18 ур), хрустальная маска обнаружения (17 ур), кожа когтя (17 ур), ёмкостный кристалл [7] (17-18 ур), амулет естественной брони +3 (магический предмет) (19-20 ур), плащ смещения (магический предмет) (19-20 ур), ёмкостный кристалл [9] (19 ур), третий глаз видения (20 ур).

Прочее снаряжение: Кинжал (1-20 ур), 2 мешочка с клевиной (2 ур), дымовая шапка (3 ур), алхимический огонь (3 ур).

NPC-Псион (Телепат)

Стартовые показатели способностей: Сил 8, Лов 14, Тел 13, Инт 10, Муд 12, Хар 15.

Увеличенные показатели способностей: 4ур – Хар 16, 8 ур – Хар 17, 12 ур – Хар 18, 14 ур – Лов 14 (16), 16 ур – Хар 19, 20 ур – Хар 20.

Навыки: 1 ур – Инерционная броня (*Inertial armor*), 3 ур – Внутренняя сила (*Inner Strength*), 6 ур – Боевое манифестирование (*Combat manifestation*), 9 ур – Талантливость (*Talented*), 12 ур – Спуск силы (*Trigger power*) (малое подчинение), 15 ур – Изготовление дордже (*Craft dorje*), 18 ур – Проникновение силы (*Power penetration*).

Классовые черты: 1 ур – Психристалл (участливый), Пустой разум (*Empty mind*), Пробуждение бессознательного (*ID insinuation*), Толчок разума (*Mind thrust*), Щит мыслей (*Thought shield*), Башня железной воли (*Tower of iron will*); 3 ур – Ментальный барьер (*Mental barrier*); 5 ур – Крепость интеллекта (*Intellect fortress*); 7 ур – Взрыв разума (*Mind blast*); 9 ур – Эго кнут (*Ego whip*); 11 ур – Психическое сокрушение (*Psychic crush*).

Короткое копье (оружие ближнего боя): Обычное (1-12 ур), +1 (13-20 ур).

Лёгкий арбалет (оружие дальнего боя): Мастерской работы (1-20 ур).

Болты: 10 обычных (1-3 ур), 10 мастерской работы (4-20 ур).

Псионические татуировки: Малая подстройка тела (1-2 ур), невидимость (1-3 ур), левитация (2-4 ур), подстройка тела (3-6, 9-20 ур), обнаружение мыслей (5, 8 ур), полёт (11 ур).

Камни силы: 2 малая контузия (1-2 ур), 2 астральный конструкт I (1-3 ур), 2 очарование гуманоида (1 ур), 2 скрытие мыслей (2-3 ур), невидимость (4 ур), 2 невидимость (5 ур), 2 контузия

Таблица 6-12: NPC-Псион (Телепат)

Ур	ОЖ	КБ	Иниц	Скр	Короткое копье (1d8)	Арбалет (1d8)	С/Р/В	Опр Пси	Кон	При	Пер	ОС	Силы
1	5	16	+2	9м	-1 (урон -1)	+3	+0/+1/+4	+4	+5	+7	+6	3	3/1
2	8	16	+2	9м	+0 (-1)	+4	+0/+1/+5	+5	+6	+8	+7	4	3/2
3	12	16	+2	9м	+0 (-1)	+4	+1/+2/+5	+6	+7	+9	+8	9	3/3
4	15	16	+2	9м	+1 (-1)	+6	+1/+2/+7	+7	+8	+10	+10	12	4/3/1
5	19	16	+2	9м	+2 (-1)	+6	+2/+3/+8	+8	+9	+11	+11	20	4/3/2
6	22	16	+2	9м	+3 (-1)	+7	+3/+4/+9	+9	+10	+12	+12	25	5/3/2/1
7	26	16	+2	9м	+3 (-1)	+7	+3/+4/+9	+10	+11	+13	+13	30	5/4/3/2
8	29	16	+2	9м	+4 (-1)	+8	+3/+4/+10	+11	+12	+14	+14	37	6/4/3/2/1
9	33	16	+2	9м	+4 (-1)	+8	+4/+5/+10	+12	+13	+15	+15	44	6/4/3/3/2
10	36	16	+2	9м	+5 (-1)	+9	+4/+5/+11	+13	+14	+16	+16	53	7/4/3/3/2/1
11	40	17	+2	9м	+5 (-1)	+9	+4/+5/+11	+14	+15	+17	+17	62	7/4/4/3/3/2
12	43	17	+2	9м	+6/+1 (-1)	+10/+5	+5/+6/+14	+15	+16	+18	+19	80	8/4/4/3/3/2/1
13	47	17	+2	9м	+6/+1	+10/+5	+5/+6/+14	+16	+17	+19	+20	91	8/5/4/4/3/3/2
14	50	18	+3	9м	+7/+2	+12/+7	+5/+7/+16	+17	+18	+20	+21	104	8/5/4/4/3/3/2/1
15	55	18	+3	9м	+7/+2	+12/+7	+6/+8/+16	+18	+19	+21	+22	117	8/5/4/4/3/3/2/2
16	57	18	+3	9м	+8/+3	+13/+8	+6/+8/+17	+19	+20	+22	+23	132	8/5/5/4/4/3/3/2/1
17	61	19	+3	9м	+8/+3	+13/+8	+6/+8/+17	+20	+21	+23	+24	147	8/5/5/4/4/4/3/3/2
18	64	19	+3	9м	+9/+4	+14/+9	+7/+9/+18	+21	+22	+24	+25	164	8/5/5/5/4/4/3/3/2/1
19	68	20	+3	9м	+9/+4	+14/+9	+7/+9/+19	+22	+23	+25	+26	181	8/5/5/5/4/4/4/3/2/2
20	71	20	+3	9м	+10/+5	+15/+10	+7/+9/+21	+23	+24	+26	+28	211	8/5/5/5/5/4/4/3/3/2

(5 ур), 2 контроль над телом (5 ур), запирание мозга (6-7 ур), очарование монстра (8 ур), астральный конструкт IV (9 ур), телепортация (11 ур), отправка (12 ур), массовый кокон (14 ур), подчинение (15 ур), истинная контузия (15 ур), истинная контузия (17 ур), гиперосознание (17 ур), семя разума (18-20 ур), астральный конструкт VIII (18-20 ур), порабощение (18-20 ур).

Прочее псионическое и магическое снаряжение: Дордже огнепада (2 ур), дордже очарования гуманоида (3 ур), ёмкостный кристалл [1] (4-8 ур), дордже биопотока (4 ур), плащ сопротивления +1 (магический предмет) (5-18 ур), дордже причинения боли (6-7 ур), ёмкостный кристалл [3] (7-11 ур), дордже невидимости [уровень манифестации 9] (8 ур), хрустальная маска мысленной брони (9-12 ур), 3 жемчужины высасывания силы (10, 18-20 ур), дордже белого огня (10 ур), амулет естественной брони +1 (магический предмет) (11-16 ур), третий глаз проникновения (11 ур), псионарица Телепатии (11 ур), хрустальный якорь [очарование гуманоида] (12-14 ур), кольцо стабилизации (12 ур), ёмкостный кристалл [5] (13-16 ур), торк свободной воли (13 ур),

амулет катапсии (14-20 ур), перчатки ловкости +2 (магический предмет) (14-20 ур), дордже снятия невидимости (14-15, 18 ур), кольцо сопротивления огню [малое] (магический предмет) (16 ур), амулет естественной брони +2 (магический предмет) (17-18 ур), заглушающие псионические ограничители (ненадетые) (17 ур), ёмкостный кристалл [7] (17-18 ур), амулет естественной брони +3 (магический предмет) (19-20 ур), плащ смещения (магический предмет) (19-20 ур), ёмкостный кристалл [9] (19 ур), третий глаз гашения (20 ур).

Прочее снаряжение: Громовой камень (1 ур), кинжал (1-20 ур), 2 мешочка с клевиной (2 ур), дымовая шапка (3 ур), алхимический огонь (3 ур).

NPC-Психовоин

Стартовые показатели способностей: Сил 15, Лов 13, Тел 14, Инт 10, Муд 12, Хар 8.

Увеличенные показатели способностей: 4ур – Сил 16, 8 ур – Сил 17, 12 ур – Сил 18, 16 ур – Сил 19, 17 ур – Сил 19 (21), 19 ур – Сил 19 (25), 20 ур – Сил 20 (26).

Таблица 6-13: NPC-Психовоин

Ур	ОЖ	КБ	Иниц	Скр	Длинный меч (1d8)	Комбинированный длинный лук (1d8)	С/Р/В	Лаз	Сстб	Смг	ОС	Силы
1	10	18	+1	6м	+3 (урон +2)	+1	+4/+1/+1	-3	+6	—	2	2
2	16	19	+1	6м	+5 (+2)	+3 (+2)	+5/+1/+1	-2	+7	—	3	3
3	23	20	+1	6м	+6 (+2)	+4 (+2)	+5/+2/+2	+0	+8	—	4	3/1
4	29	20	+1	6м	+8 (+3)	+5 (+3)	+6/+2/+2	+2	+9	—	5	3/2
5	36	20	+1	6м	+8 (+3)	+5 (+3)	+6/+2/+2	+3	+10	—	8	3/3/1
6	42	21	+1	6м	+9 (+5)	+6 (+3)	+7/+3/+3	+5	+11	—	11	3/3/2
7	49	21	+1	6м	+10 (+6)	+7 (+3)	+7/+3/+3	+6	+12	—	16	3/3/2/1
8	55	22	+1	6м	+11/+6 (+6)	+9/+4 (+4)	+8/+3/+3	+8	+13	—	21	3/3/3/1
9	62	22	+1	6м	+11/+6 (+6)	+9/+4 (+5)	+8/+4/+4	+9	+14	—	26	3/3/3/2
10	68	23	+1	6м	+12/+7 (+6)	+10/+5 (+5)	+9/+4/+4	+10	+15	—	33	3/3/3/2/1
11	75	23	+1	6м	+13/+8 (+6)	+11/+6 (+5)	+9/+4/+4	+11	+16	—	40	3/3/3/3/1
12	81	23	+1	6м	+16/+11 (+8)	+12/+7 (+6)	+10/+5/+5	+13	+17	—	47	3/3/3/3/2
13	88	23	+1	6м	+16/+11 (+8)	+12/+7 (+6)	+10/+5/+5	+14	+19	—	56	3/3/3/3/2/1
14	94	23	+1	6м	+17/+12 (+8)	+13/+8 (+6)	+11/+5/+5	+15	+20	—	65	3/3/3/3/3/1
15	101	24	+1	6м	+19/+14/+9 (+9)	+14/+9/+4 (+6)	+11/+6/+6	+15	+20	+13	74	3/3/3/3/3/2
16	107	27	+1	6м	+21/+16/+11 (+10)	+16/+11/+8 (+7)	+12/+6/+6	+15	+20	+15	85	3/3/3/3/3/2/1
17	114	28	+1	6м	+21/+16/+11 (+10)	+16/+11/+8 (+7)	+12/+6/+6	+16	+21	+17	96	3/3/3/3/3/3/1
18	120	29	+1	6м	+23/+18/+13 (+11)	+18/+13/+8 (+8)	+13/+7/+7	+16	+21	+19	107	3/3/3/3/3/3/2
19	127	29	+1	6м	+25/+20/+15 (+13)	+19/+14/+9 (+8)	+13/+7/+7	+18	+21	+21	118	3/4/3/3/3/3/2
20	133	31	+1	6м	+27/+22/+17 (+14)	+20/+15/+10 (+8)	+14/+7/+7	+18	+21	+23	129	3/4/3/3/3/3/3

Навыки: 1 ур – Мощная атака, Псионическое оружие (Psionic weapon), 2 ур – Любимое оружие (длинный меч), 3 ур – Улучшенная инициатива, 5 ур – Рассечение, 6 ур – Оружейная специализация (длинный меч), Скорость мысли (Speed of Thought), 8 ур – Великое рассечение, 9 ур – Уклонение, 11 ур – Псионический разгон (Psionic charge), 12 ур – Ломание оружия, 14 ур – Великое ломание оружия (Great sunder), 15 ур – Псионическое уклонение (Psionic dodge), 17 ур – Стой смирно (Stand still), 18 ур – Быстрая сила (Quicken power), 20 ур – Подвижность.

Классовые черты: 1 ур – Толчок разума (Mind thrust), Пустой разум (Empty mind); 3 ур – Пробуждение бессознательного (ID insinuation); 7 ур – Ментальный барьер (Mental barrier); 9 ур – Взрыв разума (Mind blast); 10 ур – Щит мыслей (Thought shield); 12 ур – Башня железной воли (Tower of iron will); 13 ур – Крепость интеллекта (Intellect fortress); 15 ур – Эго кнут (Ego whip); 16 ур – Психическое сокрушение (Psychic crush).

Броня: Панцирь (1 ур), большой стальной щит (1-7 ур), половинный пластинчатый доспех (2 ур), полный пластинчатый доспех (3-5 ур), полный пластинчатый доспех +1 (6-9 ур), большой стальной щит +1 (8-14 ур), полный пластинчатый доспех +2 (10-16 ур), большой стальной щит +2 (15 ур), большой стальной щит +3 (16-20 ур), полный пластинчатый доспех +3 (17 ур), полный пластинчатый доспех +4 (18-20 ур).

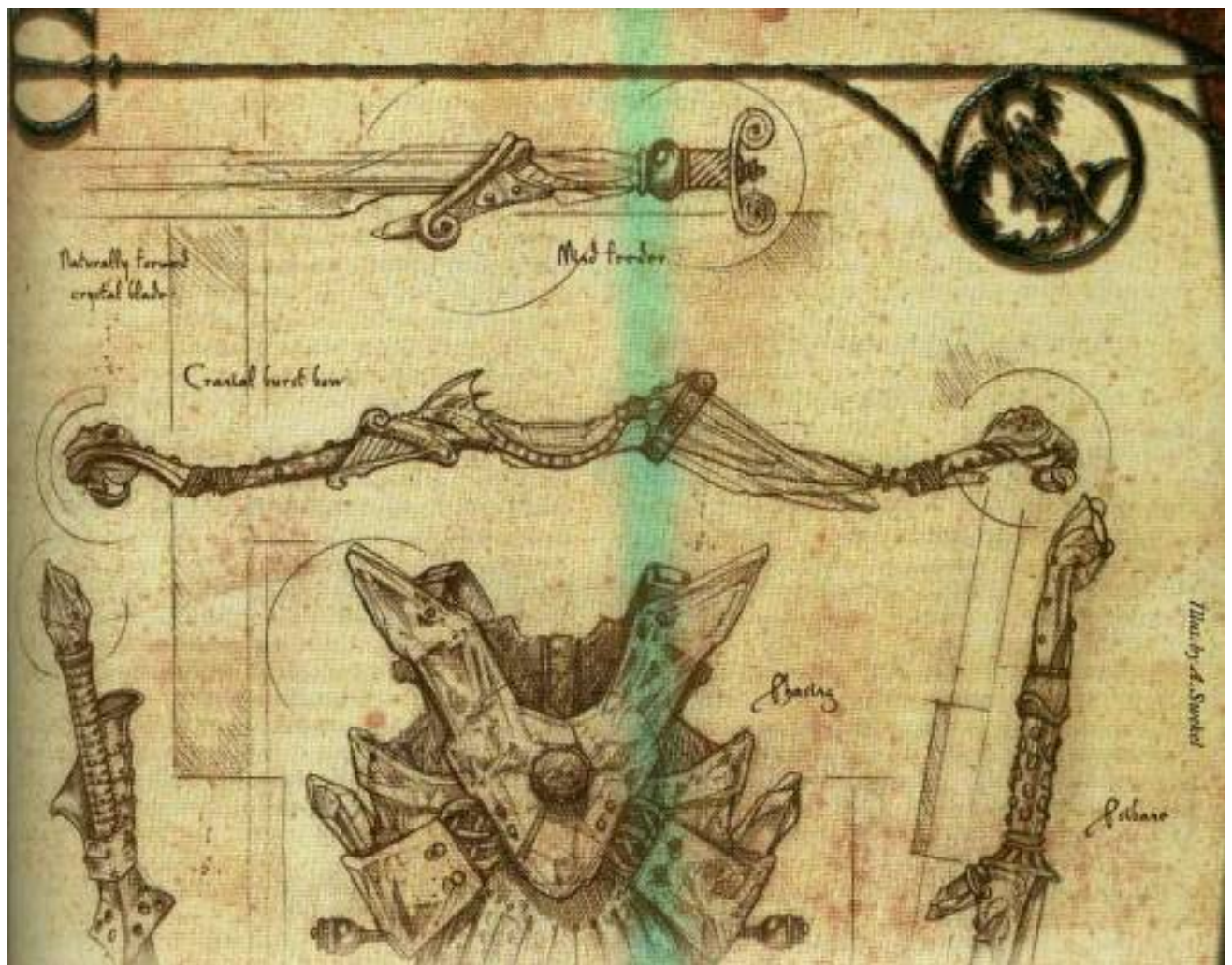
Длинный меч (оружие ближнего боя): Мастерской работы (1-6 ур), +1 (7-11 ур), +2 (12-14 ур), +3 (15-17 ур), +4 (18-20 ур).

Комбинированный длинный лук (оружие дальнего боя): Обычный (1 ур), силовой мастерской работы (Сила 14, 2-3 ур), силовой мастерской работы (Сила 16, 4-8 ур), силовой +1 (Сила 16, 9-11 ур), силовой +1 (Сила 18, 12-15 ур), силовой +2 (Сила 18, 16-20 ур).

Стрелы: 20 обычных (1-7 ур), 25 +1 (8-13 ур), 50 +1 (14-17 ур), 50 +2 (18-20 ур).

Псионические татуировки: 1 эльфийское зрение (1-5 ур), 3 малая подстройка тела (1-2 ур), 1 призыв оружия (2-6 ур), 6 малая подстройка тела (3-7 ур), 2 подстройка тела (3-6 ур), 1 смещение (4-8 ур), 2 хамелеон (6-20 ур), 2 бодрость (7-8 ур), 2 смещение (7-20 ур), 4 подстройка тела (8-20 ур), 2 полёт (9-20 ур), 3 равновесие тела (9-20 ур).

Прочее псионическое и магическое снаряжение: Кольцо самодостаточности (11-15 ур), сапоги топота (13-20 ур), зелье героизма (магический предмет) (14-16 ур), хрустальная маска обнаружения (15-20 ур), кольцо защиты +2 (магический предмет) (16-19 ур), рукавицы силы огра (магический предмет) (17-18 ур), верёвка лазания (магический предмет) (17-20 ур), колчан Элонны (магический предмет) (18-20 ур), плащ сопротивления +3 (магический предмет) (18-20 ур), пояс силы гиганта +6 (магический предмет) (19-20 ур), торк свободной воли (19-20 ур), кольцо защиты +4 (магический предмет) (20 ур), кожа тролля (20 ур).



ГЛАВА 7: ПСИОНИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Псионические предметы наделены ментальными силами, очень востребованы и добываются с большим трудом из сокровищниц побеждённых монстров и из рук поверженных врагов. Амбициозные персонажи часто изготавливают их сами. Псионические предметы даруют персонажам способности, которые они иначе никак бы не смогли получить, либо необычным образом дополняют уже имеющиеся у них способности. Некоторые псионические предметы являются разумными, а потому – несколько опасными.

Глава 8 *КНИГИ МАСТЕРА* описывает множество разновидностей магических предметов, способных разнообразить кампанию. Псионические предметы точно также классифицируются по категориям: броня, оружие, *ёмкостные кристаллы*, дордже, камни силы, псионические татуировки и универсальные предметы. Наконец, существуют столь редкие и могущественные псионические предметы, что они образуют собственную отдельную категорию: артефакты. Артефакты могут быть малыми (очень редкие, но не единственные в своём роде) или могущественными (каждый из которых уникален и чрезвычайно силен).

Доспехи и щиты: Броня (включая щиты) предлагает своему носителю улучшенную, псионическую защиту. Некоторые подобные предметы имеют и иные свойства, помимо улучшения Класа Брони.

Оружие: Оружие наделяется разнообразными боевыми силами и практически всегда улучшает броски атаки и урона своего владельца.

Ёмкостные кристаллы: Ёмкостный кристалл напоминает замысловатое ювелирное украшение и запасает очки силы, которые могут быть использованы впоследствии любым псионическим существом или персонажем. Иногда *ёмкостные кристаллы* вешаются на пояса и ожерелья либо

встраиваются на концы жезлов или посохов, но это не обязательно для их функционирования.

Дордже: Дордже – это тонкий, продолговатый кристалл, наделённый способностью 50 раз манифестировать определённую псионическую силу.

Камни силы: Камень силы – это маленький кристалл, закодированный псионической силой, которую можно использовать.

Псионические татуировки: Псионическая татуировка – это странный узор, наносимый на кожу живого существа и наделённый псионической силой, которая влияет только на самого носителя.

Универсальные предметы: В эту категорию попадает множество различных предметов, включая ювелирные украшения, инструменты, маски, одежду и многое другое.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Для использования псионического предмета его нужно активировать, хотя иногда это означает всего лишь банальное взятие щита в руку. Некоторые предметы, будучи надетыми, функционируют постоянно. Однако в большинстве случаев использование предмета требует соответствующего действия по его активации, не провоцирующего свободных атак. Хотя использование предметов со спуском силы (смотреть ниже) обрабатывается в бою подобно обычному манифестированию сил.

Активация псионического предмета – это стандартное действие, если только описание предмета явно не подразумевает чего-то иного. С другой стороны, время манифестирования псионической силы – это, в том числе, время, требующееся для того,

чтобы пробудить соответствующую мощь, заложенную в предмет, будь то камень силы, дордже или татуировка, если только в описании предмета не указано иное¹.

Существует три способа активации магических предметов.

Спуск силы: Это метод активации для камней силы. Он требует наличия потенциального умения манифестировать данную силу и формирования подходящей командной мысли. Это означает, что если Психовоин находит камень силы, содержащий силу из списка сил Психовоина, он априори знает, как им пользоваться. То есть, если сила входит список сил персонажа (Псиона или Психовоина), то персонаж знает, как активировать хранимую в камне силу. Однако, прежде чем кто-то сможет использовать предмет, он должен определить, какую силу предмет содержит. Активация предмета со спуском силы – это стандартное действие, провоцирующее свободные атаки подобно обычному манифестированию сил.

Командная мысль: Если метод активации не указан в описании предмета и не ясен из самой его сути, предполагайте, что предмет активируется командной мыслью. Активация командной мыслью означает, что персонаж ментально проецирует нужное слово, и предмет начинает действовать. Никакого другого особого знания не нужно. Активация предмета командной мыслью – это стандартное действие, не провоцирующее свободных атак.

Иногда командная мысль, необходимая для активации предмета, бывает ментально закодирована в самом предмете и самостоятельно проникает в разум впервые взявшего предмет существа. Другие предметы остаются “молчаливыми”, но Знание (псионика) (Knowledge (psionics)) или Знание (история) могут быть полезны в деле определения командных мыслей. Для определения командной мысли нужна успешная проверка по КТ 30.

Сила *Идентификация (Identify)* раскрывает командные мысли.

Активация использованием: Чтобы активировать предметы подобного типа, ими просто нужно пользоваться. Персонаж должен шлёпнуть по псионической татуировке, нанести удар мечом, поднять щит для отражения удара, надеть маску или облачиться в психоактивную кожу. Активация использованием крайне прямолинейна и самоописываема (но вы всё равно должны знать или догадываться, что делает предмет, чтобы активировать его).

Если использование предмета занимает некоторое время до вступления псионического эффекта в силу (как при шлепке по псионической татуировке), то тогда активация использованием является стандартным действием. Если активация предмета не занимает дополнительного времени (как при размахивании псионическим мечом, имеющим “встроенный” усиливающий бонус), то она чаще всего вовсе не считается действием. В любом случае, такая активация не провоцирует свободных атак, если только их не провоцирует само вызывающее активацию действие, вроде натягивания тетивы псионического лука в чужой зоне угрозы.

СПАСБРОСКИ ПРОТИВ СИЛ ПСИОНИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

¹ Как и в *КНИГЕ МАСТЕРА* данный абзац написан довольно коряво, но я немного переосмыслил его понимание: видимо, использование (активация) предмета, манифестирующего силу, занимает столько же времени, что и обычное манифестирование данной силы, а не так, что предмет активировался стандартным действием, а эффект от заложенной силы наступил только через время манифестирования (прим. перевод.).

Псионические предметы продуцируют псионические силы. Класс Трудности спасброска против силы, созданной псионическим предметом, всегда равен $10 + \text{уровень силы или эффекта} + \text{бонус (модификатор) минимального счёта способности}$, нужного для манифестирования этой силы. Например, для силы 3-ого уровня КТ спасброска будет равен $10 + 3$ (за уровень силы) $+ 1$ (поскольку минимальный показатель соответствующей способности для манифестирования силы 3-ого уровня равен 13, а её бонус при этом будет равен +1), в итоге получается 14. Другой способ получить нужное число – умножить уровень силы на 1,5 и прибавить 10.

В описаниях некоторых предметов приводятся КТ спасбросков от различных эффектов, особенно, если эффекты не имеют аналогов среди сил (что затрудняет быстрое определение их уровня).

НАНЕСЕНИЕ УРОНА ПСИОНИЧЕСКИМ ПРЕДМЕТАМ

Псионические предметы всегда должны осуществлять спасбросок против сил или заклинаний, которые могут нанести им урон, даже от тех, от которых обычные предметы никогда не имеют шанса спастись. Псионические предметы используют один и тот же бонус к спасброскам независимо от их типа (Стойкость, Рефлекс, Воля). Бонус спасброска псионических предметов равен $2 + \text{половина их уровня манифестации (округление вниз)}$. Единственным исключением из этого правила являются разумные магические предметы, которые делают спасброски Воли на основе их собственного счёта Мудрости.

Если не указано иное, то псионические предметы получают урон так же, как и обычные предметы соответствующего типа. Повреждённый псионический предмет продолжает функционировать до полного своего уничтожения (потери всех хит-поинтов).

“МАГИЧЕСКИЕ” ПРЕДМЕТЫ ДЛЯ ПСИОНИЧЕСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если ИМ не использует опцию “Псионика – это другое”, то многие описанные в Главе 8 *КНИГИ МАСТЕРА* магические предметы могут потенциально оказаться полезными и для псионических персонажей. В большинстве случаев их переделка – это простая замена заклинания на псионическую силу. Например, псионический *шлем телепатии* функционирует точно так же, как магический, с тем отличием, что все его силы являются псионическими, а не магическими по своей природе. Ниже приведен ряд возможных вариантов, который отнюдь не является исчерпывающим.

Таблица 7-1: Маго-псионическая Эквивалентность

Магический предмет	Псионический эффект
<i>Шлем телепатии</i>	Замените заклинания псионическими силами
<i>Жемчужина могущества</i>	Обращайтесь с ней как с <i>ёмкостным кристаллом</i> , имеющим вместимость, равную соответствующему уровню силы
<i>Хрустальный шар</i>	Замените заклинания псионическими силами
<i>Камни Йоун:</i>	
Ярко-пурпурный	Хранит 6 уровней псионических сил
Бледно-лавандовый	Поглощает силы до 4-го уровня (выгорает обычным образом)
Радужный*	Предоставляет 5 очков силы/день (регенерирует)
Пепельно-серый**	Предоставляет псионическому персонажу 1 очко силы, потом дезинтегрируется

* Новый предмет: обращайтесь с ним, как с *ёмкостным кристаллом* в форме камня *Йоун*,

ежедневно регенерирующим хранимые в нём очки силы; *Рыночная стоимость*: 16000 зм.

** Пепельно-серые камни бесполезны с магической точки зрения, но всё равно хранят достаточные отголоски, чтобы псионический персонаж мог выжать из них 1 очко силы, прежде чем камень рассыплется в прах.

ОПИСАНИЕ ПСИОНИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

В данном разделе даётся общее описание каждого типа магических изделий, вроде брони или псионических татуировок, дополняемое описаниями конкретных предметов.

Общее описание включает в себя заметки об активации, случайной генерации и прочие материалы. КБ, прочность, очки жизни и КТ ломания приводятся для некоторых типичных экземпляров определённых типов псионических предметов. КБ предполагает, что предмет не находится ни в чьём владении и учитывает штраф -5 за нулевую эффективную Ловкость предмета. Если предмет держит какое-то существо, то используйте модификатор Ловкости этого существа вместо -5.

Некоторые конкретные предметы, большей частью те, которые только хранят в себе псионические силы и ничего более, не получили подробного описания. Для подробностей в их отношении просто справляйтесь с описаниями соответствующих сил в Главе 5: Силы. Предполагается, что сила манифестируется на минимальном уровне, требуемом для её манифестации, если только вы специально не меняете это условие (что ведёт к повышению стоимости предмета; смотрите Таблицу 8-40 в Главе 8 *КНИГИ МАСТЕРА*, заменяя “заклинание” на “сила”, а “уровень наложения” на “уровень манифестации”). Повышение уровня манифестации довольно обычно для сил вроде *Астрального конструкта* (*Astral construct*), чья продолжительность растёт с повышением уровня манифестации.

Для предметов с полными описаниями детально рассмотрены их возможности, а также присутствует краткая сноска, включающая в себя нижеследующие пункты.

Уровень манифестации: Уровень создателя (или уровень манифестации псионических сил, помещённых в предмет, если он ниже реального уровня создателя). Уровень манифестации определяет бонус к спасброскам предмета, а также дальность или другие уровневые величины его сил (если они варьируемы). Также он определяет тот уровень, который нужно превосходить силе *Гашение псионики* (*Negate psionics*) при воздействии этой силы на данный предмет и в других схожих ситуациях.

Требования: Те требования, которые должны быть выполнены, чтобы персонаж мог создать данный предмет. Список включает в себя навыки, псионические силы и различные иные требования, вроде уровня, мировоззрения, расы или типа. Для более подробной информации о требованиях к созданию предметов в целом обратитесь к подразделу Требования в Главе 8 *КНИГИ МАСТЕРА*.

Рыночная стоимость: Действующая ставка, если персонаж захочет купить предмет. Для простоты рыночная стоимость включена в состав случайных таблиц. Рыночная стоимость для предмета, который может быть изготовлен с помощью навыков создания предметов, обычно включает в себя базовую стоимость плюс стоимость различных расходных материалов (как материальных, так и потерь опыта).

Важно: Рыночная стоимость, приведённая для всех псионических предметов предполагает, что создатель предмета использовал при его создании навык *Метасотворение* (*Metacreative*) (смотрите Главу 3: Навыки), если не указано иное.

Цена создания: Цена создания предмета в золоте и очках опыта. Этот пункт появляется только для предметов, чьё создание требует дорогих материальных компонентов или дополнительных затрат опыта, что делает их рыночную стоимость выше базовой цены. Цена создания представляет собой стоимость, выводимую из базовой цены, плюс стоимость компонентов. Предметы, для создания которых не нужны компоненты, не имеют данного пункта в своём описании. Для них рыночная стоимость обычно совпадает с базовой. Стоимость создания составляет $\frac{1}{2}$ от рыночной стоимости в золоте и $\frac{1}{25}$ от рыночной стоимости в очках опыта.

Вес: Запись вида “—”, означает предмет, чей вес не стоит упоминания.

СЛУЧАЙНЫЕ ПСИОНИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Таблица 7-4 в Главе 7 *КНИГИ МАСТЕРА* приводит вероятности обнаружения малых, средних и могущественных магических предметов, чья точная природа определяется по Таблице 8-2 в той же книге. Вы можете воспользоваться для определения природы псионических предметов нижеприведённой таблицей или просто подобрать предмет соответствующего типа. Если предмет имеет заряды или ограничения по числу использований, то определите случайным образом, сколько зарядов или использований у него осталось.

Таблица 7-2: Генерация Случайных Псионических Предметов

Малый	Средний	Могущ.	Предмет
01-02	01-05	01-05	Доспехи (Таблица 7-3)
03-04	06-10	06-10	Щиты (Таблица 7-4)
05-06	11-15	11-15	Оружие ближнего боя (Таблица 7-5)
07-09	16-20	16-20	Дистанционное оружие (Таблица 7-6)
10-40	21-40	21-35	Псионические татуировки (Таблица 7-11)
41-46	41-50	36-45	Ёмкостные кристаллы (Таблица 7-7)
47-81	51-68	46-75	Камни силы (Таблицы 7-9, 7-10)
82-91	69-83	76-80	Дордже (Таблица 7-8)
92-100	84-100	81-100	Универсальные предметы (Таблица 7-12)

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

В целом, псионические доспехи и щиты следуют правилам для своих магических эквивалентов, по крайней мере в том, что касается усиливающих бонусов, сложения бонусов и прочих базовых вещей. Усиливающий бонус есть усиливающий бонус независимо от того, создаёт ли его магия или псионика. При необходимости обращайтесь к Таблице 8-3 в Главе 8 *КНИГИ МАСТЕРА* и сопутствующему тексту, заменяя “магический” на “псионический”. В этом разделе, однако, описываются также особые силы псионических предметов, не имеющиеся у их магических аналогов.

Псионические доспехи и щиты отличаются от своих обычных и магических аналогов тем, что в конструкцию каждого из них встроены один или несколько кристаллов. Особо мощные доспехи и щиты могут и вовсе представлять собой один ярко-цветной или прозрачный кристалл.

Случайная генерация: Чтобы сгенерировать случайный псионический доспех или щит, сначала обратитесь к Главе 8 *КНИГИ МАСТЕРА* и сделайте бросок либо по Таблице 8-4, либо по Таблице 8-5. Затем вернитесь в данный раздел и сделайте бросок по подходящей таблице из нижеприведённых (Таблица 7-3: Особые Свойства Доспеха или Таблица 7-4: Особые Свойства Щита).

Таблица 7-3: Особые Свойства Доспеха

Малый	Средний	Могущ.	Особое свойство	Модификатор рыночной стоимости*
01-30	01-05	01-05	Приземление	Бонус +1
—	06-07	06-08	Лёгкое укрепление	Бонус +1
31-52	08-19	09	Плавучий	Бонус +1
53-74	20-30	10-11	Быстрота	Бонус +1
75-96	31-49	12-14	Зрение	Бонус +1
—	50	15-16	Сопrotивление силам (13)	Бонус +2
—	51-60	17-21	Фазовый	Бонус +3
—	—	22-23	Кристаллический	Бонус +3
97-98	61-65	24-27	Среднее укрепление	Бонус +3
—	66	28-29	Сопrotивление силам (15)	Бонус +3
—	67-71	30-31	Мысленная броня	Бонус +3
—	72-76	32-41	Связь	Бонус +3
—	77-81	42-51	Исчезновение	Бонус +3
—	82-86	52-61	Эктоплазменный	Бонус +3
—	87-91	62-64	Перенос	Бонус +3
—	92-94	65-67	Сопrotивление силам (17)	Бонус +4
—	95	68-69	Лучающий	Бонус +5
—	96-98	70-72	Сильное укрепление	Бонус +5
—	—	73-74	Сопrotивление силам (19)	Бонус +5
99-100	99-100	75-100	Бросайте снова дважды**	—

*Добавляется к усиливающему бонусу из Таблицы 8-3 в *КНИГЕ МАСТЕРА* для определения итоговой рыночной стоимости.

** Если вы дважды выбросили одно и то же свойство, оно считается только один раз. Если вы выбросили две версии одного и того же свойства, используйте лучшую.

Таблица 7-4: Особые Свойства Щита

Малый	Средний	Могущ.	Особое свойство	Модификатор рыночной стоимости*
01-30	—	—	Ободрающий	Бонус +1
31-50	—	—	Дистанционный	Бонус +1
51-60	—	—	Лёгкое укрепление	Бонус +1
61-99	01-10	—	Бастион мыслей	Бонус +2
—	11-16	01-15	Отторжение	Бонус +2
—	17-20	16-20	Сопrotивление силам (13)	Бонус +2
—	21-25	21-25	Стена	Бонус +3
—	26-30	26-35	Среднее укрепление	Бонус +3
—	31-40	36-38	Мысленная броня	Бонус +3
—	41-50	39-41	Связь	Бонус +3
—	51-60	42-44	Исчезновение	Бонус +3
—	61-70	45-47	Манифестирующий	Бонус +3
—	71-80	48-50	Перенос	Бонус +3
—	—	51-55	Сопrotивление силам (15)	Бонус +3
—	—	56-60	Сопrotивление силам (17)	Бонус +4
—	—	61-65	Сильное укрепление	Бонус +5
—	81-90	66-70	Опора времени	Бонус +5
—	—	71-80	Сопrotивление силам (19)	Бонус +5

100	91-100	81-100	Бросайте снова дважды**	—
-----	--------	--------	-------------------------	---

*Добавляется к усиливающему бонусу из Таблицы 8-3 в *КНИГЕ МАСТЕРА* для определения итоговой рыночной стоимости.

** Если вы дважды выбросили одно и то же свойство, оно считается только один раз. Если вы выбросили две версии одного и того же свойства, используйте лучшую.

Особые качества: Бросайте процентник. Результат 01 означает, что предмет разумен, результат 02-31 указывает, что командная мысль (если она есть) закодирована в предмете и внедряет себя в сознание владельца при обретении предмета, а результат 32-100 означает отсутствие особых качеств.

Разумные предметы часто имеют дополнительные свойства, а иногда – экстраординарные силы и особые цели. Используйте правила из Главы 8 *КНИГИ МАСТЕРА* для определения разумных предметов, заменяя наложение заклинаний на псионическую манифестацию при необходимости. Однако разумные предметы должны иметь свою изюминку, поэтому не стесняйтесь дать им какие-то особые псионические возможности. Например, псионический шлем может иметь возможность самостоятельно манифестировать псионические силы из дисциплин Метатворения, Телепатии и Ясночувствования (дисциплины, привязанные к физическим способностям, вроде Силы, недоступны). Или щит может давать дополнительную защиту от определённых псионических созданий, например, гитъянки.

Описание особых свойств доспехов и щитов

Большинство псионических доспехов и щитов имеют лишь усиливающий бонус. Но некоторые могут также иметь особые свойства, описываемые в этом разделе. Доспех или щит с особыми свойствами должен иметь усиливающий бонус не меньше +1.

Перенос (Aporter): Действием движения подобный комплект доспехов или щит могут мгновенно перенести своего владельца и всё его снаряжение в любую точку в пределах 244 метров (800 футов), которую он может видеть или однозначно определить, подобно силе *Дверь измерений (Dimension door)*. Доспех или щит могут транспортировать владельца таким образом до двух раз в день.

Уровень манифестации: 10; **Требование:** Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Дверь измерений (Dimension door)*; **Рыночная стоимость:** бонус +3.

Отторжение (Averter): До трёх раз в день по команде носителя любое существо, которому носитель демонстрирует такой щит, должно сделать успешный сбросок Воли (КТ 13) или ощутить сильную неприязнь к владельцу щита (по факту – к самому щиту) и не приближаться к нему ближе, чем на 9 метров (30 футов). Это ментальное принуждение, как и в случае силы *Отторжение (Aversion)*.

Уровень манифестации: 12; **Требование:** Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Отторжение (Aversion)*; **Рыночная стоимость:** бонус +2.

Кристаллический (Crystalline): Такой доспех целиком изготовлен из одного большого кристалла, но имеет все качества доспехов своего типа. Мерцание и вспышки внутри кристалла придают доспеху и его владельцу “размытый” вид, что дарует носителю половинную скрытность. Такая скрытность означает 20%-ю вероятность промаха при каждой атаке по её обладателю.

Уровень манифестации: 15; **Требование:** Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Смещение (Displacement)*; **Рыночная стоимость:** бонус +3.

Эктоплазменный (Ectoplasmic): Действием движения такой доспех переводит себя, своего

владельца и всё его снаряжение в эктоплазменную форму на время до 15 минут в день, подобно силе *Эктоплазменная форма (Ectoplasmic form)* (смотреть соответствующую заметку в Главе 5: Силы для подробностей). В этом полужидком состоянии носитель получает поглощение урона 20/+1. Носитель может разбить принятие эктоплазменной формы на отдельные промежутки длительностью до 5 минут, но даже 1 раунд, проведённый в эктоплазменной форме, считается использованием одного такого отрезка.

Уровень манифестации: 8; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Эктоплазменная форма (Ectoplasmic form)*; *Рыночная стоимость:* бонус +3.

Плавающий (Floating): Такой доспех псионически плавуч в воде или иной подобной жидкости, что отменяет стандартный штраф к проверкам Плавания из-за ношения брони. Более того, он дарует ситуационный бонус +4 к проверкам плавания.

Уровень манифестации: 4; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Всплытие (Float)*; *Рыночная стоимость:* бонус +1.

Ободрающий (Hearten): Такой щит по команде дарует владельцу до 5 очков жизни в день. Эти временные очки жизни исчезают через 4 минуты. Владелец может в любой момент активировать эту силу свободным действием.

Уровень манифестации: 4; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Задор (Verve)*; *Рыночная стоимость:* бонус +1.

Приземление (Landing): Комплект доспехов с такой способностью кажется абсолютно обычным. Однако, его владелец игнорирует урон от первых 6 метров (20 футов) падения с высоты. Также, независимо от высоты падения, владелец всегда приземляется на ноги.

Уровень манифестации: 4; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Кошачье падение (Catfall)*; *Рыночная стоимость:* бонус +1.

Связь (Linked): Носитель такого доспеха или щита формирует телепатическую связь с другими носителями подобных доспехов или щитов в пределах 16 километров (10 миль). В остальном способность похожа на силу *Связь разумов (Mindlink)*.

Уровень манифестации: 6; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Связь разумов (Mindlink)*; *Рыночная стоимость:* бонус +3.

Манифестирующий (Manifester): Такой щит должен иметь как минимум одно особое свойство с ограниченным числом использований в день. Он позволяет владельцу использовать такое свойство чаще, чем это возможно в обычном случае. За каждое дополнительное использование владелец должен заплатить по 5 очков силы, причём это считается стандартным действием.

Уровень манифестации: 18; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Психическая хирургия (Psychic surgery)*; *Рыночная стоимость:* бонус +4.

Мысленная броня (Mindarmor): Такой доспех или щит даёт владельцу бонус +4 к спасброскам Воли на сопротивление любым ментальным и/или принуждающим силам.

Уровень манифестации: 5; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Гашение псионики (Negate psionics)*; *Рыночная стоимость:* бонус +3.

Фазовый (Phasing): Носитель такого доспеха может двигаться сквозь деревянные, гипсовые или

каменные стены, но не сквозь прочие материалы. Каждый день носитель доспеха может проходить до 18 метров (60 футов) сквозь указанные материалы. При этом, он может преодолеть всю дистанцию в один заход или разбить её на части по своему желанию. Носитель, который превышает допустимую дневную дистанцию, вышвыривается из стены рядом с точкой входа и падает навзничь.

Уровень манифестации: 15; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Фазовая дверь (Phase door)*; *Рыночная стоимость:* бонус +3.

Сопротивление силам (Power Resistance): Эта способность дарует владельцу доспеха Сопротивление силам, пока последний надет. Сопротивление может равняться 13, 15, 17 или 19 в зависимости от доспеха.

Уровень манифестации: 15; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Сопротивление силам (Power resistance)*; *Рыночная стоимость:* бонус +2 (CC 13); бонус +3 (CC 15); бонус +4 (CC 17); бонус +5 (CC 19).

Быстрота (Quickness): Такой доспех увеличивает скорость владельца на 1,5 метра (5 футов). Таким образом, персонаж, чья обычная скорость в броне составляет 6 метров (20 футов), в доспехе *быстроты* будет перемещаться со скоростью 7,5 метра (25 футов).

Уровень манифестации: 4; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Всплеск (Burst)*; *Рыночная стоимость:* бонус +1.

Лучащийся (Radiant): Носитель получает сопротивление 10 против энергетических атак (кислота, холод, огонь, электричество и звук). Доспех поглощает первые 10 очков урона, нанесённого любой из таких атак, что также заставляет его светиться число раундов, равное числу очков поглощённого урона. Такого света достаточно для освещения области радиусом 18 метров (60 футов).

Уровень манифестации: 18; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Энергетический барьер (Energy barrier)*; *Рыночная стоимость:* бонус +5.

Дистанционный (Ranged): Владелец этого щита может метать его в бою с эффективной дистанцией в 9 метров (30 футов). Запущенный таким образом щит во всех отношениях считается дистанционным оружием и не может быть блокирован или схвачен иначе, чем с помощью соответствующих навыков. Вне зависимости от размеров владельца маленький щит всегда наносит 1d6 очков урона, а большой – 1d8. К базовому урону также добавляются модификатор Силы владельца (если цель атаки находится в пределах 9 метров (30 футов)) и усиливающий бонус щита, если он есть.

После попадания или промаха щит по воздуху возвращается к своему владельцу. Он возвращается в момент следующего действия движения владельца, который может совершить это действие в то время, как щит возвращается¹. Если непосредственного пути назад к владельцу по какой-либо причине не оказывается, щит просто падает на землю.

Уровень манифестации: 5; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов

¹ Кажется, тут немного перемудрили, привязав возвращение щита к осуществлению действия движения, особенно с учётом того, например, что стандартное действие и действие движения могут идти в раунде в произвольном порядке. В *РАСШИРЕННОЙ КНИГЕ ПСИОНИКИ* всё сделано намного проще и понятнее – щит возвращается в руку непосредственно перед началом хода своего владельца в следующем после запуска раунде (прим. перевод.).

(Craft Psionic Arms and Armors), *Дальняя рука (Far hand)*; *Рыночная стоимость*: бонус +1.

Укрепление (Fortification): Такие доспехи и щиты создают псионическое поле, более эффективно защищающее жизненно важные участки. При критическом ударе или внезапной атаке по носителю существует вероятность, что они будут погашены, и урон будет вычисляться как при обычном ударе.

Тип укрепления	Вероятность нормального урона	Рыночная стоимость
Лёгкое	25%	Бонус +1
Среднее	75%	Бонус +3
Сильное	100%	Бонус +5

Уровень манифестации: 13; *Требования*: Изготовление магического оружия и брони (Craft Magic Arms and Armor), *Железное тело (Iron body)*; *Рыночная стоимость*: варьируется (смотреть выше).

Зрение (Seeing)¹: Такой доспех предоставляет владельцу расширенное поле зрения, поэтому окружающие его оппоненты получают при этом только бонус +1, а не +2 к своим броскам атаки (Разбойники имеют возможность проводить свои внезапные атаки, поскольку владелец доспеха всё равно частично окружён). Носитель доспеха получает усиливающий бонус +1 ко всем проверкам Внимательности, но, с другой стороны, получает штраф -2 ко всем спасброскам против атак взглядом.

Уровень манифестации: 5; *Требование*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Расширенное видение (Expanded vision)*; *Рыночная стоимость*: бонус +1.

Бастион мыслей (Thought Bastion): Такой щит защищает владельца подобно навыку Психический бастион (Psychic Bastion). Пока владелец держит щит, он получает +1 к ментальной прочности против успешных псионических атак со стороны врага – даже против *Пробуждения бессознательного (ID insinuation)*. Этот бонус складывается с другими бонусами к ментальной прочности от навыка Психический бастион (Psychic Bastion) и псионических защитных режимов.

Уровень манифестации: 5; *Требование*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), Психический бастион (Psychic Bastion), *Щит мыслей (Thought shield)*; *Рыночная стоимость*: бонус +2.

Опора времени (Time Buttress): Такой щит даёт владельцу шанс избежать получения ударов за счёт “отмотки” нескольких последних мгновений боя. Раз в день владелец щита может использовать *Регрессию времени (Time regression)* подобно манифестированию одноимённой силы.

Уровень манифестации: 15; *Требование*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Регрессия времени (Time regression)*; *Рыночная стоимость*: бонус +5.

Исчезновение (Vanishing): По команде такой щит или комплект доспехов делает владельца и всё его снаряжение невидимым. Такая невидимость разбивается стандартными способами. Владелец может использовать эту способность дважды в день.

Уровень манифестации: 5; *Требование*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Невидимость (Invisibility)*; *Рыночная стоимость*: бонус +3.

Стена (Wall): Используя стандартное действие, владелец может удерживать такой щит перед собой и скомандовать появление *Стены эктоплазмы (Wall of ectoplasm)*, вырастающей из краёв щита. Таким образом может быть сформирована стена площадью

до 11 м² (120 фт²) либо сфера или полусфера радиусом до 3,6 метра (12 футов). Щит остаётся частью стены, пока не истечёт время действия способности или пока владелец не возьмёт его обратно в руку, что приведёт к мгновенному рассеиванию стены.

Уровень манифестации: 12; *Требование*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Стена эктоплазмы (Wall of ectoplasm)*; *Рыночная стоимость*: бонус +3.

ОРУЖИЕ

Хотя в целом псионическое оружие следует правилам для магического оружия, но оно может серьёзно отличаться от обычного и магического своим дизайном и внешним видом. Большинство экземпляров имеет какие-то кристаллические элементы, а то и целиком состоит из кристалла. Многие также украшены затейливыми узорами вдоль лезвия или рукоятки, которые периодические мерцают, словно перекачивая психическую энергию.

Псионическое оружие имеет усиливающий бонус в диапазоне от +1 до +5. При использовании в бою эти бонусы применяются как к броскам атаки, так и к броскам урона. Всё псионическое оружие является также оружием мастерской работы, но его бонус к атаке за мастерское изготовление не складывается с его усиливающим бонусом.

Оружие делится на две основные категории: дистанционное и ближнего боя. Некоторое оружие, указанное как оружие ближнего боя, может использоваться и как дистанционное (например, кинжалы). В этом случае его усиливающий бонус применяется к обоим типам атак.

Большинство псионического оружия имеют лишь усиливающий бонус. Но некоторые могут также иметь особые свойства, описываемые в этом разделе. Оружие с особыми свойствами должно иметь усиливающий бонус не меньше +1. Правила по костям дополнительного урона, дистанционному оружию и боеприпасам, прочности и хит-поинтам для псионического оружия совпадают с правилами для магического оружия, описанными в Главе 8 *КНИГИ МАСТЕРА*.

Ментальная слышимость: Целых 30% псионического оружия телепатически бормочут, напевают, цитируют боевые поэмы, кричат или производят иные ментальные “звуки” при первом выхватывании, пролитии первой крови или убийстве значительного противника. Такое телепатическое оружие очевидно является псионическим. Такое оружие, когда оно обнажено, нельзя скрыть от других существ в пределах 4,5 метра (15 футов), а также в принципе нельзя отключить его ментальный “саундтрек”.

Активация: Обычно персонаж получает все выгоды от псионического оружия абсолютно тем же образом, что и от обычного – атакуя им противников. Если оружие обладает особым свойством, для которого требуется активация, то пользователю нужно обычно спроецировать командную мысль (стандартное действие).

Случайная генерация: Чтобы сгенерировать случайное псионическое оружие, сначала проконсультируйтесь с Главой 8 в *КНИГЕ МАСТЕРА* и сделайте бросок по Таблице 8-11, затем бросайте по Таблице 8-12, Таблице 8-13 или Таблице 8-14 в той же книге. Затем вернитесь в данный раздел и сделайте бросок по подходящей таблице из нижеприведённых (Таблица 7-5: Особые Свойства Оружия Ближнего Боя или Таблица 7-6: Особые Свойства Дистанционного Оружия).

Особые качества: Бросайте процентник. Результат 01-20 будет означать, что оружие производит телепатические “шумы” при первом

¹ В Таблице 7-3 в оригинале это свойство указано как “Sight”, а не как “Seeing” (прим. перевод.).

извлечении из ножен или при пролитии первой крови (“слышимые” на расстоянии до 4,5 метра (15 футов)); результат 21-25 означает, что оружие является разумным; результат 26-35, что оружие одновременно и издаёт ментальные звуки, и является разумным; результат 36-50 означает, что командная мысль (если она есть) псионически закодирована в сам предмет и внедряет себя в сознание владельца при обретении предмета. При результате 51-100 оружие не имеет особых качеств.

Разумные предметы часто имеют дополнительные свойства, а иногда – экстраординарные силы и особые цели. Используйте правила из Главы 8 *КНИГИ МАСТЕРА* для определения разумных предметов, заменяя наложение заклинаний на псионическую манифестацию при необходимости. Однако разумные предметы должны иметь свою изюминку, поэтому не стесняйтесь дать им какие-то особые псионические возможности. Например, псионический боевой топор может содержать в себе запертую сущность ловца разума, способную самостоятельно манифестировать псионические силы из дисциплин Метатворения, Телепатии и Ясночувствования (дисциплины, привязанные к физическим способностям, вроде Силы, недоступны). Или лук может быть особо смертоносен против определённых псионических существ вроде церебрилитов.

Таблица 7-5: Особые Свойства Оружия Ближнего Боя

Малый	Средний	Могущ.	Особое свойство	Модификатор рыночной стоимости*
01-15	01-10	—	Удачливый	Бонус +1
16-45	11-25	01-09	Заряженный	Бонус +1
46-55	26-30	10-12	Рассеивающий	Бонус +1
56-70	31-40	—	Утяжеляющийся	Бонус +1
71-80	41-50	13-17	Ломающий	Бонус +1
81-89	51	18-19	Хранение силы	Бонус +1
90-99	52-56	20-21	Парирующий	Бонус +1
—	57-65	22-33	Сдерживающий	Бонус +2
—	66-71	34-41	Питающий тело	Бонус +2
—	72-79	42-47	Питающий разум	Бонус +2
—	80-85	48-57	Пси-погибель	Бонус +2
—	86-88	58-62	Питающий душу	Бонус +3
—	89-91	63-67	Разумосокрушающий	Бонус +3
—	92	68-73	Манифестирующий	Бонус +4
—	93	74-76	Добивающий	Бонус +5
—	94-95	77-80	Психический	Бонус +5
100	96-100	81-100	Бросайте снова дважды**	

*Добавляется к усиливающему бонусу из Таблицы 8-10 в *КНИГЕ МАСТЕРА* для определения итоговой рыночной стоимости.

** Перебрасывайте, если вы получаете дублирующее особое свойство, свойство несовместимо с уже имеющимся или в результате превышает максимально возможный бонус +10. Усиливающий бонус оружия и его эквивалент за особые свойства в сумме не могут превосходить +10.

Таблица 7-8: Особые Свойства Дистанционного Оружия

Малый	Средний	Могущ.	Особое свойство	Модификатор рыночной стоимости*
01-20	01-15	—	Телепортирующий	Бонус +1
21-40	16-30	—	Утяжеляющийся	Бонус +1
41-100	31-45	01-30	Заряженный	Бонус +1
—	46-50	31-40	Сдерживающий	Бонус +1
—	51-66	41-65	Психокинетический выплеск	Бонус +1
—	67-74	66-70	Пси-погибель	Бонус +1
—	75-82	71-75	Отбрасывание	Бонус +1
—	83-98	76-85	Великое отбрасывание	Бонус +2

—	—	86-90	Манифестирующий	Бонус +2
—	—	91-97	Добивающий	Бонус +2
—	99-100	98-100	Бросайте снова дважды**	Бонус +2

*Добавляется к усиливающему бонусу из Таблицы 8-10 в *КНИГЕ МАСТЕРА* для определения итоговой рыночной стоимости.

** Перебрасывайте, если вы получаете дублирующее особое свойство, свойство несовместимо с уже имеющимся или в результате превышает максимально возможный бонус +10. Усиливающий бонус оружия и его эквивалент за особые свойства в сумме не могут превосходить +10.

Описание особых свойств псионического оружия

Большинство псионического оружия имеет лишь усиливающий бонус. Но некоторое может также обладать особыми свойствами, описываемыми в этом разделе. Оружие с особыми свойствами должно иметь усиливающий бонус не меньше +1.

Питающий тело (Body Feeder): Любое питающее оружие имеет особое свойство, активируемое при успешном нанесении критического удара. Оружие, питающее тело, даёт владельцу временные очки жизни, равные нанесённому при успешном критическом ударе урону. Эти временные очки жизни держатся 10 минут.

Уровень манифестации: 10; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Когти вампира (Claws of the vampire), Метафизическое оружие (Metaphysical weapon); Рыночная стоимость:* бонус +1.

Заряженный (Charged): По команде такое оружие начинает светиться изнутри смертоносной псионической энергией. Эта энергия не вредит рукам держащего оружие. Заряженное оружие при успешном ударе наносит дополнительно 1d4 очка урона. Луки, арбалеты и пращи сообщают данную энергию своим боеприпасам.

Уровень манифестации: 10; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Метафизическое оружие (Metaphysical weapon); Рыночная стоимость:* бонус +1.

Добивающий (Coup de Grace): Добивающее оружие исключительно опасно. Раз в день его владелец может использовать полное атакующее действие, чтобы провести одну атаку, которая, при попадании, наносит противнику урон как при добивании (смотреть Главу 8 *КНИГИ ИГРОКА*). При промахе способность всё равно считается использованной. Луки, арбалеты и пращи сообщают данную силу своим боеприпасам.

Уровень манифестации: 18; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Глубокое воздействие (Deep Impact), Великое подчинение (Greater domination); Рыночная стоимость:* бонус +5.

Отбрасывание (Dislocator): Владелец такого оружия может до трёх раз в день осуществлять попытку перемещения указанного противника. При успешном ударе противник должен сделать спадбросок Воли (КТ 17) и в случае его провала оказывается телепортирован в случайном направлении на 1,6 – 160 километров¹ (1-100 миль). При промахе попытка всё равно считается использованной. Луки, арбалеты и пращи сообщают данную силу своим боеприпасам.

Уровень манифестации: 12; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов

¹ По сути, 1d100 миль, поэтому лучше сначала сделать бросок на определение расстояния в милях, а потом уже перевести их в километры (перем. перевод.).

(Craft Psionic Arms and Armors), *Телепортация* (Teleport); *Рыночная стоимость*: бонус +3.

Рассеивающий (Dissipater): Такое оружие сокрушительно воздействует на существ и предметы, созданные из эктоплазмы или изначально состоящие из неё (вроде астральных конструкторов, *стены эктоплазмы* и предметов, созданных силами дисциплины Метатворения). Против подходящих целей такое оружие игнорирует поглощение урона, а все нанесённые им удары считаются критическими.

Уровень манифестации: 12; *Требование*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Устранение эктоплазмы* (Dismiss ectoplasm); *Рыночная стоимость*: бонус +1.

Великое отбрасывание (Great Dislocator): Владелец такого оружия может до трёх раз в день осуществлять попытку перемещения указанного противника. При успешном ударе противник должен сделать спасбросок Воли (КТ 20) и в случае его провала оказывается заброшен на случайный план существования (например, на Астральный План, План Теней или даже в Бездну). При промахе попытка всё равно считается использованной. Луки, арбалеты и пращи сообщают данную силу своим боеприпасам.

Уровень манифестации: 18; *Требование*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Смена плана* (Plane shift); *Рыночная стоимость*: бонус +4.

Утяжеляющий (Impact): Утяжеляющееся оружие псионически увеличивает свою массу в финальной части любого удара или выстрела. Такое оружие наносит +2 очка дополнительного урона при каждом успешном ударе вдобавок к урону от усиливающего бонуса оружия. Луки, арбалеты и пращи сообщают данный бонус своим боеприпасам.

Уровень манифестации: 10; *Требование*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Реорганизация материи* (Matter rearrangement); *Рыночная стоимость*: бонус +1.

Удачливый (Lucky): Удачливое оружие предоставляет второй шанс на успешную атаку. Раз в день его владелец может свободным действием перебросить неудачный бросок атаки (единичной атаки или одной из серии атак). Перебрасываемый бросок использует те же бонусы и штрафы, что и ранее приведший к промаху.

Уровень манифестации: 8; *Требование*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Судьба одного* (Fate of one); *Рыночная стоимость*: бонус +1.

Манифестирующий (Manifester): Такое оружие должно иметь как минимум одно особое свойство с ограниченным числом использований в день. Оно позволяет владельцу использовать такое свойство чаще, чем это возможно в обычном случае. За каждое дополнительное использование владелец должен заплатить по 5 очков силы, причём это считается стандартным действием. Оружие с хранением силы (смотреть ниже) с этим свойством не теряет хранимую силу – если только того не пожелает владелец – а позволяет манифестировать хранимую силу снова и снова, тратя очки силы соответственно уровню хранимой силы¹. Луки, арбалеты и пращи сообщают данную силу своим боеприпасам, если владелец осуществляет такую же оплату в очках силы.

Уровень манифестации: 18; *Требование*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Психическая хирургия* (Psychic surgery); *Рыночная стоимость*: бонус +4.

Разумосокрушающий (Mindcrusher): Любое псионическое существо, поражённое ударом такого оружия, теряет очки силы в размере, равном полученному урону. Существо, не имеющее достаточно очков силы или способное свободно манифестировать свои силы, должно сделать успешный спасбросок Воли (КТ 17) или получить 1d2 очка временного урона Мудрости.

Уровень манифестации: 14; *Требование*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Обезоруживание разума* (Disarm Mind)²; *Рыночная стоимость*: бонус +2.

Питающий разум (Mind Feeder): Любое питающее оружие имеет особое свойство, активируемое при успешном нанесении критического удара. Оружие, питающее разум, даёт владельцу временные очки силы, равные нанесённому при успешном критическом ударе урону. Эти временные очки силы сохраняются 10 минут. Владелец оружия получает очки силы даже если их не имеется у поражённого ударом существа (в очки силы конвертируются его очки жизни).

Уровень манифестации: 12; *Требование*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Метафизическое оружие* (Metaphysical weapon), *Психовампиризм* (Psychic vampire); *Рыночная стоимость*: бонус +2.

Парирующий (Parrying): Такое оружие предугадывает ближайшее будущее и собственными усилиями старается парировать ближние и дистанционные атаки по владельцу, что дарует последнему бонус озарения +1 к Классу Брони. Этот бонус действует, пока владелец держит оружие в руках, даже если он является неподготовленным.

Уровень манифестации: 5; *Требование*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Боевое предвидение* (Combat precognition); *Рыночная стоимость*: бонус +1.

Хранение силы (Power Storing): Такое оружие позволяет манифестатору поместить в себя силу до 3-го уровня включительно, накладываемую на одну цель (сила должна иметь время манифестирования в одно действие). Каждый раз, когда такое оружие поражает существо и наносит ему урон, владелец оружия может немедленно манифестировать на это существо сохранённую силу как свободное действие (это свойство является особым исключением из общего правила о том, что манифестирование сил с предмета занимает как минимум столько же времени, что и их обычное манифестирование). После манифестирования силы она исчезает из предмета, он становится “пустым”, и манифестатор может поместить в него новую силу до 3-го уровня включительно. Оружие телепатически сообщает владельцу название хранимой в нём силы. Случайно сгенерированное оружие хранения силы имеет 50%-ую вероятность того, что в нём уже будет заключена какая-то сила. Псионические атакующие режимы в такое оружие поместить нельзя.

Уровень наложения: 8; *Требования*: Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), создатель должен быть манифестатором

¹ То есть, здесь как будто осуществляется отход от стандартного значения оплаты в 5 очков силы: вы платите 5 очков силы только для силы 3-го уровня, за хранимую силу 2-го уровня платится 3 очка силы, за силы 0-го и первого уровня – по одному (прим. перевод.).

² В оригинальном тексте указано курсивом, как будто это не навык, а сила. При этом какой-то дополнительной силы не приведено. В *РАСШИРЕННОЙ КНИГЕ ПСИОНИКИ* данный навык не требуется, а из сил указан *Психовампиризм* (Psychic Vampire) (прим. перевод.).

как минимум 12-го уровня; *Рыночная стоимость*: Бонус +1.

Пси-погибель (Psibane): Пси-погибельное оружие создано для противоборства псионическим существам. Оно наносит +2d6 очков дополнительного урона против любых псионических оппонентов. Также оно накладывает один негативный уровень на любое псионическое существо, пытающееся им владеть. Этот негативный уровень сохраняется, пока существо держит данное оружие в руках, и исчезает, если оружием больше не владеют. Этот негативный уровень никогда не станет причиной реальной потери уровня, но пока оружие держится в руках, он не может быть преодолен никакими известными средствами. Луки, арбалеты и пращи пси-погибели сообщают этой свойство своим боеприпасам.

Уровень манифестации: 8; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Контузия (Concussion)*; *Рыночная стоимость:* бонус +2.

Психический (Psychic): Сила психического оружия зависит от его владельца. В руках непсионического существа оно обладает только свойствами обычного оружия своего типа. Однако в руках псионического существа свойства оружия раскрываются и начинают работать, основываясь на его текущем запасе очков силы. Усиливающий бонус и особые свойства, приведённые ниже, не складываются: владелец с 15+ очками силы не получает доступа к силам, раскрывающимся на более низких запасах.

Доступные свойства не могут превышать бонуса +2 к рыночной стоимости, как указано ниже. Сами свойства ИМ определяет своим решением или случайным образом выбирает из Таблицы 7-5: Особые Свойства Оружия Ближнего Боя. Как только бонусная способность определена, она “закрепляется” за предметом.

Запас очков силы	Усиливающий бонус	Особое свойство
1+	+1	Нет
5+	+1	Одна способность с бонусом +1
15+	+2	Одна способность с бонусом +1
30+	+2	Две способности с бонусом +1
50+	+3	Две способности с бонусом +1
80+	+3	Две способности с бонусом +1, одна – с бонусом +2
130+	+4	Две способности с бонусом +1, одна – с бонусом +2

Уровень манифестации: 18; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Имитация силы (Emulate power)*, *Метафизическое оружие (Metaphysical weapon)* и впечатанные в оружие силы; *Рыночная стоимость:* бонус +5.

Психокинетический выплеск (Psychokinetic burst): При успешном критическом ударе оружие высвобождает разрушительный взрыв псионической энергии. Оружие с психокинетическим выплеском наносит дополнительные 1d10 очков урона при успешном критическом ударе. Если оружие имеет критический множитель $\times 3$, то оно наносит дополнительно 2d10 очков урона, а оружие с критическим множителем $\times 4$ – 3d10 очков бонусного урона. Луки, арбалеты и пращи сообщают эффект данного свойства своим боеприпасам.

Уровень манифестации: 10; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Контузия*

(*Concussion*), *Метафизическое оружие (Metaphysical weapon)*; *Рыночная стоимость:* бонус +2.

Питающий душу (Soul Feeder): Любое питающее оружие имеет особое свойство, активируемое при успешном нанесении критического удара. Оружие, питающее душу, при успешном критическом ударе накладывает на оппонента один негативный уровень. Через день после получения удара такой оппонент должен сделать спасбросок стойкости (КТ 18) за каждый имеющийся у него негативный уровень. В случае провала спасброска он теряет один уровень персонажа.

Уровень манифестации: 14; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Метафизическое оружие (Metaphysical weapon)*, *Стирание разума (Mindwipe)*; *Рыночная стоимость:* бонус +3.

Ломающий (Sundering): Такое оружие позволяет владельцу с навыком Ломание оружия атаковать оружие оппонента как при наличии навыка Великое ломание оружия (Great Sunder). Позволяется только одна такая попытка в раунд.

Уровень манифестации: 8; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), Великое ломание оружия (Great Sunder), *Малое метафизическое оружие (Lesser metaphysical weapon)*; *Рыночная стоимость:* бонус +1.

Сдерживающий (Suppression): Оппонент или предмет, ударенный таким оружием, подвергается воздействию силы *Гашение псионики (Negate psionics)* (смотреть соответствующую заметку в Главе 5: Силы) Владелец делает проверку гашения 1d20 + 5 + уровень манифестации (максимум +15) против КТ 11 + уровень манифестации гасимой силы. Луки, арбалеты и пращи сообщают гасящий эффект своим боеприпасам, но могут делать это не более трёх раз в день.

Уровень манифестации: 12; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Гашение псионики (Negate psionics)*; *Рыночная стоимость:* бонус +2.

Телепортирующий (Teleporting): Этим свойством может обладать только оружие, которое можно метнуть. Телепортирующееся оружие возвращается к метнувшему его существу через Астральный План. Оно телепортируется в пустую руку существа в раунде, следующем за тем, в котором его метнули; прямо перед началом хода этого существа. Таким образом, в тот же ход его можно метнуть вновь.

Уровень манифестации: 7; *Требование:* Изготовление псионического оружия и доспехов (Craft Psionic Arms and Armors), *Дверь измерений (Dimension door)*; *Рыночная стоимость:* бонус +1.

ЁМКОСТНЫЕ КРИСТАЛЛЫ

Ёмкостные кристаллы хранят очки силы, которые псионические персонажи могут потратить на манифестирование сил.

Физическое описание: Ёмкостный кристалл состоит из кристалла-ядра и двух-трёх меньших кристаллов, которые подвешены на шнурах из серебряной проволоки в определённых позициях вокруг ядра. Все кристаллы излучают слабое свечение. Типичный *ёмкостный кристалл* весит приблизительно 0,45 килограмма (1 фунт), имеет КБ 7, 10 хит-поинтов, прочность 8 и КТ ломания 16.

Активация: Пользователь должен спроецировать командную мысль, чтобы получить доступ к очкам силы, хранящимся в *ёмкостном кристалле*. Эти очки можно использовать для оплаты манифестирования известных пользователю сил.

Максимальное число очков, которое может хранить *ёмкостный кристалл*, всегда является нечётным и не может быть больше 17. Кристалл не может хранить больше очков силы, чем его исходный максимум, определяемый во время создания. Когда запас очков силы *ёмкостного кристалла* исчерпывается, его составные кристаллы тускнеют. Однако пользователь кристалла может его перезарядить собственными очками силы в соотношении 1 к 1. Хотя это истощает дневной запас собственных очков силы персонажа, зато очки силы, помещённые в *ёмкостный кристалл*, будут доступны в любой момент, пока не использованы.

Пользователь не может напрямую восполнить собственный запас очков силы за счёт очков силы, хранимых в *ёмкостном кристалле*, а также не может использовать очки силы из разных источников, чтобы манифестировать силу или атакующий/защитный режим. Смотрите Использование Хранимых Очков Силы в Главе 4: Псионика для подробностей.

Случайная генерация: Чтобы сгенерировать ёмкостный кристалл случайным образом, делайте бросок по Таблице 7-7: Ёмкостные Кристаллы.

Особые качества: Бросайте процентник. Результат 01-25 означает, что командная мысль ментально закодирована в сам предмет и внедряет себя в сознание владельца при его обретении. Результат 26-100 означает отсутствие особых качеств.

Таблица 7-7: Ёмкостные Кристаллы

Малый	Средний	Могущ.	Максимум хранимых очков силы	Рыночная стоимость
01-100	01-40	—	1	1000 зм
—	41-74	—	3	4000 зм
—	75-89	01-39	5	9000 зм
—	90-98	40-59	7	16000 зм
—	99-100	60-69	9	25000 зм
—	—	70-79	11	36000 зм
—	—	80-89	13	49000 зм
—	—	90-95	15	64000 зм
—	—	96-100	17	81000 зм

ДОРДЖЕ

Дордже¹ — это тонкий кристалл, содержащий одну силу. Каждый дордже при создании имеет 50 зарядов, и расходование одного заряда позволяет один раз манифестировать содержащуюся в нём силу. Исчерпавший все свои заряды дордже превращается в обычный кристалл.

Физическое описание: Типичный дордже — это продолговатый, одноцветный (или вовсе бесцветный) кристалл длиной от 20 до 25 сантиметров (8-10 дюймов) и около 1,25 сантиметра (1/2 дюйма) толщиной, весящий примерно 115 граммов (четверть фунта). Иногда дордже украшают вырезанными на гранях кристалла узорами или рунами. Типичный дордже имеет КБ 7, 7 хит-поинтов, прочность 8 и КТ ломания 18.

Активация: Дордже использует метод активации командной мыслью, поэтому манифестирование силы с его помощью — это, обычно, стандартное действие, не провоцирующее свободных атак (однако если манифестируемая сила имеет время манифестирования более 1 действия, то именно это время потребуется, чтобы манифестировать силу из дордже). Пользователь дордже должен иметь манифестируемую из него силу в списке сил для своего класса (смотреть Главу 5: Силы) даже если он

знает командную мысль. К тому же для активации дордже пользователь должен держать его в руке и указывать приблизительно в направлении нужной цели или области возникновения силы.

Случайная генерация: Чтобы сгенерировать дордже случайным образом, делайте бросок по Таблице 7-8: Дордже.

Особые качества: Бросайте процентник. Результат 01-30 означает, что командная мысль ментально закодирована в сам предмет и внедряет себя в сознание владельца при его обретении. Результат 31-100 означает отсутствие особых качеств.

Таблица 7-8: Дордже

Малый	Средний	Могущ.	Уровень силы*	Рыночная стоимость**
01-25	—	—	0	375 зм
26-50	—	—	1	750 зм
51-95	01-05	—	2	4500 зм
96-100	06-65	—	3	11250 зм
—	66-95	01-05	4	21000 зм
—	96-100	06-50	5	33750 зм
—	—	51-70	6	49500 зм
—	—	71-85	7	68250 зм
—	—	86-95	8	90000 зм
—	—	96-100	9	114750 зм

* Дордже могут иметь уровень манифестации выше минимально необходимого, что соответственно повысит их стоимость. Например, *дордже снятия невидимости* с уровнем манифестации 10 будет иметь рыночную стоимость в 22500 зм. Смотрите Таблицу 8-40 в Главе 8 *КНИГИ МАСТЕРА*. В отличие от волшебных палочек, дордже могут содержать силы вплоть до 9-го уровня.

** Любой дордже, который хранит псионическую силу, имеющую цену в очках опыта, имеет дополнительную стоимость помимо указанной. Смотрите Таблицу 8-40 в Главе 8 *КНИГИ МАСТЕРА*.

КАМНИ СИЛЫ

Камень силы хранит в себе псионическую силу (или их набор). Хранимая сила может быть использована лишь раз, после чего “стирается” из камня. Использование камня силы в целом подобно обычному манифестированию силы.

Физическое описание: Камень силы — это кусочек кристалла размером с большой палец руки, который издаёт едва заметное свечение, когда в нём есть хранимая сила. Камень, закодированный более чем одной силой или силой высокого уровня, светится ярче, но всё равно не настолько сильно, чтобы обеспечить достаточную освещённость сам по себе. Типичный камень силы имеет КБ 7, 5 хит-поинтов, прочность 8 и КТ ломания 20.

Активация: Чтобы активировать камень силы, манифестатор должен установить с ним ментальный контакт. Это требует нескольких шагов и условий.

Обращение к камню: Прежде чем персонаж сможет использовать камень или точно узнать, какая сила в нём хранится, его нужно “поприветствовать”. Это требует успешной проверки Определения пси-сил (Psicraft) (КТ 15 + уровень силы). После успешного обращения к конкретному камню повторных обращений больше не требуется. Обращение к камню силы, произведённое заранее, позволяет сэкономить время и перейти сразу к следующему пункту, когда наступит время использовать камень.

Активация силы: Активация камня силы требует его удерживания в руке и желания манифестировать силу, как при обычном манифестировании силы.

Кроме того, должны быть выполнены следующие условия:

- Пользователь должен иметь силу в своём классовом списке (смотреть Главу 5: Силы).

¹ Вообще, в реальности “дордже” — это один из основных ритуальных предметов и религиозных символов в тибетском буддизме, представляющий собой небольшой скипетр или жезл (прим. перевод).

• Пользователь должен иметь требуемый счёт способности (например, Интеллект 15 для Псиона, манифестирующего силу Метатворения 5-го уровня).

Если пользователь соответствует указанным требованиям и имеет уровень манифестатора, как минимум равный требуемому для наложения силы, он автоматически активирует силу безо всяких проверок. Если он соответствует обоим требованиям, но его уровень ниже уровня манифестации камня силы, то для успешного манифестирования силы он должен пройти проверку уровня манифестации (1d20 + уровень пользователя) по КТ, равному уровню манифестации камня силы + 1. При провале пользователь должен сделать проверку Мудрости (КТ 5), чтобы избежать ожога мозга (смотрите ниже). Естественный результат броска 1 всегда означает провал независимо от любых модификаторов.

Определение эффекта: Сила, успешно активированная из камня силы, работает так же, как манифестированная обычным образом. Предполагается, что уровень манифестации силы всегда равен минимальному уровню, необходимому создателю камня для манифестирования этой силы (обычно удвоенный уровень силы), если только создатель специально не желает другого.

Свечение камня силы угасает, после того как хранившаяся сила уходит из него.

Ожог мозга: Когда что-то идёт не так, пользователь псионического предмета может ненадлежащим образом манифестировать хранимую в нём силу. Возникающее при этом псионическое возмущение сохраняется в течение 1d4 раундов, если только камень не будет отброшен не менее, чем на 4,5 метра (15 футов), или не будет уничтожен. Возмущение наносит 1d4 очка электрического урона в раунд за каждую хранившуюся в камне силу и распространяется по целям подобно *Биопотоку* (*Biocurrent*) (смотрите Главу 5: Силы). Первичной целью является при этом сам пользователь, а вторичной – один из его находящихся поблизости союзников (выбирается случайным образом).

Случайная генерация: Чтобы сгенерировать камень силы случайным образом, сначала делайте бросок по Таблице 7-9: Силы, Закодированные в Камне Силы. Для каждой закодированной силы делайте бросок по Таблице 7-10: Уровни Сил Камня, чтобы определить её уровень, а затем выбирайте конкретную силу соответствующего уровня из Главы 5: Силы. Вы можете выбрать силу самостоятельно или определить её случайным образом.

Таблица 7-9: Силы, Закодированные в Камне Силы

Тип камня силы	Количество сил
Малый	1d3 силы
Средний	1d4 силы
Могущественный	1d6 сил

Таблица 7-10: Уровни Сил Камня

Малый	Средний	Могущ.	Уровень силы	Рыночная стоимость*
01-25	—	—	0	25 зм
26-50	—	—	1	25 зм
51-95	01-05	—	2	150 зм
96-100	06-65	—	3	375 зм
—	66-95	01-05	4	700 зм
—	96-100	06-50	5	1125 зм
—	—	51-70	6	1650 зм
—	—	71-85	7	2275 зм
—	—	86-95	8	3000 зм
—	—	96-100	9	3825 зм

* Любой камень силы, который хранит псионическую силу, имеющую цену в очках опыта, имеет дополнительную стоимость

помимо указанной. Смотрите Таблицу 8-40 в Главе 8 *КНИГИ МАСТЕРА*.

ПСИОНИЧЕСКИЕ ТАТУИРОВКИ

Псионические татуировки – это узоры, наносимые на кожу и манифестирующие силы на своего носителя. Носитель не принимает никаких решений относительно эффектов татуировок – об этом заботится тот, кто их наносит. Например, *татуировка подстройки тела* предназначена для лечения своего носителя. Такие татуировки иногда называют “псионическими схемами” или “псионическими печатями”.

Псионические татуировки могут быть различными по размеру, но носитель не может одновременно иметь более семнадцати татуировок – превышение этого лимита заставляет все ранее нанесённые татуировки одновременно “сойти” с кожи владельца.

Физическое описание: Типичная псионическая татуировка – это цветной узор из сотен крошечных, пересекающихся линий внутри более крупного рисунка. Этот узор может быть простым, как круг или звезда, либо настолько сложным, насколько пожелает наносящий его художник. После нанесения татуировки её дизайн изменить уже нельзя. Псионическая татуировка обычно покрывает область кожи не более 12,5 сантиметра (5 дюймов) в диаметре (можно нанести и более крупные татуировки, но это не даст никакого дополнительного эффекта).

Нанесение и передача татуировок: Уровень манифестации для псионической татуировки – это минимальный уровень, необходимый для манифестирования вписанной в неё силы. Псионические татуировки могут содержать только силы от 0-го до 3-го уровня.

Псионическая татуировка потенциально более мобильна, чем обычная. Стандартным действием и усилием воли владелец может переместить её на другой участок своего тела или на кожу любого другого желающего (или находящегося без сознания) живого существа, которого он касается. Если носитель псионической татуировки убит или сам находится без сознания, то любое другое сознательное существо может коснуться татуировки и заставить её покинуть кожу своего владельца, переместившись на иное существо. Это требует использования стандартного действия. Псионические татуировки не могут перекрывать друг друга на каких-либо участках кожи.

Идентификация псионических татуировок: Вдобавок к стандартным методам идентификации носитель татуировки может сконцентрироваться на ней и попытаться ощутить отзвуки эффектов работы татуировки. Успешная проверка Интеллекта (КТ 13) даёт намёк на эффект татуировки. Например, *татуировка подстройки тела* может дать персонажу лёгкое ощущение здоровья и хорошего самочувствия.

Активация: Псионическая татуировка производит свой эффект при осознанном, добровольном прикосновении к ней её носителя (это называется “шлепком”). Шлепок по татуировке – стандартное действие. Псионическая татуировка сходит после своего использования.

Следующие правила контролируют использование псионических татуировок:

- Существо должно иметь подходящую физическую поверхность, на которую можно нанести узор (таким образом, бестелесные существа не могут использовать псионические татуировки).

- Шлепок по псионической татуировке провоцирует свободные атаки. Успешная атака (включая попытку вступления в борьбу) по носителю требует от него проверки Концентрации. Носитель, который проваливает такую проверку, не может концентрироваться на татуировке в достаточной для

её использования мере. Татуировка остаётся не активированной, и носитель может предпринять новую попытку её активации.

- Персонаж может активировать эффект чужой псионической татуировки, если её носитель находится без сознания. Чтобы найти, коснуться и сконцентрироваться на татуировке бессознательного существа, требуется полное действие.

Случайная генерация: Чтобы сгенерировать псионическую татуировку случайным образом, делайте бросок по Таблице 7-11: Псионические Татуировки, а затем выбирайте конкретную силу соответствующего уровня из описанных в Главе 5: Силы. Вы можете выбрать силу самостоятельно или определить её случайным образом.

Таблица 7-11: Псионические Татуировки

Малый	Средний	Могущ.	Уровень силы	Рыночная стоимость
01-25	—	—	0	25 зм
26-47	01-08	—	1	50 зм
48-98	09-75	01-50	2	300 зм
99-100	76-100	51-100	3	750 зм

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Это общая категория для всех вещей, не попадающих в другие группы. Универсальные предметы может использовать кто угодно (если иное явно не указано в их описании).

Физическое описание: Варьируется.

Активация: Обычно активируются командной мыслью, но от предмета к предмету возможны варианты.

Случайная генерация: Для случайной генерации универсального предмета делайте бросок по Таблице 7-12: Универсальные Предметы.

Особые качества: Бросайте процентник. Результат 01 будет означать, что предмет является разумным. Результат 02-31 означает, что командная мысль ментально закодирована в предмет и внедряет себя в сознание владельца при обретении предмета. При результате 32-100 предмет не имеет особых качеств.

Разумные предметы часто имеют дополнительные свойства, а иногда – экстраординарные силы и особые цели. Используйте правила из Главы 8 *КНИГИ МАСТЕРА* для определения разумных предметов, заменяя наложение заклинаний на псионическую манифестацию при необходимости.

Таблица 7-12: Универсальные Псионические Предметы

Малый	Средний	Могущ.	Предмет	Рыночная стоимость
01-02	—	—	Осколок (+1)	20 зм
03-04	—	—	Осколок (+2)	30 зм
05-07	—	—	Осколок (+3)	40 зм
08-09	—	—	Ползучая татуировка (0 ур)	50 зм
10-11	—	—	Осколок (+4)	60 зм
12-14	—	—	Ползучая татуировка (1 ур)	100 зм
15-16	—	—	Осколок (+5)	100 зм
17-18	—	—	Осколок (+6)	140 зм
19-21	—	—	Осколок (+7)	200 зм
22-23	—	—	Осколок (+8)	250 зм
24-25	—	—	Осколок (+9)	320 зм
26-28	—	—	Осколок (+10)	400 зм
29-30	—	—	Хрустальная маска знания	500 зм
31-32	—	—	Хрустальная маска языка	500 зм
33-35	—	—	Ползучая татуировка (2 ур)	600 зм

36-37	—	—	Жемчужина записи мозга	1000 зм
38-39	—	—	Псионические ограничители, малые	1000 зм
40-42	—	—	Жемчужина высасывания силы	1000 зм
43-44	—	—	Сапоги топота	1200 зм
45-46	—	—	Ползучая татуировка (3 ур)	1400 зм
47-49	—	—	Сапоги скольжения	2000 зм
50-51	—	—	Перчатки чтения предмета	2000 зм
52-53	—	—	Псионатрица Ясночувствования	2000 зм
54-55	—	—	Псионатрица Метатворения	2000 зм
56-58	—	—	Псионатрица псионической атаки	2000 зм
59-60	—	—	Псионатрица псионической защиты	2000 зм
61-62	—	—	Псионатрица Психокинеза	2000 зм
63-65	—	—	Псионатрица Психометаболизма	2000 зм
66-67	—	—	Псионатрица Психопортации	2000 зм
68-69	—	—	Псионатрица Телепатии	2000 зм
70-72	—	—	Кольцо стабилизации	2000 зм
73-74	—	—	Кольцо самодостаточности	2000 зм
75-76	—	—	Кожа проворства	2000 зм
77-78	—	—	Третий глаз восприятия	2000 зм
79-81	—	—	Третий глаз концентрации	2000 зм
82-83	—	—	Амулет психического бастиона	2000 зм
84-85	—	—	Хрустальная маска мысленной брони	4000 зм
86-88	—	—	Третий глаз осведомлённости	4000 зм
89-90	—	—	Трети глаз проникновения	4000 зм
91-92	—	—	Кожа хамелеона	4500 зм
93-95	—	—	Хрустальный якорь (0 уровень)	5000 зм
96-97	—	—	Псионические ограничители, средние	6000 зм
98-100	—	—	Линзы высасывания силы	7200 зм
—	01-05	—	Хрустальный якорь (1 уровень)	10000 зм
—	06-10	—	Торк псионической мощи	10000 зм
—	11-15	—	Хрустальный якорь (2 уровень)	10400 зм
—	16-20	—	Третий глаз ассимиляции	11200 зм
—	21-25	—	Хрустальный якорь (3 уровень)	11300 зм
—	26-30	—	Амулет каптасии	12000 зм
—	31-35	—	Хрустальная маска обнаружения	12000 зм
—	36-40	—	Псионические ограничители, великие	12000 зм
—	41-45	—	Зеркало внушения	12000 зм

—	46-50	—	Третий глаз разоблачения	12000 зм
—	51-55	—	Третий глаз открытия	12000 зм
—	56-60	—	Торк свободной воли	12000 зм
—	61-65	—	Торк силы	12000 зм
—	66-70	—	Хрустальный якорь (4 уровень)	12600 зм
—	71-75	—	Хрустальный якорь (5 уровень)	14300 зм
—	76-80	—	Кожа когтя	16000 зм
—	81-85	—	Хрустальный якорь (6 уровень)	16400 зм
—	86-90	—	Кожа паука	20000 зм
—	91-95	—	Псионические ограничители, заглушающие	24000 зм
—	96-100	—	Кожа удара	24000 зм
—	—	01-08	Кожа защитника	32000 зм
—	—	09-15	Третий глаз видения	42000 зм
—	—	16-24	Третий глаз гашения	44600 зм
—	—	25-32	Хрустальная маска страха	56000 зм
—	—	33-41	Линзы вампирического высасывания силы	61000 зм
—	—	42-49	Кожа героя	68000 зм
—	—	50-58	Кожа псиона	66000 зм
—	—	59-66	Третий глаз сокрытия	90000 зм
—	—	67-75	Кожа протей	90000 зм
—	—	76-83	Кожа тролля	90000 зм
—	—	84-92	Третий глаз подчинения	96000 зм
—	—	93-98	Обратный накопитель	182000 зм
—	—	99-100	Кожа железа	240000 зм

ОПИСАНИЕ УНИВЕРСАЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Амулет катапси (Amulet of catapsi): Этот медный амулет помогает своему носителю против других псионических персонажей. Трижды в день носитель может активировать силу *Катапси (Catapsi)*, покрывающую область радиусом в 30 метров (100 футов) телепатическим шумом на 10 минут. Каждый раз, когда другой псионический персонаж в охваченной области пытается манифестировать силу, он должен сделать успешный спасбросок Воли (КТ 17) или заплатить за манифестирование двойную стоимость в очках силы.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Катапси (Catapsi)*; **Рыночная стоимость:** 12000 зм; **Вес:** —.

Амулет психического бастиона (Amulet of psychic bastion): При ношении этот амулет защищает владельца подобно навыку Психический бастион (Psychic Bastion). Носитель получает ментальную прочность +1 против успешных вражеских псионических атак. Этот бонус не складывается с бонусом, даваемым самим навыком Психический бастион (Psychic bastion), но складывается с бонусами к ментальной прочности от псионических защитных режимов.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), Психический бастион (Psychic Bastion); **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** —.

Жемчужина запиранья мозга (Brain lock pearl): При метании в противника эта жемчужина взрывается дождём жёлтых искр. Рассматривайте это как дальнюю касательную атаку. Поражённая цель

остаётся ошеломлённой, как при *Запирании мозга (Brain lock)*, на 4 раунда. *Жемчужины запиранья мозга* — это гранатоподобное оружие (смотреть Главу 7 *КНИГИ ИГРОКА* и Главу 3 *КНИГИ МАСТЕРА*), поэтому промах потенциально может нанести брызговый урон всем существам в пределах 1,5 метра (5 футов), ошеломив их на 1 раунд. Предмет при взрыве уничтожается.

Уровень манифестации: 4; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Запиранье мозга (Brain lock)*; **Рыночная стоимость:** 1000 зм; **Вес:** —.

Сапоги скольжения (Boots of skating): Эти сапоги позволяют владельцу скользить вдоль поверхности как при использовании силы *Конькобежец (Skate)*. Это считается усиливающим бонусом.

Уровень манифестации: 3; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Конькобежец (Skate)*; **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** 0,45 кг (1 фунт).

Сапоги топота (Boots of stomping): Эти сапоги позволяют владельцу трижды в день использовать силу *Tonom (Stomp)* (КТ спасброска Рефлексов равен 12).

Уровень манифестации: 3; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Tonom (Stomp)*; **Рыночная стоимость:** 1200 зм; **Вес:** 0,45 кг (1 фунт).

Ползучие татуировки (Crawling tattoos): Они напоминают обычные псионические татуировки, но их эффекты являются скорее наступательными, а не дающими выгоду самому носителю. Подобно псионическим татуировкам *ползучие татуировки* могут быть наделены лишь силами с 0-го по 3-й уровень, целями которых являются существо или существа. Исключением являются силы *подстройки тела*, которые *могут быть* использованы, хотя их эффекты распространяются только на самого носителя, и силы принуждения, которые *не могут быть* использованы вовсе. Силы, которые в обычном случае воздействуют на область, например, *Белый огонь (Whitefire)*, будучи вписанными в *ползучую татуировку* действуют только на одно существо. В остальном, *ползучие татуировки* до момента своей активации во всём соответствуют обычным псионическим татуировкам (смотреть выше).

Носитель *ползучей татуировки* может шлёпнуть по ней, используя стандартное действие, провоцирующее свободные атаки, и при этом ментально указав цель (до которой должен иметь линию взгляда). Указанная цель может являться предметом. Вместо обычной активации хранимой силы такое действие заставляет татуировку «ожить», спуститься на пол и заскользить к обозначенной цели. Исходный носитель больше не должен концентрироваться на татуировке после того, как она «оживла».

Одушевлённая татуировка начинает своё движение к цели в начале следующего раунда своего исходного владельца. Считайте её Микронным конструктом, имеющим КБ 18, 10 очков жизни, прочность 5¹, скорость 9 метров (30 футов) и бонус атаки +5. *Ползучие татуировки*, в отличие от истинных конструктов, подвержены влиянию иллюзий, темноты, тумана и прочих подобных эффектов. Если цель будет убита, телепортируется прочь или исчезнет иным образом до контакта с *ползучей татуировкой*,

¹ Видимо, такая татуировка считается разновидностью одушевлённого предмета, поэтому сохраняет такой показатель как прочность, а не использует механику поглощения урона, характерную, в общем случае, для всех существ, в том числе, конструктов (прим. перевод.).

владелец может вернуть последнюю на место. При уничтожении *ползучая татуировка* раскалывается и испаряется.

Ползучая татуировка должна войти в клетку, занимаемую целью, чтобы провести свою атаку, и, таким образом, провоцирует свободную атаку при движении через зону угрозы своей цели. Татуировка будет проводить ближние касательные атаки, пока не попадёт по цели или не будет уничтожена. При успешной атаке сила, заключённая в *ползучей татуировке*, автоматически воздействует на цель, даже если в обычном случае от неё позволен сбросок. *Ползучие татуировки* могут содержать и полезные силы, а цель может, при желании, просто позволить татуировке коснуться себя.

Уровень хранимой силы	Рыночная стоимость
0	50 зм
1	100 зм
2	600 зм
3	1400 зм

Уровень манифестации: 6; Требования: Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), сила соответствующего типа и уровня; Вес: —.

Пример ползучей татуировки

Татуировка контузии (Concussion tattoo): Эта *Ползучая татуировка* доставляет эффект *Контузии (Concussion)*, нанося 3d6 очков урона существу, поражённому её касательной атакой.

Уровень манифестации: 6; Требования: Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Контузия (Concussion)*; Рыночная стоимость: 600 зм; Вес: —.

Хрустальный якорь (Crystal anchor): *Хрустальный якорь* — это кусочек прозрачного кристалла около 1,2-1,5 метра (4-5 футов) в длину с заострённой, копьевидной головкой на одной стороне. Он ловит разумы тех, кто манифестирует определённые псионические силы в пределах дальности его действия. *Хрустальный якорь* может быть сконфигурирован для защиты от сил 6-го уровня и ниже.

Активация *якоря* происходит путём втыкания его острой головки в землю, после чего он начинает проецировать невидимое поле радиусом 9 метров (30 футов). Если определённая сила манифестируется в пределах этого поля, то её манифестатор должен сделать успешный сбросок Воли (КТ 14 + уровень силы) или оказаться под воздействием эффекта *Запирания мозга (Brain lock)* на 10 раундов. Те, кто находятся за пределами поля, тоже могут оказаться привязаны к якорю, если попытаются манифестировать соответствующую силу внутри охваченной им области. *Хрустальный якорь* может пытаться захватить не более пяти потенциальных жертв в день. Один *хрустальный якорь* может одновременно ловить несколько целей, а поля нескольких *якорей* могут пересекаться.

Когда *хрустальный якорь* успешно привязывает к себе цель, то от него к манифестатору протягивается тонкая нить неосязаемой эктоплазмы, даже если тот

находится за пределами поля, но не далее 90 метров (300 футов) (за пределами этого расстояния нить не возникает, но якорь будет светиться, указывая, что он работает). Нить — это всего лишь визуальный индикатор: её рассечение не прерывает действия эффекта.

Хрустальный якорь имеет КБ 7, 15 хит-поинтов, прочность 8 и КТ ломания 20.

Уровень назначенной силы	Рыночная стоимость
0	5000 зм
1	10000 зм
2	10400 зм
3	11300 зм
4	12600 зм
5	14300 зм
6	16400 зм

Уровень манифестации: 10; Требования: Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Запирание мозга (Brain lock)*, *Заготовка (Contingency)*, установленная сила; Вес: 1,4 кг (3 фунта).

Пример хрустального якоря

Призрачный якорь (Ghost anchor):

Этот *хрустальный якорь* захватывает тех, кто использует *Удалённое наблюдение (Remote viewing)* и тому подобные силы, чтобы следить за охваченной полем областью.

Уровень манифестации: 10; Требования: Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Запирание мозга (Brain lock)*, *Заготовка (Contingency)*, *Удалённое наблюдение (Remote viewing)*; Рыночная стоимость: 11300 зм; Вес: 1,4 кг (3 фунта).

Хрустальные маски (Crystal masks):

Любой из различных типов *хрустальных масок* надевается на лицо любого Среднего или Маленького гуманоида, оставляя прорези для глаз и ноздрей. Маска прозрачна, но искажает черты носителя. Через маленькие отверстия по бокам пропущены кожаные ремешки, позволяющие фиксировать маску так, чтобы она не закрывала лицо носителя.

Хрустальные маски улучшают умения своих носителей или дают им особые способности.

Хрустальная маска обнаружения (Crystal mask of detection): Носитель *хрустальной маски обнаружения* может использовать проверки Поиска для поиска ловушек подобно Разбойнику. Маска не даёт дополнительных бонусов к проверкам Поиска носителя.

Уровень манифестации: 14; Требования: Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен иметь хотя бы 1 уровень Разбойника; Рыночная стоимость: 12000 зм; Вес: 0,45 кг (1 фунт).

Хрустальная маска страха (Crystal mask of fear): Носитель *хрустальной маски страха* способен пугать других существ. Носитель всего лишь должен стандартным действием встретить взгляд нужного существа. Цель, которая проваливает сбросок Воли (КТ 16), начинает паниковать, имеет 50%-ую вероятность бросить то, что держит в руках и бежать



прочь в течение 10 раундов (смотрите Паника в Главе 3 *КНИГИ МАСТЕРА* для подробного описания). Это ментальный эффект страха.

Уровень манифестации: 14; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Имитация силы (Emulate power)*; **Рыночная стоимость:** 56000 зм; **Вес:** 0,45 кг (1 фунт).

Хрустальная маска знания (Crystal mask of knowledge): Каждая из различных хрустальных масок знания даёт своему носителю бонус умения +5 к проверке Знания в соответствующей области. Например, одна маска может добавлять бонус к проверкам Знания (тайны), а другая – к проверкам Знания (драконы).

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен иметь хотя бы 5 рангов в соответствующем умении Знания; **Рыночная стоимость:** 500 зм; **Вес:** 0,45 кг (1 фунт).

Хрустальная маска языка (Crystal mask of language): Каждая из различных хрустальных масок языка даёт своему носителю возможность говорить и писать на определённом языке. Например, одна маска может даровать способность говорить на Драконьем, а другая – на человеческом языке северных ледовых варваров.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен иметь умение Языки соответствующего типа; **Рыночная стоимость:** 500 зм; **Вес:** 0,45 кг (1 фунт).

Хрустальная маска мысленной брони (Crystal mask of mindarmor): Хрустальная маска мысленной брони даёт своему носителю усиливающий бонус +4 к спасброскам против любых принуждающих эффектов.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Скрытие мыслей (Conceal thoughts)*; **Рыночная стоимость:** 4000 зм; **Вес:** 0,45 кг (1 фунт).

Линзы высасывания силы (Eyes of powerleech): Эти хрустальные линзы надеваются на глаза. Их носитель становится способен вытягивать очки силы у псионических существ, всего лишь встретившись с ними взглядом (не более одной цели за раунд). Цель должна сделать успешный спасбросок Воли (КТ 14) или потерять 2d10 очков силы. Линзы высасывания силы не имеют никакого эффекта на непсионических существ или на псионических существ, уже исчерпавших свой запас очков силы (либо манифестирующих свои силы по желанию). Если у носителя имеется только одна линза, то КТ спасброска снижается до 10. Носитель может предпринимать атаку, высасывающую очки силы, до трёх раз в день.

Уровень манифестации: 11; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Гашение псионики (Negate psionics)*; **Рыночная стоимость:** 7200 зм; **Вес:** —.

Линзы вампирического высасывания силы (Eyes of vampiric powerleech): Эти хрустальные линзы надеваются на глаза, а их носитель становится способен вытягивать очки силы у псионических существ, всего лишь встретившись с ними взглядом (не более одной цели за раунд). Цель должна сделать успешный спасбросок Воли (КТ 18) или потерять 2d10 очков силы, которые тут же добавляются к запасу очков силы носителя, даже если это приводит к превышению его максимального запаса очков силы. Очки силы сверх возможного максимума носителя исчезают через 24 часа. Линзы вампирического высасывания силы не имеют никакого эффекта на непсионических существ или на псионических существ, уже исчерпавших свой запас очков силы (либо манифестирующих свои силы по желанию). Если у носителя имеется только одна линза, то КТ

спасброска снижается до 10. Носитель может предпринимать атаку, вампирически высасывающую очки силы, до трёх раз в день.

Уровень манифестации: 11; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Гашение псионики (Negate psionics)*, *Психовампиризм (Psychic vampire)*; **Рыночная стоимость:** 61000 зм; **Вес:** —.

Перчатки чтения предмета (Gloves of object reading): Тот, кто носит эти перчатки, способен узнавать подробности о предыдущих владельцах неодушевлённых предметов, как при манифестации силы *Чтение предмета (Object reading)*.

Уровень манифестации: 3; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Чтение предмета (Object reading)*; **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** —.

Зеркало внушения (Mirror of suggestion): Маленькое ручное зеркальце, манифестирующее свои силы на тех, кто видит в нём своё отражение подобно атаке взглядом с дальностью 9 метров (30 футов). Потенциальные жертвы могут пытаться отводить глаза или смотреть в другую сторону как при обычной атаке взглядом (смотреть Атаки взглядом в Главе 3 *КНИГИ МАСТЕРА*). Существо, встречающееся в зеркале свой собственный взгляд, должно сделать успешный спасбросок Воли (КТ 13) или оказаться затронутым *Внушением (Suggestion)*, выбранным владельцем зеркала. Поскольку зеркало весьма мало, то в течение раунд поймать собственный взгляд может только одно существо. Сам владелец зеркала не попадает под его эффект, когда смотрит в него.

Уровень манифестации: 5; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Внушение (Suggestion)*; **Рыночная стоимость:** 12000 зм; **Вес:** 0,23 кг (0,5 фунта).

Жемчужина высасывания силы (Powerleech pearl): При швырянии в псионического персонажа эта крошечная, жемчужиноподобная сфера взрывается ливнем радужных искр. Рассматривайте это как дальнюю касательную атаку. Поражённая цель теряет 2d4 очка силы (псионические существа, которые манифестируют силы по желанию, не затрагиваются). **Жемчужины высасывания силы** — это гранатоподобное оружие (смотреть Главу 7 *КНИГИ ИГРОКА* и Главу 3 *КНИГИ МАСТЕРА*), поэтому промах потенциально может нанести брызговый урон всем существам в пределах 1,5 метра (5 футов), вытянув у них по 1 очку силы. Предмет при взрыве уничтожается.

Уровень манифестации: 6; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Гашение псионики (Negate psionics)*; **Рыночная стоимость:** 1000 зм; **Вес:** —.

Псионатрицы (Psionatrices): Каждый из этих многогранных кристаллов носится как амулет. Любая *псионатрица* добавляет усиливающий бонус к броску носителя на установку КТ спасброска при использовании псионических сил или атакующих/защитных режимов вдобавок к стандартным модификаторам.

Псионатрица Ясночувствования (Psionatrix of Clairsentence): Синий свет мерцает в глубине этого кристалла. *Псионатрица Ясночувствования* добавляет усиливающий бонус +1 к броску носителя при использовании им сил Ясночувствования.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен быть Провидцем; **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** —.

Псионатрица Метатворения (Psionatrix of Metacreativity): Зелёный свет мерцает в глубине этого кристалла. *Псионатрица Метатворения* добавляет

усиливающий бонус +1 к броску носителя при использовании им сил Метатворения.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен быть Ваятелем; **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** —.

Псионатрица псионической атаки (Psionatrix of psionic attack): Белый свет мерцает в глубине этого кристалла. **Псионатрица псионической атаки** добавляет усиливающий бонус +1 к броску носителя при использовании им определённого псионического атакующего режима. Например, **псионатрица толчка разума** даёт бонус +1 к броску атакующего при использовании **Толчка разума (Mind thrust)** вдобавок к стандартным модификаторам.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), любой псионический атакующий режим; **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** —.

Псионатрица псионической защиты (Psionatrix of psionic defense): Белый свет мерцает в глубине этого кристалла, когда его носитель становится целью псионической атаки. **Псионатрица псионической защиты** добавляет усиливающий бонус +1 к спасброску Воли носителя при использовании им определённого псионического защитного режима. Например, **псионатрица пустого разума** даёт бонус +1 к броску защищающегося при использовании **Пустого разума (Empty mind)** вдобавок к стандартным модификаторам.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), любой псионический защитный режим; **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** —.

Псионатрица Психометаболизма (Psionatrix of Psychometabolism): Фиолетовый свет мерцает в глубине этого кристалла. **Псионатрица Психометаболизма** добавляет усиливающий бонус +1 к броску носителя при использовании им сил Психометаболизма.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен быть Эгоистом; **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** —.

Псионатрица Психопортации (Psionatrix of Psychoportation): Жёлто-красный свет мерцает в глубине этого кристалла. **Псионатрица Психопортации** добавляет усиливающий бонус +1 к броску носителя при использовании им сил Психопортации.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен быть Кочевником; **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** —.

Псионатрица Психокинеза (Psionatrix of Psychokinesis): Красный свет мерцает в глубине этого кристалла. **Псионатрица Психокинеза** добавляет усиливающий бонус +1 к броску носителя при использовании им сил Психокинеза.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft

Universal Item), создатель должен быть Учёным; **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** —.

Псионатрица Телепатии (Psionatrix of Telepathy): Пронзительно жёлтый свет мерцает в глубине этого кристалла. **Псионатрица Телепатии** добавляет усиливающий бонус +1 к броску носителя при использовании им сил Телепатии.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен быть Телепатом; **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** —.

Псионические ограничители (Psionic restraints): Различные **псионические ограничители** представляют собой железные наручники, хитро защёлкивающиеся на запястьях (КТ 27 для проверки Взлома). Наручники ограничивают число очков силы, которые носящий их персонаж способен использовать за раунд (независимо от его общего запаса очков силы) или вовсе полностью глушат возможность использования псионики. **Заглушающие псионические ограничители** подавляют даже возможность манифестации сил по желанию, действуя, таким образом, и на псионических существ, чем прочие типы псионических ограничителей похвастать не могут.

Тип ограничителей	Позволено очков силы/раунд	Рыночная стоимость
Малые	5 или меньше	1000 зм
Средние	3 или меньше	6000 зм
Великие	1 или меньше	12000 зм
Заглушающие	0	24000 зм

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), **Гашение псионики (Negate psionics);** **Вес:** 0,45 кг (1 фунт).

Психоактивные кожи (Psychoactive skins): Психоактивные кожи (также иногда называемые “эктооболочками”) — это псионически заряженные глобулы эктоплазмы размером с кулак. Стандартным действием и проецированием нужной командной мысли кожу можно распрямить и покрыть ею существо Среднего размера или меньше. Та же самая командная мысль заставляет кожу сжаться обратно до своих исходных размеров. Каждая из разновидностей психоактивной кожи заряжена одной из широкого набора сил, которая постоянно влияет на носителя кожи.

Развёрнутая кожа полностью укрывает носителя (но не габаритные предметы, вроде доспехов, рюкзака и тому подобных) подобно второй коже, позволяя ему нормально видеть, слышать и дышать. По необходимости она обнажает отдельные части тела, например, когда носителю нужно поесть. Одновременно можно носить до трёх кож, хотя в конкретном раунде будет действовать только верхняя из них (нижележащие кожи не могут манифестировать свои силы). Слои кожи могут быть перемещены командной мыслью при затрате стандартного действия, что заставляет текущую кожу “выкипеть” и открыть нижележащую.

Кожа хамелеона (Skin of chameleon): Эта психоактивная кожа подстраивается к окружающей текстуре и цветам, давая владельцу ситуационный бонус +15 к проверкам Маскировки



Психоактивная кожа

(при условии, что он лишён тяжёлой брони и громоздкого снаряжения).

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Хамелеон (Chameleon)*; **Рыночная стоимость:** 4500 зм; **Вес:** 0,9 кг (2 фунта).

Кожа когтя (Skin of claw): Эта психоактивная кожа отрачивает массивные, серповидные когти на концах пальцев носителя. Этими когтями носитель может проводить безоружные атаки, наносящие 1d12 очков базового урона и не провоцирующими свободных атак со стороны врагов.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Медвежьи когти (Claws of the bear)*; **Рыночная стоимость:** 16000 зм; **Вес:** 0,9 кг (2 фунта).

Кожа защитника (Skin of defender): Эта психоактивная кожа даёт своему носителю бонус естественной брони +4 к КБ.

Уровень манифестации: 18; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Естественная броня (Natural armor)*; **Рыночная стоимость:** 32000 зм; **Вес:** 0,9 кг (2 фунта).

Кожа героя (Skin of hero): Эта психоактивная кожа даёт своему носителю бонус удачи +3 к КБ, бонус удачи +3 ко всем спасброскам и бонус удачи +3 к броскам атаки.

Уровень манифестации: 18; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Судьба одного (Fate of one)*; **Рыночная стоимость:** 68000 зм; **Вес:** 0,9 кг (2 фунта).

Кожа железа (Skin of iron): Эта психоактивная кожа постоянно воздействует на носителя как сила *Железное тело (Iron body)*.

Уровень манифестации: 18; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Железное тело (Iron body)*; **Рыночная стоимость:** 240000 зм; **Вес:** 0,9 кг (2 фунта).

Кожа проворства (Skin of nimbleness): Эта психоактивная кожа даёт своему носителю бонус умения +10 к проверкам Акробатики.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен иметь 5 рангов в умении Акробатика; **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** 0,9 кг (2 фунта).

Кожа протей (Skin of proteus): Эта психоактивная кожа постоянно воздействует на носителя как сила *Метаморфоза (Metamorphosis)*. Когда носитель находится в форме, отличной от своей естественной, то психодерма становится незаметной.

Уровень манифестации: 18; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Метаморфоза (Metamorphosis)*; **Рыночная стоимость:** 90000 зм; **Вес:** 0,9 кг (2 фунта).

Кожа псиона (Skin of psion): Эта психоактивная кожа даёт носителю 7 бонусных очков силы в день и Соппротивление силам 18.

Уровень манифестации: 16; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Психическая хирургия (Psychic surgery)*; **Рыночная стоимость:** 66000 зм; **Вес:** 0,9 кг (2 фунта).

Кожа паука (Skin of spider): Эта психоактивная кожа даёт своему носителю бонус умения +20 к проверкам Лазания и постоянно воздействует на него как сила *Равновесие тела (Body equilibrium)*.

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Равновесие тела (Body equilibrium)*; **Рыночная стоимость:** 20000 зм; **Вес:** 0,9 кг (2 фунта).

Кожа удара (Skin of striking): Эта психоактивная кожа отвечает на первую в раунде атаку по носителю автоматически манифестируемым и направленным

на атаковавшего “эктовывплеском”. Выплеск вырывается из кожи в ход её носителя, проводя дальнейшую касательную атаку с базовым бонусом дальней атаки носителя (эффективная дистанция – 3 метра (10 футов)). При попадании цель получает 3d4 очка огненного урона, так как эктовывплеск вспыхивает и сгорает в этой вспышке. Эта атака никоим образом не ограничивает носителя, не идёт в счёт его действий в раунде и не провоцирует свободных атак.

Уровень манифестации: 5; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Обжигающий луч (Burning ray)*, *Напористость (Hustle)*; **Рыночная стоимость:** 24000 зм; **Вес:** 0,9 кг (2 фунта).

Кожа тролля (Skin of troll): Эта психоактивная кожа позволяет носителю излечивать 1 очко урона на уровень в час, а не в день (умение Лечения не может улучшить эффект от этой способности). Подавляющий урон излечивается со скоростью 1 очко урона за уровень в 5 минут. Если носитель теряет конечность, орган или иную часть тела, когда носит эту кожу, то кожа *регенерирует* утраченное. В любом случае, излечивается только урон, полученный непосредственно при ношении этой кожи.

Уровень манифестации: 18; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Истинный метаболизм (True metabolism)*; **Рыночная стоимость:** 90000 зм; **Вес:** 0,9 кг (2 фунта).

Обратный накопитель (Reverse capacitor): Обратный накопитель не хранит очки силы – он их вытягивает, к удивлению и огорчению псионического персонажа, купившегося на его похожесть на ёмкостный кристалл. Силы, идентифицирующие псионические предметы, будут с вероятностью 50% неверно определять *обратный накопитель* как ёмкостный кристалл.

Псионический персонаж, пытающийся использовать очки силы, предположительно хранящиеся в *обратном накопителе*, должен сделать успешный спасбросок Воли (КТ 20) или потерять 3d6 очков силы. Если должно вытянуться больше очков силы, чем имеется у персонажа в данный момент, то нехватка компенсируется временным уроном Харизме по принципу 1 очко урона за 1 очко силы. Если этот временный урон превосходит счёт Харизмы, то оставшаяся нехватка компенсируется временным уроном Телосложению.

Уровень манифестации: 16; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Обезоруживание разума (Disarm Mind)*, *Заготовка (Contingency)*; **Рыночная стоимость:** 182000 зм; **Вес:** 0,45 кг (1 фунт).

Кольцо стабилизации (Ring of stabilization): Это кристаллическое кольцо даёт своему носителю бонус умения +10 к проверкам Самостабилизации (Stabilize Self).

Уровень манифестации: 5; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен иметь не менее 5 рангов в Самостабилизации (Stabilize Self); **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** —.

Кольцо самодостаточности (Ring of self-sufficiency): Это кристаллическое кольцо даёт своему носителю бонус умения +10 к проверкам Самогипноза (Autohypnosis).

Уровень манифестации: 5; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен иметь не менее 5 рангов в Самогипнозе (Autohypnosis); **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** —.

Осколки (Shards): Это крошечные фрагменты обработанных кристаллов, сохранившие в себе

мельчайшие частицы псионической силы. Использование осколка затрачивает стандартное действие и требует его удерживания в руке во время проецирования командной мысли (большинство осколков телепатически внедряют их командную мысль в сознание живых существ, владеющих ими). Осколок всегда дарует временный бонус умения размером от +1 до +10 к какому-то конкретному умению. Этот бонус сохраняется, пока умение не будет применено или до истечения 10 раундов, смотря что произойдёт раньше. Например, осколок прыжков +8 даст бонус +8 к следующей проверке умения Прыжки своего владельца, если эта проверка случится не позднее 10 раундов с момента активации осколка. После активации осколок уничтожается, даже если его бонус не был использован.

Бонус умения	Рыночная стоимость
+1	20 зм
+2	30 зм
+3	40 зм
+4	60 зм
+5	100 зм
+6	140 зм
+7	200 зм
+8	250 зм
+9	320 зм
+10	400 зм

Уровень манифестации: 10; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен иметь в определённом умении число рангов не менее половины значения кодируемого бонуса (минимум 1 ранг); **Вес:** —.

Третий глаз (Third eyes): Эти предметы выглядят как небольшие кристаллы как минимум с одной широкой и гладкой гранью и могут содержать различные силы. С помощью соответствующей командной мысли кристалл самоприкрепляет себя к центру лба носителя (та же самая команда позволяет и отсоединить *третий глаз*). Одновременно можно носить только один *третий глаз*.

Ассимиляции (Assimilate): При ношении *третий глаз ассимиляции* позволяет носителю раз в день позаимствовать силу из репертуара псионической цели. При этом производится дальняя касательная атака лучом серебристой плазмы, вырывающимся из *третьего глаза* (дальность — 30 метров (100 футов)), и носитель может осуществлять произвольное число таких атак в день, пока одна из них не преуспее. При успешной атаке носитель узнаёт список известных цели сил, выбирает одну из них и немедленно её получает, тогда как жертва её теряет. После того, как сила ассимилирована, носитель может манифестировать её обычным образом, если имеет для этого достаточный уровень. Если он ассимилирует силу у существа, бесплатно манифестирующего силы, он всё равно обязан оплачивать её стоимость в очках силы при манифестировании. Носитель сохраняет силу в течение 24 часов, после чего теряет знание о ней, а бывший носитель этой силы опять его обретает независимо от расстояния между ними. Если бывший

владелец силы мёртв, носитель *глаза* всё равно её теряет.

Уровень манифестации: 12; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Насильная связь разумов (Forced mindlink)*; **Рыночная стоимость:** 11200 зм; **Вес:** —.

Осведомлённости (Aware): Этот *третий глаз* даёт носителю бонус умения +10 к проверкам Внимательности и Поиска.

Уровень манифестации: 5; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен иметь не менее 5 рангов во Внимательности и Поиске; **Рыночная стоимость:** 4000 зм; **Вес:** —.

Сокрытия (Conceal): При ношении этот *третий глаз* скрывает владельца от всех сил, пытающихся его увидеть, определить местоположение или обнаружить иным способом за исключением силы Ясночувствования *Метадар (Metafaculty)*. Но даже *Метадар (Metafaculty)* раскрывает только название места, где находится носитель *глаза* — не давая ни его изображения, ни какой-либо иной информации о нём.

Уровень манифестации: 5; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Изоляция (Sequester)*; **Рыночная стоимость:** 90000 зм; **Вес:** —.

Концентрации (Concentrate): Этот *третий глаз* даёт носителю бонус умения +10 к проверкам Концентрации.

Уровень манифестации: 5; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен иметь не менее 5 рангов в Концентрации; **Рыночная стоимость:** 2000 зм; **Вес:** —.

Подчинения (Dominate):

Носитель этого *третьего глаза*

может видеть практически

на любое расстояние и даже

заглядывать на иные планы

существования как при использовании

силы *Удалённое наблюдение (Remote viewing)*, а также

может посылать и

принимать беззвучные ментальные сообщения увиденным личностям и от них. Раз в день носитель может попытаться использовать *Малое подчинение (Lesser domination)* на увиденной им личности (КТ спасброска Воли 15).

Уровень манифестации: 5; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Малое подчинение (Lesser domination)*, *Удалённое наблюдение (Remote viewing)*; **Рыночная стоимость:** 96000 зм; **Вес:** —.

Разоблачения (Expose): Носитель этого *третьего глаза* всегда знает, когда кто-то напрямую ему лжёт.

Уровень манифестации: 5; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Психонинквизитор (Psychic Inquisitor)*; **Рыночная стоимость:** 12000 зм; **Вес:** —.

Гашения (Negate): При ношении этот *третий глаз* позволяет владельцу трижды в день пытаться сдерживать силы псионических предметов. При этом производится дальняя касательная атака зернисто-голубым лучом, вырывающимся из *третьего глаза* (дальность — 30 метров (100 футов)). В случае



попадания луч на 2d4 раунда сдерживает текущую активную функцию целевого предмета и с вероятностью 75% может сдерживать любую другую его силу, независимо от её уровня, на тот же отрезок времени. Для гашения мгновенных эффектов носитель должен использовать подготовленное действие. Целевой предмет не получает права на спасбросок и не может сопротивляться эффекту. *Третий глаз гашения* не действует на артефакты (даже малые).

Уровень манифестации: 16; *Требования:* Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Имитация силы (Emulate power)*, *Гашение псионики (Negate psionics)*; *Рыночная стоимость:* 44600 зм; *Вес:* —.

Открытия (Open): Носитель этого *третьего глаза* может по желанию манифестировать *Яснослышание / Ясновидение (Clairaudience / clairvoyance)*.

Уровень манифестации: 5; *Требования:* Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Яснослышание / Ясновидение (Clairaudience / clairvoyance)*; *Рыночная стоимость:* 12000 зм; *Вес:* —.

Проникновения (Penetrate): При ношении этот *третий глаз* дарует владельцу бонус +2 к проверкам уровня манифестации на преодоление вражеского Сопротивления силам. Этот бонус складывается с другими подобными бонусами.

Уровень манифестации: 5; *Требования:* Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Проникновение силы (Power Penetration)*; *Рыночная стоимость:* 4000 зм; *Вес:* —.

Восприятие (Perceive): Этот *третий глаз* даёт носителю бонус умения +10 к проверкам Проницательности.

Уровень манифестации: 5; *Требования:* Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен иметь не менее 5 рангов в Проницательности; *Рыночная стоимость:* 2000 зм; *Вес:* —.

Видения (View): Носитель этого *третьего глаза* может видеть практически на любое расстояние и даже заглядывать на иные планы существования как при использовании силы *Удалённое наблюдение (Remote viewing)*.

Уровень манифестации: 5; *Требования:* Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Удалённое наблюдение (Remote viewing)*; *Рыночная стоимость:* 42000 зм; *Вес:* —.

Торк свободной воли (Torg of free will): Это обруч, инкрустированный драгоценными металлами и носимый на шее или на плече¹. Носитель такого торка не подвержен силе *Запирания мозга (Brain lock)* или аналогичным эффектам, производимым предметами (например, *хрустальными якорями*).

Уровень манифестации: 6; *Требования:* Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Гашение псионики (Negate psionics)*; *Рыночная стоимость:* 12000 зм; *Вес:* 0,9 кг (2 фунта).

Торк силы (Torg of power): Это обруч, инкрустированный драгоценными металлами и носимый на шее или на плече. Носитель такого торка не подвержен эффектам *высасывания силы*, производимым такими предметами как *жемчужины высасывания силы* или *линзы высасывания силы / вампирического высасывания силы*.

Уровень манифестации: 6; *Требования:* Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Гашение псионики (Negate psionics)*; *Рыночная стоимость:* 12000 зм; *Вес:* 0,9 кг (2 фунта).

Торк псионической мощи (Torg of psionic might): Это обруч, инкрустированный драгоценными металлами и носимый на шее или на плече. Носитель такого торка манифестирует все силы по цене в очках силы, равной стандартной цене минус 1 (но минимум 1). Стоимость сил 0-го и 1-го уровня не изменяется. Таким образом, для манифестирования силы 3-го уровня потребуется 4 очка силы, 2-го уровня – 2 очка силы, но сила 1-го уровня по-прежнему будет стоить 1 очко силы. Псионические существа, которые манифестируют свои силы бесплатно, не получают никаких выгод от *торка псионической мощи*, равно как и непсионические существа.

Уровень манифестации: 14; *Требования:* Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), *Имитация силы (Emulate power)*; *Рыночная стоимость:* 10000 зм; *Вес:* 0,9 кг (2 фунта).

ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Проклятые псионические предметы – это секрет, который псионические персонажи раскрывать не хотят. Подобно своим магическим аналогам они бывают намеренно зловредными или функционирующими со сбоями, которые так или иначе вредят пользователю.

Если вы хотите включить в свою игру проклятые псионические предметы, лучше оставить очень маленькую вероятность их появления. Определяйте сокровище как обычно, но когда вы делаете бросок на псионический предмет, тайно делайте второй бросок процентника. При результате от 01 до 05 получаемый предмет будет каким-либо образом проклят. Консультируйтесь с Таблицей 8-3 в Главе 8 *КНИГИ МАСТЕРА*. Потенциальное негативное воздействие от проклятого псионического предмета будет таким же, как от проклятого магического предмета. При результате броска 91-100 вы можете заменить псионический эквивалент проклятого магического предмета на псионически плохо функционирующий предмет. Ниже приведено несколько примеров возможных псионических проклятий, но можете придумать и свои собственные, подходящие к вашей кампании.

Истощение: Такой предмет напоминает обычный псионический предмет, но при активации ещё и вытягивает очки силы персонажа. Например, *торк истощения* выглядит как *торк свободной воли* до того момента, как носитель становится целью *Запирания мозга (Brain lock)*, после чего носитель теряет 1 очко силы. Такие предметы не совсем плохи. Хотя приведённый выше пример менее полезен, чем истинный *торк свободной воли*, но он всё равно защищает носителя от ошеломления.

Обратный результат: Внедрённый в предмет псионический эффект делает своей целью самого пользователя вместо намеренной цели. Например, проклятая *ползучая татуировка биопотока* при шлепке по ней не сходит с кожи и не атакует оппонента, а прыгает в лицо своему владельцу и проводит свою атаку.

Подрыв: Предмет выглядит идентично такому, который дарует ментальную прочность, вроде *амулета психического бастиона*, но при использовании делает владельца более уязвимым к псионическим атакам (ментальная прочность не может быть опущена ниже 0).

Некоторые проклятые псионические предметы могут потребовать для своего снятия затраты очков силы или использования *Манипуляции материей (Matter manipulation)* для своей деактивации.

¹ В анатомическом понимании, в данном случае, то есть – на участке руки от локтевого сустава до плечелопаточного сустава (прим. перевод).

ПСИОНИЧЕСКИЕ АРТЕФАКТЫ

Псионические артефакты – это безумно мощные предметы с богатой историей, берущей своё начало ещё до появления большинства человеческих цивилизаций. Подобно магическим артефактам, это легендарные реликвии, вокруг которых можно построить целую кампанию. Никогда не вводите могущественные артефакты в кампанию случайным образом или без тщательной подготовки. Такие вещи способны полностью изменить баланс кампании.

МАЛЫЕ АРТЕФАКТЫ

Малые артефакты – это не обязательно уникальные предметы. Это, скорее, псионические предметы, которые ныне невозможно создать, по крайней мере, относительно общедоступными способами. Довольно известными малыми артефактами являются *серебряные мечи* гитьянки (смотреть статью о гитьянки в Главе 8: Монстры).

Сутра спокойной мысли (Sutra of tranquil thought): Этот монастырский том описывает древние техники ментального сосредоточения и высоко ценится практиками псионического искусства. Изучение данной работы требует одной недели полного, уединённого погружения в неё, но по его завершении псионические персонажи получают 17 дополнительных очков силы и достаточно очков опыта, чтобы оказаться на отметке в половину необходимого до следующего уровня. Разум непсионических существ слишком затуманен, чтобы извлечь выгоды из секретов данного труда, а те, кто использует свои силы во имя зла (например, ловцы разума), наказываются за свою дерзость, теряя 5d6 x 1000 очков опыта за осквернение книги. Также они¹ подвергаются риску заработать безумие: чтец должен немедленно совершить спасбросок Воли (КТ 15) или навсегда получить эффект силы *Безумие (Insanity)*. Только *Психическая хирургия (Psychic surgery)* или иные столь же мощные меры могут восстановить здравый рассудок.

Для любого существа без псионических способностей страницы книги содержат только сложные схемы и рисунки загадочных существ. Будучи прочитанной, книга исчезает в неизвестной точке Астрального Плана. Даже если удастся найти её вновь, один и тот же персонаж не сможет получить дополнительных выгод от её повторного прочтения.

МОГУЩЕСТВЕННЫЕ АРТЕФАКТЫ

Могущественные артефакты – это уникальные предметы, существующие в единственном экземпляре. Их трудно найти и ими опасно владеть, но ещё труднее бывает их уничтожить. Могущественные псионические артефакты должны иметь один конкретный способ своего уничтожения (заранее определённый вами).

Представленные здесь артефакты приводятся в качестве примера. Артефакты следует создавать так, чтобы они подходили к вашей кампании и её истории: обнаружение могущественного артефакта должно быть определяющим моментом кампании. Не стесняйтесь изменять свойства приведённых здесь артефактов, дабы они лучше подходили к вашей кампании.

Посох древней Полутени (Staff of ancient Penumbra): Этот псионически наделённый посох – артефакт древних дней, предположительно

выкованный в легендарной Полутени, мифической столице древней империи иллитидов. Истории о его прохождении сквозь эпохи от создания до наших дней могли бы занять целые тома. *Посох древней Полутени* разумен (Инт 16, Муд 14, Хар 18), но молчалив до момента своего использования. Его мировоззрение – законно злое.

Посох имеет 1,5 метра (5 футов) в длину, 5 сантиметров (2 дюйма) в диаметре и изготовлен из почти неразрушимого материала под названием “субстрат”. Вполне возможно, что это вещество даже прочнее адамантина, но секрет его производства давно утерян. Навершие посоха вырезано в виде стилизованной головы иллитида с высоким лбом и пустыми отверстиями на месте глаз (даже если когда-то там были вставлены глаза из самоцветов, то ныне их давно нет). Щупальца головы иллитида идеально сочетаются с древком, на котором вырезано множество извивающихся головастика, образующих прочную поверхность, за которую удобно держаться. Если присмотреться, то можно заметить, что у головастика четырехлопастные хвосты – это молодой иллитид.

Посох весьма разборчив в том, кому он позволяет себя использовать. Тот, кто касается посоха, желая им воспользоваться, должен сделать проверку Переговоров (КТ 18). При провале посох остро реагирует на попытку предложенного ментального контакта, высвобождая защитный пирокинетический разряд, наносящий персонажу 5d6 очков урона в раунд. Также при этом персонаж автоматически загорается; он может предпринимать спасбросок Стойкости в каждом раунде возгорания после первого, чтобы погасить огонь (силы вроде *Контроля над пламенем (Control flames)* дают бонус +4 к этому спасброску). Персонаж продолжает гореть, пока не сделает успешный спасбросок и не погасит огонь.

Любой убитый таким огнём сгорает начисто, оставляя после себя лишь горстку пепла. Потенциальный новый владелец, переживший горение, может сделать новую проверку Переговоров, но её КТ с каждой последующей попыткой увеличивается на +2.

Силы: Если *посох древней Полутени* благосклонен к потенциальному владельцу, то он телепатически раскрывает свои силы. Однако новому владельцу это открытие может не понравиться: особой целью артефакта является укрепление владычества иллитидов. Владелец, отказывающийся признать превосходство иллитидов и не демонстрирующий достаточного прогресса в достижении цели, должен сделать успешный спасбросок Воли (КТ 18) во время конфликта личностей, происходящего в определённый ИМ момент. Если в результате доминантное положение занимает посох, он начинает швырять пирокинетические разряды во владельца или его товарищей в пределах 4,5 метра (15 футов). Только заверение посоха, что он будет передан первому встречному ловцу разума, способно его успокоить.

В бою артефакт работает как *посох* +5. При нанесении критического удара он дополнительно высвобождает пирокинетический разряд. Также владелец может стандартным действием направить такой разряд в любую цель в пределах 4,5 метра (15 футов). Любой, поражённый разрядом, загорается, как описано выше. Однако использование посоха против иллитида (если владелец сам не иллитид) – это верный путь к провоцированию конфликта личностей.

Три раза в день владелец посоха может получить дополнительный спасбросок против заклинания или псионической силы, если первый спасбросок провалился.

В любой момент при использовании полного действия *посох древней Полутени* может

¹ Речь только о злых псиониках – непсионические персонажи риску безумия не подвергаются. В *РАСШИРЕННОЙ КНИГЕ ПСИОНИКИ* это прописано чётче (прим. перевод).

манифестировать на владельца *Подстройку тела* (*Body adjustment*). Как ни странно, но посох таким образом может лечить даже владельца-нежить, используя небольшую дозу негативной энергии.

Владелец посоха способен видеть на расстояние до 9 метров (30 футов) в темноте, тумане, дыме или других снижающих видимость условиях. Применив стандартное действие владелец посоха может использовать его для того, чтобы в течение 3 раундов видеть на расстояние до 15 сантиметров (6 дюймов) вглубь твёрдых объектов, таких как металл (включая свинец), камень, дерево и даже плоть.

Сила особой цели: Раз в день владелец посоха может манифестировать *Истинное зрение* (*True seeing*), если артефакт верит, что это ведёт к реализации его цели.

Уничтожение: Посох должен быть брошен в звезду в центре Полутени.

Аннулятор (Annulus): Это абсолютный псионический нуллификатор. Выкованный давно мёртвыми иллитидами для того, чтобы держать в узде врагов огромной псионической силы (возможно, других иллитидов), *аннулятор* – это артефакт, которого следует бояться любому псионику. В настоящее время он позабыт и ловцами разума, и неиллитидами, и даже простое его нахождение привело бы к сильным потрясениям на всех планах.

Аннулятор – это кольцо из серебристого металла радиусом 30 сантиметров (1 фут). Внешнюю поверхность обруча украшают крошечные прорезы, жгутики, сферы и иные вычурные узоры, однако, два плоских ремешка обеспечивают надёжную хватку.

Силы: *Аннулятор* обладает несколькими силами, каждая из которых требует, чтобы владелец крепко держал кольцо как минимум одной рукой. При первом взятии в руки знание о силах артефакта входит в разум владельца.

Аннулятор генерирует постоянный эффект *Катапсии* (*Catapsi*) в радиусе 30 метров (100 футов) от владельца (который этим эффектом не затрагивается). Также владелец получает бонус +4 к ментальной прочности.

Раз в день владелец может стандартным действием активировать *Ультразврыв* (*Ultrablast*).

Трижды в день стандартным действием владелец может активировать эффект, подобный эффекту *Планарного якоря* (*Dimensional anchor*) и затрагивающий всех существ в радиусе 15 метров (50 футов).

Основной силой *аннулятора*, однако, является аннулирование псионики. Раз в год владелец может активировать этот эффект особым действием, требующим 10 раундов для завершения. Владелец определяет цель или цели в пределах 30-метрового (100 футов) радиуса. Целями могут быть как конкретная псионическая личность или предмет, так и группа псионических существ, разделяющих общую философию (вроде аванпоста иллитидов). Аннулирующий эффект наступает после 10 полных раундов концентрации на цели и сопровождается светом, теплом и звуком, исходящими от *аннулятора*. Непсионические существа и предметы, а также нецелевые создания эффектом не затрагиваются, но цели – вне зависимости от возможных имеющихся у

них защит – дезинтегрируются со страшным хлопком. От них не остаётся ничего, кроме клубящейся пыли.

Одиночную цель или небольшую группу целей аннулировать легко, но более могучие создания (вроде полубога или ещё более великой сущности) или другие могущественные артефакты доводят *аннулятор* до границы его возможностей. При использовании для аннулирования подобных целей артефакт справляется с задачей, но в процессе также уничтожается сам и не может быть восстановлен никакими способами.

Уничтожение: *Аннулятор* должен использоваться для аннуляции полубога или более могучего создания, либо для уничтожения другого могущественного артефакта, как описано выше.



СОЗДАНИЕ ПСИОНИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Несколько навыков, описанных в Главе 3: Навыки, даруют псионическим персонажам возможность создавать псионические предметы. У них есть всё необходимое, чтобы воссоздать любой из описанных здесь предметов. Но что, если вы хотите создать совершенно новый предмет? Вас ничто не ограничивает – дерзайте! Однако, вы должны установить на новый предмет справедливую цену по сравнению с уже существующими предметами примерно той же силы.

Чтобы вычислить стоимость, необходимую для создания псионического предмета, обратитесь к разделу Создание Магических Предметов в Главе 8 *КНИГИ МАСТЕРА* и конкретно к Таблице 8-40. Хотя приведённая там информация касается магических предметов, но приведённые формулы расчёта цен подходят и для псионических предметов (на самом деле, описанные здесь псионические предметы используют именно эти формулы). Хотя требуемый уровень псионического персонажа может быть выше уровня заклинателя для манифестирования эквивалентной силы (вроде *Двери измерений* (*Door dimension*)), но любой, кто серьёзно заинтересован в создании псионических предметов, почти наверняка возьмёт навык *Метасотворение* (*Metacreative*). Это почти гарантирует, что средний псионический предмет данного уровня силы будет иметь примерно ту же рыночную стоимость, что и магический предмет того же уровня силы.

ОСОБЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Помимо наделённых силами псионических предметов существуют некоторые субстанции, имеющие врождённые особые свойства. Один подобный материал представлен здесь в качестве примера, но в вашей кампании могут существовать и другие.

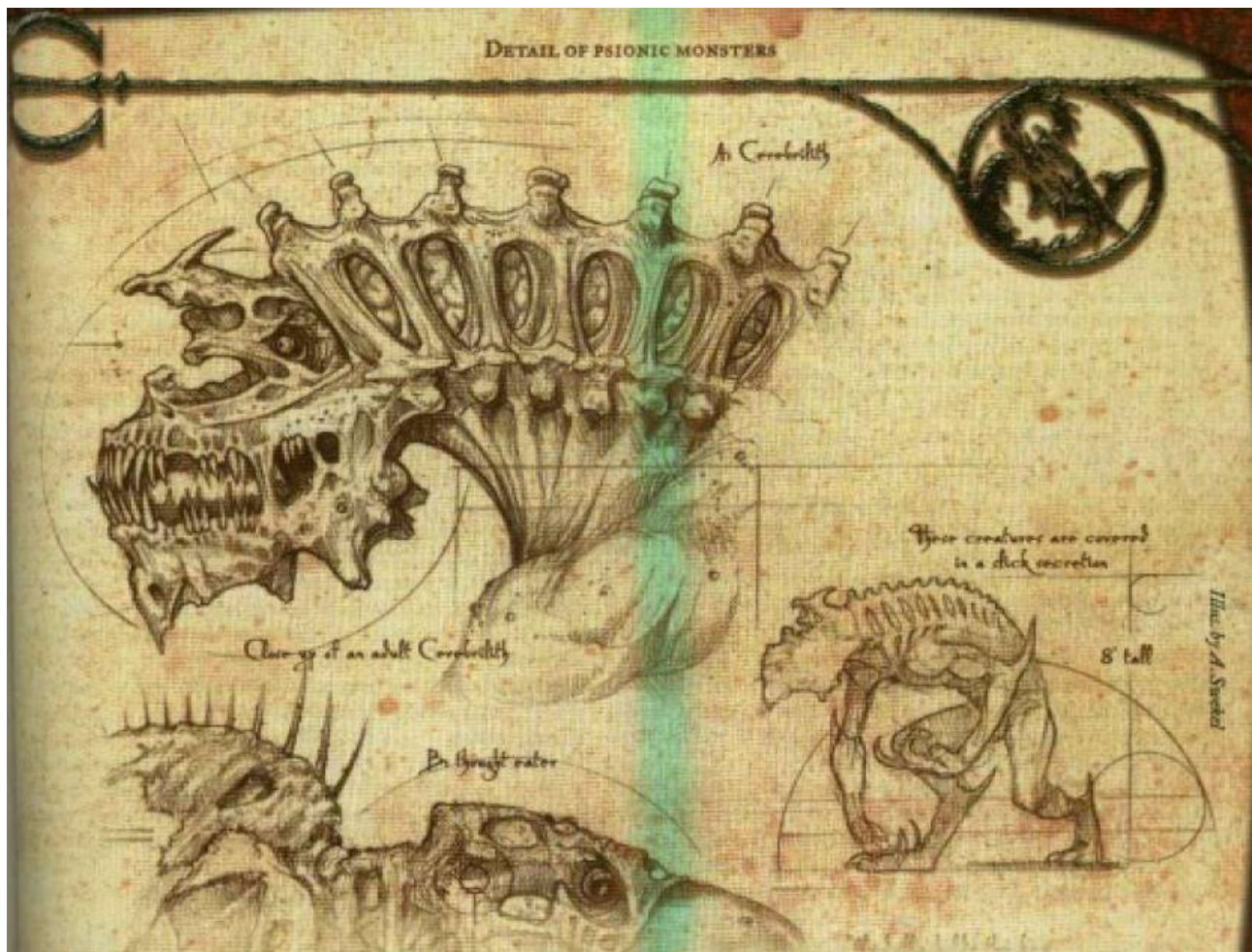
Ферроплазма: Этот пластичный металл, добываемый в тайном месте в Астральном Плана, сохраняет свою форму только в руках псионического создания. Когда предмет из ферроплазмы является бесхозным или удерживается непсионическим существом, он плавится и временно теряет все свои особые силы. Но, оказавшись во владении псионического существа, такой предмет тут же восстанавливает и свою форму, и свои особые свойства. В своей правильной форме предметы из ферроплазмы излучают фиолетовое свечение (освещающее область радиусом в 3 метра (10 футов)), если только владелец ментально не гасит это свечение. В местах, где псионические силы не действуют, предмет ведёт себя так же, как в руках непсионического существа.

Ферроплазма улучшает качество оружия или доспеха в зависимости от количества использованного материала. Таким образом, полный пластинчатый доспех из ферроплазмы предлагает лучшую защиту (и стоит гораздо дороже), чем кольчуга из того же

материала, а ферроплазменный великий меч имеет более мощные атакующие способности, чем ферроплазменный же посох. Оружие из ферроплазмы имеет усиливающий бонус к атаке и урону. Доспех из ферроплазмы имеет усиливающий бонус к КБ. Эти бонусы не складываются с другими усиливающими бонусами. Оружие или доспех из ферроплазмы считаются изделиями мастерской работы относительно времени их создания, но мастерское качество исполнения не влияет на их усиливающий бонус или на штраф ношения брони.

Ферроплазма имеет прочность 20 и 40 хит-поинтов за 2,5 сантиметра (1 дюйм) толщины, когда находится в своей естественной форме, но прочность 5 и только 10 хит-поинтов на 2,5 сантиметра (1 дюйм) толщины в мягком состоянии.

Предмет	Усиливающий бонус	Модификатор рыночной стоимости
Лёгкая броня	+1	+1500 зм
Средняя броня	+2	+4000 зм
Тяжёлая броня	+3	+8000 зм
Щит	+1	+1500 зм
Оружие с уроном 1d4 или 1d6	+1	+2500 зм
Оружие с уроном 1d8, 1d10 или 1d12	+2	+7500 зм



ГЛАВА 8: МОНСТРЫ

Эта глава представляет не только псионических монстров, но также астральных конструкторов и других существ, хотя и не являющихся псионическими сами по себе, но представляющих определённый интерес для псионических персонажей. Подробное объяснение особых атак и особых свойств можно найти во введении к *КНИГЕ МОНСТРОВ*.

ПСИОНИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

Псионические существа могут выглядеть неотличимо от стандартных существ своего типа, но они несут в себе ментальную силу. Они создаются добавлением “псионического шаблона” к уже имеющемуся существу. Непсионическое существо может взять себе класс Псиона или Психовоина, но оно не будет при этом истинно псионическим и не будет попадать под определение псионического существа. С другой стороны, ничто не запрещает истинно псионическому существу (имеющему соответствующий шаблон) также взять в качестве класса Псиона или Психовоина.

КНИГА МОНСТРОВ представляет несколько псионических существ (вроде ловца разума), которые имеют “псионику” в качестве особой атаки или особого свойства. Эти монстры считаются уже имеющими псионический шаблон; смотрите пояснительный текст к Таблице 8-1: Псионический Шаблон для более развёрнутых рекомендаций. Вдобавок, существуют некоторые псионические существа, владеющие уникальными способностями, которых нет в Главе 5: Силы.

СОЗДАНИЕ ПСИОНИЧЕСКОГО СУЩЕСТВА

“Псионический” – это шаблон, который может быть добавлен к любому существу, ещё не имеющему такого шаблона (ниже такое существо будет обозначаться как “базовое существо”).

Псионическое существо использует все показатели и особые способности базового существа, кроме того, что указано ниже.

Особые атаки: Псионическое существо сохраняет все особые атаки базового существа, а также получает следующие согласно числу Костей Хитов базового существа.

Вариант: Псионические существа бесплатно манифестируют каждую из известных им сил и псионических режимов трижды в день. Существа могут обменивать использования известных им псионических режимов. Всегда используйте этот вариант для персонажей, играющих псионическими монстрами.

Псионические силы (Вол): Псионическое существо владеет указанным числом псионических сил, выбираемых из числа описанных в Главе 5: Силы, которые оно может манифестировать по желанию. Уровень силы не может быть больше числа Костей Хитов существа + 2 (таким образом, псионическое существо с 1 КХ может владеть силой 3-го уровня *Полёт (Fly)*, но не силой 4-го уровня *Растворяющее прикосновение (Dissolving touch)*). Псионические существа бесплатно манифестируют свои силы и не имеют минимально необходимого счёта ключевой способности для определённой дисциплины. В остальном они следуют стандартным правилам манифестирования (поэтому существо с низким показателем ключевой способности может манифестировать силу с удивительно низким КТ спасброска).

Псионические атакующие/защитные режимы (Вол): Псионическое существо владеет указанным числом атакующих и защитных псионических режимов из пяти возможных для обеих категорий, за исключением *Взрыва мозга (Mind blast)*, как указано ниже. Существа не платят очки силы для активации атакующих и защитных режимов, а манифестируют их бесплатно. В остальном псионические существа следуют всем правилам для псионического боя (смотреть Главу 4: Псионика).

Сопротивление силам (Эк): Псионическое существо может иметь указанное для своего числа КХ Сопротивление силам (СС). Сопротивление силам и Сопротивление заклинаниям одинаково эффективны и против магии, и против псионики (если не используется опция “Псионика – это другое”).

Особые свойства: Псионическое существо сохраняет все особые свойства базового существа, а также получает телепатию.

Телепатия (Св): Существо может телепатически общаться с любым существом в пределах 30 метров (100 футов), знающим какой-либо язык.

Спасброски: Как у базового существа.

Способности: Как у базового существа.

Умения: Как у базового существа.

Навыки: Как у базового существа.

Климат/ландшафт: Как у базового существа.

Организация: Как у базового существа.

Рейтинг Сложности: До 3 КХ, как базовое существо + 1.

4-7 КХ, как базовое существо + 2.

8-15 КХ, как базовое существо + 3.

16+ КХ, как базовое существо + 4.

Особое примечание: Существа с более чем одной головой, вроде гидр, обычно владеют псионическими силами одного существа, а не нескольких. Например, использование псионического атакующего режима против псионической гидры затрагивает существо в целом. Точно также псионическая гидра может использовать не более одного атакующего режима в раунд. Но возможны и исключения (например, смотрите статью об Удкорне).

Таблица 8-1: Псионический Шаблон

Кость Хитов	Псионич. силы*	Атак. Режимы**	Защ. Режимы**	Сопротивление силам††
1-3	1	1†	1	—
4-7	3	2†	2	—
8-12	6	3†	3	—
13-15	9	4†	Все	15
16+	13	Все	Все	25

* Уникальные псионические существа (включая описанных в *КНИГЕ МОНСТРОВ*) владеют числом сил, указанных в их статьях, если оно отличается от указанного в таблице (например, у коатля будет семь сил, как приведено в его статье, а не шесть, как указано в таблице). Уникальные псионические существа также могут игнорировать обычные ограничения по уровню известных сил (смотреть выше).

** Псионические существа из *КНИГИ МОНСТРОВ* получают псионические атакующие и защитные режимы как указано в таблице, хотя они и не упоминаются в их статьях.

† Существа с менее чем 15 КХ никогда не используют *Взрыв мозга (Mind blast)*, если только не являются иллидами.

†† Псионические существа из *КНИГИ МОНСТРОВ* имеют Сопротивление силам (СС), равное их Сопротивлению заклинаниям (СЗ), если оно у них есть. Те, у кого нет Сопротивления заклинаниям, никогда не получают Сопротивление силам, даже если у них 13 и более Костей Хитов.

Псионические существа-нежить

Хотя псионическая нежить и редка, но это сила, с которой нужно считаться. Она может использовать псионические атакующие режимы (и любит атаковать живых существ таким образом), но должна изучать и защитные режимы, так как псионические атаки наносят ей урон способностям.

Нежить не имеет счёта Телосложения, но может использовать силы Психокинеза, используя в качестве показателя ключевой способности для этой дисциплины значение Харизмы. Кроме того, нежить не может использовать силы Психометаболизма, так как не имеет собственного метаболизма.

Поскольку нежить иммунна к ментальным эффектам, она особо опасна для других псионических существ и персонажей (особенно для Телепатов). Псионическая нежить может использовать ментальные эффекты на живых существ.

АСТРАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТ (ASTRAL CONSTRUCT)

Астральные конструкторы создаются специфическими силами Метатворения (*Астральный конструктор 1-IX (Astral construct 1-IX)*). Они формируются из сырой эктоплазмы (часть астральной среды, вытянутая в Материальный План). Кость Хитов астрального конструктора определяется уровнем создающей его силы. Однако конструкторы с одним числом КХ могут слегка отличаться друг от друга в зависимости от желаний своих создателей.

	Астральный конструктор, 1 уровень	Астральный конструктор, 2 уровень	Астральный конструктор, 3 уровень
	Маленький конструктор	Средний конструктор	Средний конструктор
Кость Хитов	1d10 (5 ож)	2d10 (11 ож)	2d10 (11 ож)
Инициатива	+2 (Лов)	+2 (Лов)	+2 (Лов)
Скорость	12 м	12 м	12 м
КБ	14 (+1 размер, +2 Лов, +1 естеств.)	14 (+2 Лов, +2 естеств.)	16 (+2 Лов, +4 естеств.)
Атаки	Удар +2 ближняя	Удар +2 ближняя	Удар +4 ближняя
Урон	Удар 1d4+1	Удар 1d6+1	Удар 1d6+4
Анфас / Достижимость	1,5 м на 1,5 м / 1,5 м	1,5 м на 1,5 м / 1,5 м	1,5 м на 1,5 м / 1,5 м
Особые атаки	1 способность из меню А	2 способности из меню А	3 способности из меню А
Спасброски	Стой +0, Реф +2, Воля +1	Стой +0, Реф +2, Воля +1	Стой +0, Реф +2, Воля +2
Способности	Сил 13, Лов 15, Тел —, Инт —, Муд 12, Хар 6	Сил 13, Лов 15, Тел —, Инт —, Муд 12, Хар 6	Сил 17, Лов 15, Тел —, Инт —, Муд 15, Хар 6
Климат / Ландшафт	Любая земля и подземелья	Любая земля и подземелья	Любая земля и подземелья
Организация	Одиночка	Одиночка	Одиночка
Рейтинг Сложности	1/3	1	2
Сокровище	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение	Всегда истинно нейтральное	Всегда истинно нейтральное	Всегда истинно нейтральное
Развитие	—	—	—

	Астральный конструкт, 4 уровень	Астральный конструкт, 5 уровень	Астральный конструкт, 6 уровень
	Большой конструкт	Большой конструкт	Большой конструкт
Кость Хитов	5d10 (27 ож)	7d10 (38 ож)	10d10 (55 ож)
Инициатива	+2 (Лов)	+2 (Лов)	+2 (Лов)
Скорость	15 м	15 м	15 м
КБ	16 (-1 размер, +2 Лов, +5 естеств.)	17 (-1 размер, +2 Лов, +6 естеств.)	18 (-1 размер, +2 Лов, +7 естеств.)
Атаки	Удар +9 ближняя	Удар +13 ближняя	Удар +15/+10 ближняя
Урон	Удар 1d8+10	Удар 1d8+13	Удар 1d8+13
Апфас / Достигаемость	1,5 м на 1,5 м / 3 м	1,5 м на 1,5 м / 3 м	1,5 м на 1,5 м / 3 м
Особые атаки	1 способность из меню Б	2 способности из меню Б	3 способности из меню Б
Особые свойства	Поглощение урона 5/+1	Поглощение урона 5/+1	Поглощение урона 5/+2
Спасброски	Стой +1, Реф +3, Воля +3	Стой +2, Реф +4, Воля +4	Стой +3, Реф +5, Воля +5
Способности	Сил 25, Лов 15, Тел —, Инт —, Муд 15, Хар 6	Сил 29, Лов 15, Тел —, Инт —, Муд 15, Хар 6	Сил 29, Лов 15, Тел —, Инт —, Муд 15, Хар 6
Климат / Ландшафт	Любая земля и подземелья	Любая земля и подземелья	Любая земля и подземелья
Организация	Одиночка	Одиночка	Одиночка
Рейтинг	4	5	7
Сложности			
Сокровище	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение	Всегда истинно нейтральное	Всегда истинно нейтральное	Всегда истинно нейтральное
Развитие	—	—	—
	Астральный конструкт, 7 уровень	Астральный конструкт, 8 уровень	Астральный конструкт, 9 уровень
	Большой конструкт	Большой конструкт	Огромный конструкт
Кость Хитов	13d10 (71 ож)	16d10 (88 ож)	19d10 (104 ож)
Инициатива	+2 (Лов)	+2 (Лов)	+2 (Лов)
Скорость	15 м	15 м	15 м
КБ	19 (-1 размер, +2 Лов, +8 естеств.)	20 (-1 размер, +2 Лов, +9 естеств.)	20 (-2 размер, +2 Лов, +10 естеств.)
Атаки	Удар +18/+13 ближняя	Удар +23/+18/+13 ближняя	Удар +25/+20/+15 ближняя
Урон	Удар 1d8+15	Удар 1d8+18	Удар 2d6+19
Апфас / Достигаемость	1,5 м на 1,5 м / 3 м	1,5 м на 1,5 м / 3 м	3 м на 3 м / 4,5 м
Особые атаки	1 способность из меню В	2 способности из меню В	3 способности из меню В
Особые свойства	Поглощение урона 10/+3	Поглощение урона 10/+3	Поглощение урона 10/+3
Спасброски	Стой +4, Реф +6, Воля +6	Стой +5, Реф +7, Воля +7	Стой +6, Реф +8, Воля +8
Способности	Сил 31, Лов 15, Тел —, Инт —, Муд 15, Хар 6	Сил 35, Лов 15, Тел —, Инт —, Муд 15, Хар 6	Сил 37, Лов 15, Тел —, Инт —, Муд 15, Хар 6
Климат / Ландшафт	Любая земля и подземелья	Любая земля и подземелья	Любая земля и подземелья
Организация	Одиночка	Одиночка	Одиночка
Рейтинг	8	9	10
Сложности			
Сокровище	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение	Всегда истинно нейтральное	Всегда истинно нейтральное	Всегда истинно нейтральное
Развитие	—	—	—

СОЗДАНИЕ АСТРАЛЬНОГО КОНСТРУКТА

При манифестировании силы *Астрального конструкта* (*Astral construct*) создатель собирает желаемое существо из различных элементов меню по своему выбору, как указано в блоке характеристик. Манифестатор всегда может заменить одну способность из меню более высокого уровня двумя способностями из меню более низкого уровня (например, взять две способности из меню А вместо одной способности из меню Б). Астральные конструкты в общем случае выглядят как одушевлённые комки эктоплазмы с приблизительно гуманоидными очертаниями, но манифестатор может придать им форму в соответствии со своими желаниями и ограничениями, накладываемыми размером существа. Качество подобных “конструктов-скульптур” определяется проверкой умения Ремесло (скульптурное искусство) по КТ, определяемому Игровым Мастером.

Конструкт: Конструкты обычно не имеют Интеллекта и никогда не имеют показателя Телосложения. Конструкты иммунны к ментальным

эффектам (очарование, принуждение, фантазмы, узоры и эффекты морали), а также к яду, сну, параличу, оглушению, болезни, смертельным эффектам и эффектам некромантии.

Конструкты не могут излечиваться от урона самостоятельно, но могут быть излечены другими. Это происходит посредством ремонта, соответствующего способу ремонта предмета, из которого создан конструкт.

Конструкт не подвержен критическим ударам, подавляющему урону, урону характеристикам, вытягиванию характеристик или энергетическому истощению. Он иммунен к любым эффектам, требующим спасброска Стойкости (если только этот эффект не может влиять и на предметы). Конструкт не может умереть от крупного вреда (смотреть Главу 8 в *КНИГЕ ИГРОКА*), но когда доведён до 0 или менее очков жизни, он немедленно уничтожается. Конструкт не может быть возрождён или воскрешён, а также не нуждается в воздухе.

Астральный конструкт, меню А

Дополнительная атака: Одна дополнительная атака с наивысшим бонусом атаки; обе атаки получают -2 к броску атаки.

Броня (Эк): Бонус отклонения +1 к КБ.
Полёт (Эк): Конструкт имеет физические крылья (размах – 1,8 метра (6 футов)).

Скорость 18 метров (60 футов), средняя маневренность.

Сопротивление (Эк): Сопротивление 5 огню, холоду, кислоте, электричеству или звуку по вашему выбору. Одно и то же сопротивление может быть выбрано несколько раз и складывается при этом: например, трижды взяв сопротивление огню вы в итоге получите сопротивление огню 15.

Спринт (Эк): один раз в час конструкт может предпринять действие разгона, чтобы переместиться со своей десятикратной обычной скоростью.

Плавание: Конструкт становится обтекаемым и акулоподобным. Скорость 18 метров (60 футов).

Растапывание (Эк): Каждый раунд в свой ход, используя стандартное действие, конструкт может буквально пробежаться по оппоненту как минимум на одну категорию размера меньше себя. Он просто должен передвинуться по оппоненту, чтобы нанести ударный урон, равный 1d4 + модификатор Силы (смотреть Растапывание во Введении к *КНИГЕ МОНСТРОВ*).

Подсечка (Эк): Если конструкт попадает своим ударом, он может попытаться сбить с ног оппонента как свободное действие (смотреть Главу 8 *КНИГИ ИГРОКА*) и без проведения касательной атаки или провоцирования свободной атаки со стороны противника. Если попытка проваливается, оппонент не может предпринять мгновенную ответную попытку подсечки против астрального конструкта.

Астральный конструкт, меню Б

(Вы можете заменить любой выбор из этого меню двумя выборами из меню А).

Улучшение (Эк): Конструкт получает 3d10 временных очков жизни (множественные выборы не складываются).

Разгон (Эк): Если конструкт осуществляет атаку разгоном по врагу в первом раунде боя, то может провести полную атаку даже если уже осуществлял действие движения. Если он имеет способность к сдавливанию, то может использовать и её (смотреть ниже).

Тяжёлая броня (Эк): Бонус отклонения +4 к КБ.

Улучшенный захват (Эк): Чтобы использовать эту способность, конструкт должен провести успешную атаку ударом. Если он устанавливает удержание, то может сдавливать оппонента (для этого он должен иметь способность к сдавливанию; смотреть заметку ниже).

Смачный удар (Св): Раз в день конструкт может осуществить обычную атаку с дополнительным уроном, равным его числу КХ.

Сдавливание¹ (Эк): Конструкт, установивший удержание, может проводить атаку сдавливанием (+9 ближняя), нанося урон в 2d4 + модификатор Силы. Если он осуществляет разгон на противника в первом раунде боя, то тоже может сдавливать его (для этого он должен иметь способность к разгону; смотреть заметку выше).

Астральный конструкт, меню В

(Вы можете заменить любой выбор из этого меню двумя выборами из меню Б).

Контузия (Вол): Манифестирует *Контузию (Concussion)* как свободное действие (раз в раунд).

Конус звука (Вол): Манифестирует *Конус звука (Cone of sound)* как стандартное действие.

Скольжение по измерению (Вол):

Манифестирует *Скольжение по измерению (Dimension slide)* как действие движения.

Пронзание (Эк): Конструкт имеет рога и получает одну дополнительную атаку пронзанием с бонусом атаки, равным бонусу атаки ударом + 15 и наносящую урон 1d8 + модификатор Силы.

Невидимость (Вол): Манифестирует *Невидимость (Invisibility)* (только на себя) как стандартное действие.

Видеть невидимое (Св): Постоянно может *Видеть невидимое (See invisibility)* (как одноимённая сила).

Сверхтяжёлая броня (Эк): Бонус отклонения +7 к КБ.

СИНЮШНИК (BLUE)

Маленький гуманоид (Гоблиноид)

Кость Хитов: 1d8 (4 ож)

Инициатива: +0

Скорость: 9 м

КБ: 15 (+1 размер, +4 Инерционная броня)

Атаки: Полукопье +0 ближняя; или пилум +1 дальняя

Урон: Полукопье 1d6-1; или пилум 1d6-1

Анфас/Досыгаемость: 1,5 м на 1,5 м / 1,5 м

Особые свойства: Темновидение 18 метров (60 футов), псионика

Спасброски: Стой +0, Реф +2, Воля +2

¹ Как и у Чуула в базовой *КНИГЕ МОНСТРОВ*, здесь применён термин “сдавливание (squeeze)”, хотя отличий от стандартного сжимания (constrict) я так и не вижу (прим. перевод.).

Способности: Сил 8, Лов 11, Тел 11, Инт 12, Муд 14, Хар 8

Умения: Маскировка +6, Слух +4, Бесшумность +5, Внимательность +4

Навыки: Инерционная броня

Климат/Ландшафт: Умеренная и жаркая земля и подземелье

Организация: Одиночка, патруль (1-2 синюшника и 4-8 гоблинов), оперативная группа (2-4 синюшника-Псиона 4-го уровня и 4-8 гоблинов-Воинов 3-го уровня), или как часть гоблинской организации (1 синюшник-Псион 4-го уровня на 20 взрослых гоблинов)

Рейтинг

Сложности: 1/2

Сокровище:

Стандарт

Мировоззрение:

Обычно нейтрально злое

Развитие: Через класс персонажа (обычно Псиона)

Синюшники — псионические гоблины — рождаются иными. Их синеватая кожа сразу выделяет их, чего обычно достаточно, чтобы их убивали сразу же. Но просвещённые гоблинские сообщества стараются сохранять своих синюшников, поскольку те, кто доживает до взрослого возраста, заметно укрепляют племя.

Синюшники часто чуть меньше среднего гоблина, с заметно отливающей синевой кожей, прямым лбом и менее тусклыми, чем обычно, глазами. В остальном они напоминают своих сородичей. Одеваются они обычно в короткие кожаные робы чёрного цвета.

Синюшники говорят на Гоблинском и Всеобщем.

БОЙ

Синюшники поддерживают в бою обычных гоблинов и часто призываются на роль лидеров гоблинских шаек в бою (руководя из задних рядов). Особенно это характерно для синюшников, получивших несколько уровней в классе Псиона.

Псионика (Вол): По желанию — *Очарование гуманоида* (*Charm person*), *Дальняя рука* (*Far hand*) и *Перст огня* (*Finger of fire*). Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 8-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию — *Эго кнут* (*Ego whip*), *Толчок разума* (*Mind thrust*) / *Пустой разум* (*Empty mind*), *Ментальный барьер* (*Mental barrier*).

Умения: Синюшники получают расовый бонус +4 к проверкам Бесшумности.

ОБЩЕСТВО СИНЮШНИКОВ

Синюшники часто плохо интегрированы в гоблинские племена. Рядовые гоблины бранят их (но не в их присутствии), а лидеры им не доверяют.

Синюшников из страха нередко убивают свои же сородичи. Поэтому синюшники, в свою очередь, часто параноидальны — те, кто выживает, добивается этого, становясь жестокими, хитрыми и опасными. Синюшники живут отдельно в собственной пещере, но, поскольку в плане защиты они всё же опираются на племя, то редко отдаляются слишком сильно.

В племенах, где имеется более одного синюшника, “Совет синюшников” может тайно контролировать номинального лидера и манипулировать им из-за кулис. Такие племена гораздо более опасны, чем те, что убивают своих синюшников в раннем возрасте.

СИНЮШНИКИ-ПЕРСОНАЖИ

Любимый класс синюшников — Псион.

МОЗГОВОЙ КРОТ (BRAIN MOLE)

Миниатюрное животное¹

Кость Хитов: 1/4 d8 (1 ож)

Инициатива: +2 (Лов)

Скорость: 3 м

КБ: 16 (+4 размер, +2 Лов)

Атаки: Укус +0 ближняя

Урон: Полукопье 1d2-4

Анфас/Досягаемость: 30 см на 30 см / 0 м

Особые атаки: Псионика

Особые свойства: Псионика

Спасброски: Стой +2, Реф +4, Воля +2

Способности: Сил 3, Лов 15, Тел 10, Инт 2, Муд 14, Хар 4

Умения: Маскировка +15*, Слух +4, Бесшумность +5, Внимательность +6

Климат/Ландшафт: Умеренные и жаркие пустыни, леса, холмы, равнины и подземелья

Организация: Гнездо (3-6)

Рейтинг Сложности: 1/3

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда истинно нейтральное

Развитие: —

Мозговые кроты — это норные животные, использующие псионические силы, чтобы одолеть более крупную псионическую добычу.

Мозговые кроты — маленькие, мохнатые и почти слепые — практически неотличимы от своих обычных сородичей.

БОЙ

Мозговые кроты затаиваются у выхода из норы небольшими группами не менее, чем в три особи, прячась наилучшим возможным для себя образом. Когда потенциальная добыча приближается на расстояние не менее 15 метров (50 футов), группа проводит одновременные псионические атаки, стараясь заставить жертву неподготовленной. Они продолжают своё нападение, пока не подвергаются физической угрозе или не получают серьёзный урон способностям от псионических атак, после чего пытаются скрыться в своих туннелях. Если противник очевидно ранен и отступает, они могут выбраться из норы и преследовать его. Мозговые кроты обычно не атакуют непсионических существ.

¹ Казалось бы, по логике *КНИГИ МОНСТРОВ* это должен быть магический зверь (прим. перевод.).



Псионика (Вол): По желанию – *Выплеск (Burst)*, *Обнаружение псионики (Detect psionics)* и *Отвлечение (Distract)*. Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 10-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – *Толчок разума (Mind thrust)* / *Пустой разум (Empty mind)*.

Болезнь (Эк): Каскадный грипп – укус, спасбросок Стойкости (КТ 13), инкубационный период 1 день, урон – псионический каскад. Каждый раз, когда заражённый персонаж манифестирует силу, он должен сделать проверку Концентрации (КТ 16). При проваленной проверке активируется псионический каскад (смотреть Псионическая болезнь в Главе 4: Псионика).

Умения: *Мозговой крот получает бонус укрытия +10 к проверкам Маскировки, когда он сидит в норе.

ЗОВУЩИЙ ВО ТЬМЕ (CALLER IN DARKNESS)

Большая нежить (Бестелесная)

Кость Хитов: 11d12 (71 ож)

Инициатива: +7 (+3 Лов, +4

Улучшенная инициатива)

Скорость: 9 м, полёт 18 м (хорошая)

КБ: 14 (-1 размер, +3 Лов, +2 отклонение)

Атаки: 4 бестелесных

прикосновения +7 ближняя

Урон: Бестелесное прикосновение 2d6

Анфас/Достигаемость: 1,5 м на 1,5 м / 3 м

Особые атаки: Кража сущности, псионика

Особые свойства: Нежить, бестелесность, сопротивление изгнанию +2, псионика, неестественная аура, бессилие на дневном свете

Спасброски: Стой +3, Реф +6, Воля +9

Способности: Сил —, Лов 16, Тел —, Инт 14, Муд 14, Хар 15

Умения: Маскировка +13, Запугивание +12, Чувство направления +6, Слух +12, Поиск +12, Проницательность +8, Внимательность +12

Навыки: Бдительность, Бой вслепую, Боевые рефлекссы, Улучшенная инициатива, Ментальный соперник

Климат/Ландшафт: Любая земля и подземелья

Организация: Одиночка

Рейтинг Сложности: 9

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Развитие: 12-18 КХ (Огромный); 19-26 КХ (Исполинский)

Зовущий во тьме – это бестелесное существо, составленное из разумов дюжины или более жертв, погибших вместе в сильном страхе. Он ищет тех, кого моб бы втянуть в своё пугающее, адское существование.

Издавляя зовущий выглядит как стена, колонна или крутящийся вихрь тумана, но в пределах 9 метров (30 футов) и менее ясно различимы дюжины составляющих его безмолвно кричащих гуманоидных лиц.

Зовущий во тьме не разговаривает.

БОЙ

Все существа боятся стать частью неживого тумана зовущего во тьме. Те, кого он убивает, обречены разделить его бесконечные страдания.

Кража сущности (Эк): Любое разумное существо, убитое зовущим во тьме, ментально

впитывается в сознание монстра в течение 1d4 раундов (физическое тело жертвы остаётся нетронутым).

Также зовущий способен впитать сущность существа, чей показатель какой-либо ментальной способности (Инт, Муд или Хар) сведён до 0 в результате псионического боя; при этом, зовущему нет необходимости также доводить до 0 значение Телосложения такого существа. Похищение сущности другого существа даёт зовущему 12 временных очков жизни, а внутри его облака лиц навсегда появляется ещё одно.

Псионика (Вол): По желанию –

Ясновыслушивание / *ясновидение*

(*Clairaudience* / *clairvoyance*),

Обнаружение псионики (Detect



psionics), *Фатальное влечение (Fatal attraction)*, *Массовая контузия (Mass concussion)* и *Внушение (Suggestion)*. Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 18-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – все/все.

Нежить: Иммуитет к ментальным эффектам, яду, сну, параличу, оглушению и болезни. Неподверженность критическим ударам, подавляющему урону, урону способностям (за исключением урона в псионическом бою), энергетическому истощению и смерти от крупного вреда.

Бестелесность: Может быть повреждён только другими бестелесными существами, псионическим оружием +1 или лучше либо псионикой с 50%-ым шансом игнорировать урон от любого материального источника. Может, по желанию, проходить сквозь материальные объекты, а его атаки игнорируют броню. Всегда передвигается бесшумно.

Неестественная аура (Св): И дикие, и домашние животные могут ощущать неестественное присутствие зовущего во тьме на расстоянии до 9 метров (30 футов). Они никогда добровольно не подойдут к зовущему ближе этого расстояния и впадают в панику, если их принуждают к этому; они продолжают паниковать, пока находятся в области действия ауры зовущего.

Бессилие на дневном свете¹ (Эк): Зовущие во тьме совершенно беспомощны на естественном солнечном свете (не свету от заклинания *Дневной свет (Daylight)*) и бегут от него прочь. Зовущий, оказавшийся на солнечном свете, не может атаковать и может предпринимать только частичные действия.

ЦЕРЕБРИЛИТ (CEREVRILITH)

Демон (Танар'ри)
Большой иномирлец (Хаос, Зло)

Кость Хитов: 9d8+36
(76 ож)

Инициатива: +1 (Лов)

Скорость: 9 м

КБ: 27 (-1 размер, +1 Лов, +17 естеств.)

Атаки: Укус +12
ближняя, 2 когтя +7
ближняя

Урон: Укус 1d8+4,
коготь 1d6+2

Анфас/
Досигаемость: 1,5 м на 1,5
м / 3 м

Особые атаки:
Псионика, волшебные
способности, вызов
танар'ри

Особые свойства:
Поглощение урона
20/+2, СС 23,
иммуитет к яду и
электричеству,
сопротивление холоду,
огню и кислоте 20,
телепатия,
ополовинивание урона



Спасброски: Стой +10, Реф +7, Воля +10

Способности: Сил 19, Лов 13, Тел 19, Инт 15, Муд 18, Хар 14

Умения: Концентрация +16, Маскировка +9, Слух +24, Бесшумность +13, Определение пси-сил +14, Поиск +14, Проницательность +10, Внимательность +24

Навыки: Ловушка разума, Психический бастион, Быстрая сила

Климат/Ландшафт: Любая земля и подземелья

Организация: Одиночка или шайка (2-4)

Рейтинг Сложности: 14

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Развитие: 10-13 КХ (Большой); 14-27 КХ (Огромный)

Церебрилиты – это демоны родом из Бездны, чьи и так впечатляющие силы дополнены псионикой.

Церебрилиты – это специалисты, которые присоединяются к демоническим армиям только при необходимости преодоления специфичной угрозы (вроде смертных псионических существ и персонажей). В относительно свободное время они продолжают развивать и тренировать свои и без того впечатляющие ментальные способности – либо сами по себе, либо в небольших группах, зачастую охотясь при этом на смертных.

Церебрилиты выглядят как массивные гуманоиды около 2,4 метра (8 футов) ростом и с необычайно раздутым мозгом. Их выпуклый, удлинённый череп загибается назад, плавно переходя в сгорблённую спину, а клыкастая челюсть выдаётся из-под костистого лба почти как отдельный отросток. Остальная часть тела у них тощая и гладкая, словно покрытая постоянно сочащейся жидкостью. Демон передвигается на четырёх конечностях, но сражается всегда стоя.

Церебрилиты говорят на языке Бездны, Небесном и Всеобщем.

БОЙ

Церебрилиты не остановятся ни перед чем, чтобы убить разумного врага. Они находят удовольствие в том, чтобы наблюдать, как разум жертвы освобождается от его привычных ограничений, и надеются при этом получить какие-то новые познания относительно ментальных искусств.

Псионика (Вол):

По желанию – *Запирание мозга (Brain lock)*, *Боевое предвидение (Combat precognition)*, *Контроль над пламенем (Control flame)*, *Обнаружение псионики (Detect psionics)*, *Массовое*

¹ Аналог “бессилие на солнечном свете” у привидения из *КНИГИ МОНСТРОВ*, но с другим названием (прим. перевод.).

подчинение (*Mass domination*), Исследование разума (*Mind probe*), Безошибочная телепортация (*Teleport without error*) (только на себя и 22,5 кг (50 фунтов) дополнительного веса) и Белый огонь (*Whitefire*); 3/день – Эктоплазменная форма (*Ectoplasmic form*). Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 13-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – все/все.

Волшебные способности: По желанию – Богохульство (*Blasphemy*), Глубинная тьма (*Deeper darkness*), Осквернение (*Desecrate*), Обнаружение добра (*Detect good*), Развеивание добра (*Dispel good*), Магический круг против добра (*Magic circle against good*), Вызов роя (*Summon swarm*) и Нечестивая погибель (*Unholy blight*). Эти способности применяются как заклинания, наложенные Колдуном 13-ого уровня (КТ спасброска 12 + уровень заклинания).

Вызов танар'ри (Вол): Раз в день церебрилит может попытаться вызвать 3d10 дретчей (смотреть раздел Демоны в *КНИГЕ МОНСТРОВ*) или другого церебрилита с шансом на успех 35%. При неудаче ни одно существо не откликается на зов. Вызванный танар'ри автоматически возвращается туда, откуда явился, по истечении одного часа. Вызванный танар'ри не может использовать свой собственный зов в течение часа.

Телепатия (Св): Церебрилит может телепатически общаться с любым существом в пределах 30 метров (100 футов), которое владеет каким-либо языком.

Ополовинивание урона (Эк): Любая немагическая атака против церебрилита, включая удары псионическим оружием, наносит только половинный урон. Этот эффект некумулятивен с его поглощением урона; выбирается та особенность, при которой наносится меньший урон.

Умения: Церебрилиты получают расовый бонус +8 к проверкам Слуха и Внимательности.

КРИСМАЛ (CRYSMAL)

Маленький элементаль (Земля)

Кость Хитов: 6d8+6 (33 ож)

Инициатива: +2 (Лов)

Скорость: 6 м

КБ: 21 (+1 размер, +2 Лов, +8 естеств.)

Атаки: Жало +7 ближняя

Урон: Жало 1d3+3

Анфас/Досегаемость: 1,5 м на 1,5 м / 1,5 м

Особые свойства: Поглощение урона 15/+1, элементаль, псионика, сопротивление электричеству 15, иммунитет к огню и холоду

Спасброски: Стой +3, Реф +4, Воля +2

Способности: Сил 15, Лов 14, Тел 12, Инт 6, Муд 10, Хар 10

Умения: Оценка +8, Лазание +11, Прыжки +11, Внимательность +6

Навыки: Бдительность, Любимое умение (оценка)

Климат/Ландшафт: Любое подземелье

Организация: Одиночка или грань (2-5)

Рейтинг Сложности: 3

Сокровище: Удвоенные товары (только самоцветы)

Мировоззрение: Любое законное

Развитие: 7-9 КХ (Средний); 10-13 КХ (Большой)

Крисмалы – соединение кристаллов и камней –

превыше всего стремятся к продолжению своего рода.

Скорпионоподобная форма крисмала полностью состоит из минералов. Шесть или восемь кристаллических отростков обеспечивают им передвижение, а заострённое окончание зазубренного кристалла служит отличным жалом.

Крисмалы могут превращать обычные минералы в молодых крисмалов. Самоцветы – превосходная основа для такого репродуктивного цикла: от восьми до десяти, каждый стоимостью 25 зм или более. После того, как крисмал собирает нужное количество исходного материала в своём подземном логове, он тратит одну неделю на превращение самоцветов в 1d4 Крошечных версии самого себя (существа с 3 КХ).

Крисмалы понимают язык Терран, но не разговаривают.

БОЙ

Крисмалы предпочитают спокойное воспроизводство, но иногда им приходится охотиться за кристаллами, чтобы воплотить в жизнь свой репродуктивный императив. Они не стесняются атаковать двуногих существ, зная, что они нередко несут с собой запасы самоцветов.

Элементаль: Иммунитет к яду, усыплению, параличу и оглушению. Неподверженность критическим ударам.

Псионика (Вол): По желанию – Контроль над предметом (*Control object*), Контроль над звуком (*Control sound*), Создание звука (*Create sound*), Обнаружение псионики (*Detect psionics*) и Фазовая дверь (*Phase door*). Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 18-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – Эго кнут (*Ego whip*), Толчок разума (*Mind thrust*) / Пустой разум (*Empty mind*).

Умения: Крисмалы получают расовый бонус +8 к проверке Оценки, когда изучают самоцветы.

Навыки: Крисмалы получают навык Любимое умение (Оценка) как бонусный.

ФОЛУГУБ (FOLUGUB)

Средняя аберрация

Кость Хитов: 4d8+12 (30 ож)

Инициатива: +3 (Лов)

Скорость: 12 м

КБ: 18 (+3 Лов, +5 естеств.)

Атаки: Прикосновение языком +3 ближняя, укус - 2 ближняя

Урон:

Прикосновение
разжижение,

языком
укус 2d4





Анфас/
Достижаемость: 1,5 м на 1,5 м / 1,5 м
Особые атаки: Разжижение
Особые свойства: Нюх
Спасброски: Стой +4, Реф +4, Воля +5
Способности: Сил 10, Лов 17, Тел 17, Инт 2, Муд 13, Хар 8
Умения: Слух +8, Внимательность +8
Навыки: Бдительность

Климат/Ландшафт: Любое подземелье
Организация: Одиночка или пара
Рейтинг Сложности: 3
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда истинно нейтральное
Развитие: 5-6 КХ (Средний); 7-14 КХ (Большой)

Фолугубы, хотя сами и не являются псиониками, растворяют и поедают кристаллические предметы. Они настоящая напасть для псионически экипированных групп, поскольку многие псионические предметы содержат кристаллы или вовсе целиком состоят из них.

Фолугубы – это жукоподобные существа около 1,8 метра (6 футов) в длину и 90 сантиметров (3 фута) в высоту, с весом около 81,5 килограмма (180 фунтов). Его защитный панцирь сверкает и переливается кристаллическим блеском. Между мандибул каждые несколько секунд высовывается языкоподобный орган, достигающий до 90 сантиметров (3 фута) в длину. Этот язык при контакте разжижает кристаллические предметы (включая самоцветы), которые фолугуб затем пожирает.

БОЙ

Фолугуб может учуять кристаллический предмет с расстояния до 27 метров (90 футов), и после этого мало что может удержать его от достижения своей цели. Он обычно прерывает свои атаки, чтобы сожрать только что разжиженный кристалл. Своей целью фолугуб всегда выбирает крупнейший из доступных кристаллических предметов.

Разжижение (Эк): Фолугуб, проводящий успешную касательную атаку своим языком, заставляет целевой кристалл изменить своё агрегатное состояние с твёрдого на жидкое и стать полностью бесполезным. Размер предмета значения не имеет – кристаллическая статуя разжижается столь же быстро, как и алмаз из кольца. Кристаллическая псионическая броня и оружие, а также другие псионические предметы, изготовленные из кристаллов, должны сделать успешный спасбросок Рефлексов (КТ 20) или

тоже разжижаются. Атаки по предметам, находящимся во владении других существ, провоцируют свободные атаки со стороны последних.

Кристаллическое оружие, наносящее урон фолугубу, тоже немедленно растворяется.

Навыки: Фолугубы получают навык Бдительность как бонусный.

ГИТЬЯНКИ (GITHYANKI)

Средний иномирец (Зло)

Кость Хитов: 1d8+1 (5 ож)

Инициатива: +1 (Лов)

Скорость: 9 м

КБ: 16 (+1 Лов, +5 нагрудник)

Атаки: Великий меч мастерской работы +3 ближняя; или комбинированный длинный лук +2 дальняя

Урон: Великий меч 2d6; или комбинированный длинный лук 1d8

Анфас/Достижаемость: 1,5 м на 1,5 м / 1,5 м

Особые атаки: Псионика

Особые свойства: Псионика, различное СС (смотреть текст)

Спасброски: Стой +3, Реф +3, Воля +1

Способности: Сил 10, Лов 12, Тел 13, Инт 11, Муд 8, Хар 10

Умения: Ремесло (ковка брони) +2, Ремесло (ковка оружия) +2, Поиск +4

Навыки: Любимое оружие (великий меч)

Климат/Ландшафт: Любая земля и подземелья

Организация: Компания (2-4 Бойца или Психовоина 3-го уровня), отряд (11-20 Бойцов или Психовоинов 3-го уровня, плюс 2 сержанта 7-го уровня, 1 капитан 9-го уровня и 1 молодой красный дракон) или полк (30-100 Бойцов или Психовоинов 3-го уровня, плюс 1 сержант 7-го уровня на 10 членов, 5 лейтенантов 7-го уровня, 3 капитана 9-го уровня, 1 верховный лидер 16-го уровня и 1 взрослый красный дракон)

Рейтинг Сложности: 1

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда злое (любое)

Развитие: Через класс персонажа

Гитьянки – это древняя линия человекообразных существ, обитающая в Астральном Пlane и постоянно пополняющая свои арсеналы для ближайших сражений, набегов или войн.

Они сухощавы, в среднем около 188 сантиметров (6 ¼ фута) ростом и 77 килограммов (170 фунтов) весом. У них жёсткая, желтоватая кожа и чёрные волосы, которые они обычно заплетают в один или несколько пучков. Их глаза мерцают тёмным, а уши заострены и ребристы с внешней стороны.

Они любят вычурные наряды и доспехи в стиле барокко. Можно сказать, что они боготворят доспехи и оружие и нередко выказывают им больше уважения и почтения, чем своим партнёрам.

Гитьянки говорят на собственном секретном языке, но большинство из них также знает Всеобщий и Драконий. Подобно Карликам они хорошие ремесленники, но сосредотачиваются исключительно на предметах военного назначения. Их предметы хорошо отличимы, и любой не-гитьянки, овладевающий ими, рискует навлечь на себя их гнев при первой же встрече с гитьянкой. Большинство гитьянки, встречающихся за пределами их дома – это Бойцы или Психовоины; но также встречаются Псионы, Волшебники (называемые

“чернокнижниками”) и мультиклассовые персонажи (называемые *гишами*).

БОЙ

Гитьянки – бывалые воины, знакомые с тактикой организации засад, использования укрытий и снайперских псионических атак издалека. Однако, они предпочитают ближний бой, чтобы в полной мере использовать своё мощное оружие. В качестве оружия они обычно используют великие мечи, полоторные мечи и прочее достаточно крупное клинковое оружие собственного особого изготовления, которое обязательно является оружием мастерской работы, отличительным образом украшено и поименовано. Псионны и Волшебники гитьянки направляют свои силы с убийственной точностью, поддерживая своих товарищей в бою.

Псионика (Вол): По желанию – *Ясновыслушивание / ясновидение* (*Clairaudience / clairvoyance*), *Скольжение по измерению* (*Dimension slide*) и *Телекинез* (*Telekinesis*). По достижении 8-го уровня персонажа гитьянки получает возможность раз в день использовать *Смену плана* (*Plane shift*). Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 16-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – *Толчок разума* (*Mind thrust*) / *Пустой разум* (*Empty mind*).

Соппротивление силам (Эк): Гитьянки имеют Соппротивление силам, равное 5 + 1 за уровень персонажа.

Серебряные мечи

Этим впечатляющим оружием владеют сражающиеся гитьянки 7-го уровня и выше. Создаваемый только гитьянки, *серебряный меч* – это *великий меч* +3, в обычном состоянии выглядящий подобно другому оружию гитьянки. Но в ближнем бою он превращается в столб серебристой жидкости, раунд за раундом изменяющей баланс оружия, в то время как его клинок мерцает и словно течёт. В руках кого-либо без подходящего навыка Владения экзотическим оружием этот клинок ворочается с трудом (штраф к броскам атаки -4) и имеет только свой обычный усиливающий бонус. Но умелый пользователь такого оружия может на Астральном Плате рассекал серебряные нити, соединяющие большинство астральных путешественников с их физическими телами; обычно неосязаемая нить в такой ситуации рассматривается как обычный осязаемый предмет с КБ, равным КБ владельца, прочностью 10 и 20 хит-поинтами (смотрите Атаку по предмету в Главе 8 *КНИГИ ИГРОКА*). Серебряная нить зримо простирается на 1,5 метра (5 футов) за астральным путешественником, а затем теряется в астральной среде. Атака по ней провоцирует свободную атаку со стороны астрального путешественника.

Когда нить повреждена, астральный путешественник должен немедленно сделать успешный сбросок Стойкости (КТ 13) или вынужденно вернуться в своё тело – что может быть вполне неплохой идеей, если путешественник не готов сражаться с гитьянки на их родном плане. Если серебряная нить оказывается полностью рассечена, то физическое тело путешественника (и его астральное эхо) тут же погибают. Нити путешественников с активной силой *Чистый разум* (*Mind blank*) иммунны к *серебряным мечам*.

Существуют *серебряные мечи* с усиливающим бонусом +5 и стрижающими свойствами, но они являются малыми артефактами, существуют в очень небольшом количестве и вручаются лишь величайшим героям расы. Если *серебряный меч* попадает в руки другого существа, то гитьянки убьют его, если смогут, украдут меч, если придётся, будут вести переговоры, если окажутся вынуждены, или, в качестве последнего средства, объединятся с наиболее могущественным врагом похитителя меча.

Уровень манифестации: 11; **Требования:** Изготовление универсальных предметов (Craft Universal Item), создатель должен быть гитьянки; **Рыночная стоимость:** 98350 зм; **Цена создания:** 49000 зм + 3920 ХР.

ОБЩЕСТВО ГИТЬЯНКИ

Ловцы разума поработали целые расы, включая предков гитьянки. Века неволи породили ненависть, взрастили решительность и наделили врождёнными



псионическими силами. С собственным ментальным вооружением и могучим лидером, возглавившим восстание (легендарной Гит), рабы начали межпланарную борьбу, завершившуюся крушением империи иллитидов и освобождением выживших рабов. Однако вскоре они разделились на две расы – самих гитьянки и их смертельных врагов, гитцераев (смотреть ниже статью Гитцераи). Каждая из них постоянно пытается уничтожить другую. Эта веками горящая враждебность превратила гитьянки в тех злых, милитаризованных существ, которыми они ныне являются. Но превыше взаимной неприязни у обоих народов стоит их ненависть к ловцам разума, и они готовы отложить свои противоречия ради представившегося шанса вместе поистреблять иллитидов.

Гитьянки живут в огромных крепостях, дрейфующих в Астральном Плана. Здесь они осуществляют торговлю, производят товары, выращивают пищу и просто живут. Семейных жилищ у них не существует, так как гитьянки предпочитают одиночное проживание; однако, их можно часто встретить в небольших группах, члены которых оттачивают своё боевое мастерство. В крепостях можно встретить несражающихся гитьянки (в основном, детей) в размере 20% от числа способных сражаться. И женщины, и мужчины гитьянки могут занимать практически любые социальные ниши.

У гитьянки нет своих божеств, но они отдают дань уважения королеве-личу. Являясь завистливым и параноидальным верховным правителем, она поглощает жизненную сущность любого гитьянки, поднявшегося выше 16-го уровня персонажа. Помимо устранения потенциальных противников королева-лич таким образом увеличивает и собственные силы за счёт поглощённой жизненной сущности.

Договор с красными драконами: У гитьянки существует расовый договор с красными драконами, которые иногда позволяют гитьянки выступать в качестве своих наездников. Индивидуально гитьянки получают расовый бонус +4 к Переговорам, когда дело касается взаимодействия с красными драконами. В больших группах они могут создавать временные союзы с красными драконами (смотреть пункт Организация в стат-блоке).

ГИТЬЯНКИ-ПЕРСОНАЖИ

В качестве любого класса гитьянки могут выбирать Бойца или Психовоина. Гитьянки никогда не становятся Священниками, если только не поклоняются жуткой королеве-личу (что является опасным и абсолютно точно смертельным выбором).

ГИТЦЕРАЙ (GITHZERA)

Средний иномирец

Кость Хитов: 1d8 (4 ож)

Инициатива: +3 (Лов)

Скорость: 9 м

КБ: 17 (+3 Лов, +4 Инерционная броня)

Атаки: Кинжал +1 ближняя; или комбинированный длинный лук +4 дальняя

Урон: Кинжал 1d4; или комбинированный длинный лук 1d8

Анфас/Досыгаемость: 1,5 м на 1,5 м / 1,5 м

Особые свойства: Псионика, различное СС (смотреть текст)

Спасброски: Стой +2, Реф +5, Воля +3

Способности: Сил 10, Лов 16, Тел 10, Инт 8, Муд 12, Хар 11

Умения: Концентрация +4, Поиск +2

Навыки: Инерционная броня

Климат/Ландшафт: Любая земля и подземелья

Организация: Братство (3-12 учеников 3-го уровня), секта (12-24 ученика 3-го уровня, плюс 2 учителя 7-го уровня и 1 наставник 9-го уровня) или орден (30-100 учеников 3-го уровня, плюс 1 учитель 7-го уровня на 10 взрослых, 5 наставников 9-го уровня, 2 мастера 13-го уровня и 1 сенсей 16-го уровня)

Рейтинг Сложности: 1

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Любое нейтральное

Развитие: Через класс персонажа

Гитцераи – это жестокосердный, человекообразный народ, обитающий на плане Лимбо, под защитой своих скрытых монастырей.

Они худощавее и выше людей, с заострёнными чертами, продолговатыми лицами и серыми либо жёлтыми глазами. Суровые и серьёзные гитцераи склонны к некоторой мрачности как в одежде, так и в поведении.

Гитцераи, как правило, немногословны, держат свои мысли при себе и доверяют мало кому, кроме себе подобных. Они говорят на собственном языке (близком к языку гитьянки, так что они смогут понять друг друга, если вдруг, по какой-то причине, склонятся к разговору, а не к драке), но многие знают и Всеобщий.

Многие гитцераи являются Монахами; однако Психовоины, Псионы, Колдуны, Разбойники и мультиклассовые гитцераи (называемые *зертами*) также являются неотъемлемыми членами монастырей.

БОЙ

Гитцераи не боятся попасться беззащитными, ибо сами их дома – их оружие. Гитцераи-Монахи являются смертоносными бойцами даже без оружия и доспехов и всегда рады “задать трёпку” своим врагам – гитьянки и иллитидам. В рукопашном сражении Псионы и Колдуны гитцераев часто используют свои способности, чтобы усилить Монахов, Психовоинов и Разбойников.

Псионика (Вол): По желанию – *Боевая дальновидность (Combat prescience)*, *Дальний удар (Far punch)* и *Плавное падение (Feather fall)*. По достижении 11-го уровня персонажа гитцерай получает возможность раз в день использовать *Смену плана (Plane shift)*. Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 16-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – *Эго кнут (Ego whip)* / *Ментальный барьер (Mental barrier)*.

Соппротивление силам (Эк): Гитьянки имеют Соппротивление силам, равное 5 + 1 за уровень персонажа.

ОБЩЕСТВО ГИТЦЕРАЕВ

Предки гитцераев объединились под командованием бунтарки Гит (смотреть статью Гитьянки выше) и опрокинули межпланарную империю ловцов разума. Освободившись, бывшие рабы вскоре разделились идеологически, а затем и расово – на гитцераев и их врагов гитьянки.

История подчинения гитцераев стала основой их монашеского уклада жизни, где гитцераи уже с детства учатся уничтожать потенциальных угнетателей и врагов их рода (то есть, любых не-гитцераев).

Гитцераи живут в самообеспечиваемых, крепостеподобных монастырях, скрытых глубоко в бушующем хаосе Лимбо. Хотя вне монастырей царит полный беспорядок, но внутри они являются оплотом стабильности. Каждый монастырь находится под абсолютным контролем сенсея – Монаха не ниже 16-го уровня – и имеет строгое расписание песнопений, приёмов пищи, тренировок в боевых искусствах и богослужений, соответствующее философии сенсея

данного монастыря. В монастыре можно встретить несражающихся гитцераев (в основном, детей) в количестве 15% от числа боееспособного населения. И женщины, и мужчины гитцераев могут занимать практически любые социальные ниши.

Рракма: В качестве особого посвящения гитцераи иногда организывают особые группы для охоты на иллитидов, называемые *рракма*. *Рракма* состоит из 4-5 гитцераев 8-го уровня и 1-2 11-го уровня; преимущественно Монахов, но содержит как минимум одного Псиона и зачастую Разбойника. *Рракма* не возвращается домой, пока не убьёт как минимум столько же иллитидов, сколько гитцераев входит в состав *рракмы*.

ГИТЦЕРАИ-ПЕРСОНАЖИ

Любимый класс гитцераев – Монах (такие персонажи имеют законно нейтральное мировоззрение).

ПОЖИРАТЕЛЬ ИНТЕЛЛЕКТА (INTELLECT DEVOURER)

Маленькая аберрация

Кость Хитов: 6d8+12 (39 ож)

Инициатива: +4 (Лов)

Скорость: 12 м

КБ: 17 (+1 размер, +4 Лов, +2 естеств.)

Атаки: 4 когтя +6 ближняя

Урон: Коготь 1d3+1

Анфас/Досыгаемость: 1,5 м на 1,5 м / 1,5 м

Особые свойства: Поглощение урона 20/+3, сопротивление электричеству 15, иммунитет к огню, псионика, похищение тел, уязвимость к защите от зла

Спасброски: Стой +4, Реф +6, Воля +6

Способности: Сил 13, Лов 19, Тел 15, Инт 12, Муд 12, Хар 10

Умения: Лазание +10, Прыжки +9, Слух +8, Выступление (актёрство) +8*, Внимательность +9

Навыки: Бдительность, Любимое умение (выступление)

Климат/Ландшафт: Умеренные и жаркие холмы, горы и подземелья

Организация: Одиночка или ватага (2-4)

Рейтинг Сложности: 6

Сокровище: ½ монеты; удвоенные товары; стандарт предметы

Мировоззрение: Часто хаотично злое

Развитие: 7-8 КХ (Средний); 9-12 КХ (Большой)

Пожирателя разума вполне описывает фраза “большой мозг на четырёх ножках”. Это существо



охотится на живую добычу, иногда по приказу могущественных хозяев, и присваивает тела жертв после пожирания их мозга.

При более пристальном рассмотрении оказывается, что пожиратель интеллекта – это мозг около 60 сантиметров (2 футов) в диаметре, защищённый непроницаемой, прозрачной коркой, а его ноги заканчиваются вполне звериными когтями. Он использует свою способность к похищению тел, чтобы выдавать себя за свою последнюю жертву, что позволяет тайно проникать в области, богатые потенциальной добычей, или шпионить для своих хозяев (обычно ловцов разума).

Пожиратели разума понимают Всеобщий, но должны владеть чьим-то телом, чтобы иметь возможность говорить. Находящийся в чьём-то теле пожиратель интеллекта также знает языки, известные этой его последней жертве.

БОЙ

Пожиратель интеллекта вступает в ближний бой сразу после первого манифестирования *Схизмы* (*Schism*), позволяющей ему предпринимать дополнительное частичное действие вдобавок к обычным действиям в раунде. Он должен использовать это частичное действие для манифестирования псионической силы или применения псионического атакующего режима.

Псионика (Вол): По желанию – *Сжатие* (*Compression*), *Подчинение* (*Domination*), *Невидимость* (*Invisibility*), *Малая подстройка тела* (*Lesser body adjustment*), *Болезненное касание* (*Painful touch*) и *Схизма* (*Schism*). Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 16-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – *Эго кнут* (*Ego whip*), *Пустой разум* (*Empty mind*), *Крепость интеллекта* (*Intellect fortress*), *Щит мыслей* (*Thought shield*).

Похищение тел (Вол): Когда пожиратель интеллекта побеждает одинокую жертву, он съедает её мозг и размещается в её черепе (уменьшая себя с помощью *Сжатия* (*Compression*), если нужно). Заняв это место, он органически одушевляет тело, как если бы являлся настоящим, исходным мозгом и может использовать любые свои псионические силы на это тело, как на своё собственное (например, *Малую подстройку тела* (*Lesser body adjustment*) для лечения смертельной раны головы). Тело действует немного неуклюже, но до тех пор, пока оно истинно не мертво (число очков жизни больше -10), пожиратель интеллекта полностью его контролирует. Пожиратель интеллекта может пользоваться чужим телом не более семи дней, после чему ему необходимо выбраться и отправиться на поиск новой еды.

Показатели характеристик управляемого тела становятся равны показателям самого пожирателя, хотя его КБ не изменяется. Тело имеет не более 6 очков жизни даже когда полностью излечено и базовый бонус атаки +4. Пожиратель интеллекта не может использовать особые способности своей жертвы, если они у неё были.

Уязвимость к защите от зла (Эк): Пожиратель интеллекта считается вызванным существом относительно эффектов заклинания *Защита от зла* (*Protection from evil*).

Умения: *Когда пожиратель интеллекта съедает мозг жертвы, он поглощает часть её памяти, что даёт ему бонус умения +5 к проверке Выступления (актёрство) при попытке выдать себя за оригинальное существо.

НЕОТЕЛИД (NEOTHELID)

Исполинская аберрация

Кость Хитов: 25d8+200 (312 ож)

Инициатива: +2 (-2 Лов, +4 Улучшенная инициатива)

Скорость: 6 м

КБ: 19 (-4 размер, -2 Лов, +15 естеств.)

Атаки: 4 когтистых щупальца +24 ближняя

Урон: Когтистое

щупальце 2d6+10

Анфас/

Достигаемость: 9 м на 9 м (свернувшись) / 7,5 м

Особые атаки:

Оружие дыхания, улучшенный захват, глотание целиком, псионика

Особые

свойства: Псионика, слеповидение, поглощение урона 15/+2, сопротивление силам 25

Спасброски: Стой +16, Реф +6, Воля +16

Способности: Сил 30, Лов 7, Тел 27, Инт 16, Муд 15, Хар 9

Умения: Лазание +26, Знание (псионика) +21, Слух +20

Навыки: Бдительность, Рассечение, Улучшенная инициатива, Мощная атака, Психический бастион

Климат/Ландшафт: Любое подземелье

Организация: Одиночка

Рейтинг Сложности: 15

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда законно злое

Развитие: 26-45 КХ (Колоссальный)

Неотелид — это обладающий щупальцами, покрытый слизью червь драконьих размеров. Оказаться проглоченным им целиком лишь

немногим лучше, чем раствориться от его кислотного дыхания.

Взрослый неотелид имеет 3 метра (10 футов) в диаметре и до 30 метров (100 футов) в длину, а весит почти 25 тонн (55000 фунтов). Из его безглазой головы торчат четыре 7,5-метровых (25 футов) щупальца, выходящие около

миногоподобного рта кошмарных размеров. За чудовищем тянется отвратительный слизистый след.

Неотелиды — это редкий случай очень неправильно пошедшего репродуктивного цикла иллитидов. Само их существование —

запретная тема среди ловцов разума. Сами неотелиды гнездятся во тьме, а их разум наполнен желаниями слишком безумными, чтобы их описать. Хотя неотелиды понимают Всеобщий подземный, но они редко вступают в осмысленные разговоры.

Бой

В битве неотелиды сворачиваются в 9-метровые (30 футов) кольца. Их любимая тактика — разжигать противников своим оружием дыхания. Против находящихся далеко врагов они могут использовать псионику, тогда как с ближними легко разбираются щупальца.

Оружие дыхания (Св): Конус кислоты длиной 15 метров (50 футов), каждые 1d4 раунда; урон 14d10, спасбросок Рефлексов по КТ 30 для уполовинивания.

Псионика (Вол): По желанию — *Равновесие тела* (*Body equilibrium*), *Очарование монстра* (*Charm monster*), *Яснослышание* / *ясновидение* (*Clairaudience* / *clairvoyance*), *Обнаружение мыслей* (*Detect thoughts*), *Левитация* (*Levitation*), *Внушение* (*Suggestion*), *Телепортация* (*Teleport*) и *Истинный телекинез* (*True telekinesis*). Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 18-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию — все/все.

Глотание целиком (Эк):

Неотелид может попытаться проглотить удерживаемого оппонента Большого размера или меньше, осуществив успешную проверку борьбы. Оказавшись внутри, противник получает 2d8+12 очков ударного урона плюс 1d8 очков кислотного урона в раунд от желудочных соков неотелида. Проглоченное существо может попытаться выбраться с помощью успешной проверки борьбы. Это перемещает жертву в пасть неотелида, где необходима ещё



одна успешная проверка борьбы, чтобы вырваться. Проглоченное существо может также попытаться прорезать себе путь наружу с помощью Маленького или Крошечного режущего оружия, нанеся 25 очков урона желудку неотелида (КБ 20). Когда существо выбирается из желудка неотелида, мышечные сокращения закрывают рану, и другое проглоченное существо должно будет прорубать свой собственный выход.

Внутри неотелида может находиться одно Большое, 2 Средних, 4 Маленьких, 8 Крошечных, 16 Миниатюрных или 32 Микронных и менее существа.

Слеповидение (Эк): Неотелид может не визуальными методами ощущать существ в пределах 150 метров (500 футов). За пределами этого расстояния все его цели считаются имеющими полную скрытность (смотрите Скрытность в Главе 8 *КНИГИ ИГРОКА*).

ФТИЗИК (PHTHISIC)

Большой чудовищный гуманоид

Кость Хитов: 6d8+30 (57 ож)

Инициатива: +5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)

Скорость: 12 м

КБ: 18 (-1 размер, +1 Лов, +8 естеств.)

Атаки: 2 когтя +11 ближняя, укус +6 ближняя

Урон: Коготь 1d6+6, укус 1d6+3 и пожирание разума

Анфас/ Досыгаемость: 1,5 м на 1,5 м / 1,5 м

Особые атаки: Пожирание разума

Особые свойства: Поглощение урона 10/+1, сопротивление холоду 20, псионика, регенерация 5, нюх, темновидение 27 метров (90 футов)

Спасброски: Стой +7, Реф +6, Воля +8

Способности: Сил 23, Лов 12, Тел 21, Инт 10, Муд 16, Хар 6

Умения: Слух +14, Бесшумность +3, Поиск +8, Внимательность +14

Навыки:

Бдительность, Улучшенная инициатива

Климат/Ландшафт: Любая земля и подземелья

Организация: Одиночка или шайка (2-4)

Рейтинг Сложности: 6

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Развитие: Через класс персонажа

Фтизик — это подавленный невроз, вырванный из подсознания и облеченный плотью. Фтизики питаются ментальной энергией других существ, нанося им непоправимый урон.

Фтизики имеют до 3 метров (10 футов) в высоту и весят 258,5 кг (570 фунтов). Они в общих чертах напоминают персону, из чьего разума сбежали, но чудовищно искажённую: кинжалоподобные зубы и клыки, как будто покрытая изморозью шкура — всё это делает очень затруднительной идентификацию исходной личности.

Изначально фтизик извлекается из проблемного разума посредством неизвестной псионической силы, возможно, какой-то извращённой версии *Психической хирургии* (*Psychic surgery*). Освободившись, он становится независимым существом и вполне может атаковать того, из чьего разума появился.

Фтизики говорят на Всеобщем.

БОЙ

Поскольку фтизики и так рождаются из не совсем здорового ума, они постоянно жаждут сладкого нектара рассудка, чтобы хоть чуть-чуть заглушить свои ментальные муки. В то время, как они кормятся на Интеллекте живых существ, последние испытывают ощущение смертельного холода.

Пожирание разума (Эк): Фтизик, проводящий успешную атаку укусом, наносит 1d4 очка временного урона Интеллекту. Если такой урон снижает показатель Интеллекта оппонента до 0, то урон становится постоянным.

Регенерация (Эк): Огонь и кислота наносят фтизику нормальный урон.

Псионика (Вол): По желанию — *Затирание мозга* (*Brain lock*), *Скольжение по измерению* (*Dimensional slide*) и *Конькобежец* (*Skate*). Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 15-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию — *Эго кнут* (*Ego whip*), *Пробуждение бессознательного* (*ID insinuation*) / *Ментальный барьер* (*Mental barrier*), *Щит мыслей* (*Thought shield*).

УБИЙЦА ПСИОНОВ (PSION-KILLER)

Большой конструктор

Кость Хитов: 15d10 (82 ож)

Инициатива: +0

Скорость: 6 м (не может бегать)

КБ: 27 (-1 размер, +18 естеств.)

Атаки: 2 удара +20 ближняя

Урон: Удар 2d10+10

Анфас/ Досыгаемость: 1,5 м на 1,5 м / 3 м

Особые атаки: Гашение псионики

Особые свойства: Конструктор, иммунитет к псионике, поглощение урона 30/+2

Спасброски: Стой +5, Реф +5, Воля +5

Способности: Сил 31, Лов 10, Тел —, Инт —, Муд 11, Хар 1

Климат/Ландшафт: Любая земля и подземелья

Организация: Одиночка или шайка (2-4)

Рейтинг Сложности: 12



Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда истинно нейтральное
Развитие: 16-21 КХ (Большой); 22-42 КХ (Огромный)

Убийцы псионов (также именуемые кристаллическими големами) имеют 290 сантиметров (9,5 фута) в высоту и весят 1134 килограмма (2500 фунтов). Их тела состоят из кристаллов с острыми гранями.

Эти големы создаются, чтобы быть бичом любых псионических существ и персонажей несмотря на их название. Их кристаллические тела могут быть украшены вырезанными символами, сулящими смерть псионическим созданиям, или просто утилитарными псионическими татуировками.

БОЙ

Убийцы псионов ничего не делают без чётких приказов от своего создателя. Они следуют инструкциям буквально и не владеют какими-либо тактическими или стратегическими приёмами. Они не используют оружие, даже если им приказать, а всегда бьют своими кулачищами.

Создатель убийцы псионов может командовать им, если голем находится от него не далее 18 метров (60 футов) и способен видеть и слышать своего хозяина. Не получая приказов, убийца псионов обычно старается наилучшим образом исполнять последнее полученное указание, но будучи атакован станет атаковать в ответ. Создатель может вложить в голема простенькую программу, управляющую его действиями в отсутствие хозяина, вроде «Оставайся в этой области и атакуй всех входящих в неё псионических существ».

Конструкт: Иммуитет к ментальным эффектам, яду, болезни и подобным эффектам. Неподверженность критическим ударам, подавляющему урону, урону способностям, энергетическому истощению и смерти от крупного вреда.

Иммуитет к псионике (Эк): Убийцы псионов полностью невосприимчивы к любым псионическим эффектам, включая псионические атакующие режимы.

Гашение псионики (Св): Убийца псионов может использовать *Гашение псионики* (*Negate psionics*) как свободное действие раз в раунд. Эффектом является гашение по области в форме 9-метрового (30 футов) выплеска. В остальном сила работает, как манифестированная Псионом 18-го уровня.

СОЗДАНИЕ

Тело убийцы псионов создаётся из массивных блоков кварца общим весом не менее 1,8 тонны (4000 фунтов).

Стоимость создания голема равна 90000 зм, из которых 10000 зм стоит создание тела. Сборка тела требует успешной проверки умения Ремесло



(скульптурное искусство) или Профессия (каменщик)¹ по КТ 17.

Создатель должен быть не ниже 18-го уровня и уметь манифестировать псионические силы. Завершение создания вытягивает из создателя 1600 очков опыта и требует *Имитации силы* (*Emulate power*), *Манипуляции материей* (*Matter manipulation*), *Гашения псионики* (*Negate psionics*) и *Психической хирургии* (*Psychic surgery*).

КУКЛОВОД (PUPPETEER)

Микронный паразит

Кость Хитов: 1/16 d8

(1 ож)

Инициатива: +4

(Лов)

Скорость: 1,5 м

КБ: 22 (+8 размер, +4

Лов)

Атаки: Укус +3

близкая

Урон: Укус 1d2-5

Анфас/Досыгаемость: 15 см на 15 см / 0 м

Особые атаки: Псионика,

порабощение

Особые свойства: Слеповидение, псионика, прикрытие носителем

Спасброски: Стой +2, Реф +4, Воля +3

Способности: Сил 1, Лов 19, Тел 11, Инт 18, Муд 16, Хар 14

Умения: Маскировка +24, Слух +7, Внимательность +7

Навыки: Психический бастион

Климат/Ландшафт: Любая земля и подземелья

Организация: Одиночка или свора (2-8)

Рейтинг Сложности: 1

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно законно злое

Развитие: —

Кукловоды — это псионические паразиты, которые опосредованно проживают жизнь своих жертв, контролируя их разум.

Внешне кукловод напоминает тёмно-коричневую пиявку около 10 сантиметров (4 дюйма) длиной без чётко различимой анатомии или органов чувств. Когда он устанавливает контроль над жертвой (называемой носителем), то прикрепляется к её коже в месте, скрытом мехом, волосами или одеждой. Он вытягивает питательные вещества из крови носителя, но поскольку кукловод очень мал, то и потребности его минимальны. Прямой риск здоровью носителя возможен только если на нём одновременно катаются двадцать или более кукловодов, но такие случаи — очень большая редкость.

Кукловоды стараются тайно заражать общества других существ и брать их под контроль, чтобы всегда иметь постоянный запас тел. Они не разговаривают иначе, чем через тело носителя.

¹ В *КНИГЕ МОНСТРОВ* для создания глиняного и каменного големов указывается не Профессия (каменщик), а Ремесло (обработка камня) (прим. перевод.).

БОЙ

Кукловоды используют свои псионические силы для подчинения потенциальных носителей. Установив контроль, кукловод почти полностью полагается на ментальные и физические способности носителя, хотя может использовать и собственные псионические силы для повышения шансов в особо опасных ситуациях. Кукловоды в основном встречаются именно как наездники своих носителей, поэтому для большинства оппонентов их присутствие неочевидно.

Псионика (Вол): По желанию — *Запирание мозга (Brain lock)*, *Парение (Glide)* и *Малое подчинение (Lesser domination)*. Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 16-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию — *Эго кнут (Ego whip)* / *Ментальный барьер (Mental barrier)*.

Порабощение (Вол): Если кукловод успешно подчиняет себе жертву семь раз, последний эффект становится постоянным, привязывая носителя к кукловоду подобно силе *Порабощение (Thrall)*, манифестированной Псионом 18-го уровня.

Слеповидение (Эк): Кукловод может обнаруживать существ в пределах 18 метров (60 футов) от себя за счёт не визуальных чувств.

Прикрытие носителем (Эк): Прикрепившийся кукловод использует базовые бонусы к спасброскам своего носителя, если они лучше собственных бонусов кукловода. Более того, на прикрепившегося кукловода могут воздействовать только те псионические силы, заклинания и эффекты, которые могут воздействовать на существ того же типа, что и носитель; таким образом, эффекты, чьей целью являются паразиты, не будут действовать на кукловода, прикрепившегося к гуманоиду.

Навыки: Кукловоды получают навык Психический бастион (Psychic bastion) как бонусный.

ТЕМПОРАЛЬНЫЙ ЩИПАЧ (TEMPORAL FILCHER)

Большая аберрация

Кость Хитов: 8d8+16 (52 ож)

Инициатива: +7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)

¹ В обычном случае *Малое подчинение (Lesser Domination)* действует один день на уровень манифестации. То есть, в случае кукловода, 16 дней (прим. перевод.).

Скорость: 12 м

КБ: 15 (-1 размер, +3 Лов, +3 естеств.)

Атаки: 4 когтя +6 ближняя, укус +1 ближняя

Урон: Коготь 1d6+1, укус 2d6

Анфас/ Досигаемость: 1,5 м на 1,5 м / 3 м

Особые свойства:

Псионика, кража времени

Спасброски: Стой +5, Реф +5, Воля +7

Способности: Сил 13, Лов 17, Тел 14, Инт 7, Муд 12, Хар 10

Умения: Слух +10,

Бесшумность +8,

Внимательность +10,

Акробатика +10

Навыки: Бдительность, Улучшенная инициатива

Климат/Ландшафт: Любая земля и подземелья

Организация: Одиночка

Рейтинг Сложности: 3

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно злое (любое)

Развитие: 9-15 КХ (Большой)

Темпоральные щипачи — это охотники, использующие свои псионические способности, чтобы перенести добычу чуть вперёд во времени, таким образом дезориентировав её и по возможности лишив поддержки товарищей (если таковая имеется).

Темпоральные щипачи — это побочная ветвь эфирных щипачей, более крупная и агрессивная. Темпоральный щипач достигает 180 сантиметров (6 футов) роста и имеет мешковатое тело с торчащим из головы изогнутым рогом, толстой шеей и луковицеобразной головой. У него четыре длинные руки,

заканчивающиеся когтистыми ладонями, и единственная нога, заканчивающаяся хваткой ступней. У щипачей

желтоватая кожа с серыми и голубоватыми отметками.

Темпоральные щипачи не разговаривают.

БОЙ

В ожидании добычи

темпоральный щипач

терпеливо таится в

засаде (используя

Хамелеона (Chameleon)).

Он предпочитает нападать на замыкающих группу существ, по возможности стараясь застать их врасплох и использовать свободное частичное действие, чтобы схватить жертву. Затем он быстро



переносится в ближайшее будущее, где имеет возможность продолжить атаку уже в ситуации один на один.

Когда темпоральные щипачи серьёзно ранены, они сбегают, используя свою способность к краже времени (только на себя) или *Дверь измерений* (Dimension door).

Псионика (Вол): По желанию – *Хамелеон* (Chameleon), *Дверь измерений* (Dimension door) и *Отвлечение* (Distract). Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 15-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – *Пробуждение бессознательного* (ID insinuation) / *Крепость интеллекта* (Intellect fortress), *Ментальный барьер* (Mental barrier).

Кража времени (Св): Если темпоральный щипач поражает Большое или меньшего размера существо двумя или более когтями, то вцепляется в оппонента и свободным действием переносит его на 7 минут в будущее. Для посторонних наблюдателей щипач и его добыча исчезают в слабом мерцании, а через 7 минут появляются в том же положении и состоянии, что и при исчезновении. С точки зрения же щипача и его жертвы всё происходит мгновенно. Если условия в месте появления за прошедшее время изменились (например, товарищи жертвы его покинули), то перенесённое щипачом существо должно сделать успешную проверку Мудрости (КТ 15) или потерять один раунд, оказавшись дезориентированным. В остальном данная способность идентична силе *Скачок во времени* (Time hop), манифестированной Псионом 15-го уровня.

Навыки: Темпоральный щипач получает Улучшенную инициативу как бонусный навык.

МЫСЛЕЕД (THOUGHT EATER)

Маленькая абберация

Кость Хитов: 3d8 (13 ож)

Инициатива: +8 (+4 Лов, +4 Улучшенная инициатива)

Скорость: 12 м

КБ: 17 (+1 размер, +4 Лов, +2 естеств.)

Атаки: Касание +4 ближняя

Урон: Касание съедает мысли (смотреть текст)

Анфас/Достижимость: 1,5 м на 1,5 м / 1,5 м

Особые атаки: Поедание мыслей

Особые свойства: Эфирная прогулка, псионика

Спасброски: Стой +1, Реф +5, Воля +4

Способности: Сил 12, Лов 18, Тел 11, Инт 7, Муд 12, Хар 10

Умения: Маскировка +14, Слух +7, Внимательность +7

Навыки: Улучшенная инициатива

Климат/Ландшафт: Любая земля и подземелья

Организация: Одиночка или группа (1-3)

Рейтинг Сложности: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно истинно нейтральное

Развитие: 4-6 КХ (Маленький)

Мыслееды – это причудливые существа, питающиеся ментальной энергией материальных созданий. Их способность быстро перемещаться между Эфирным и Материальным Планом делает их весьма смертоносными.

Мыслеед – это существо длиной 90 сантиметров (3 фута), чья плоть состоит из тонкой, эфирной протоматерии, сквозь которую отчётливо виден скелет. Мыслеед имеет очертания кошачьего хищника, но с черепом и когтями жестокой хищной птицы.

Мыслееды не разговаривают.

БОЙ

Мыслееды таятся на Эфирном Плане, ожидая появления разумных или, ещё лучше, псионических существ. При появлении такого мыслеед перемещается на Материальный План, стремясь застать свою жертву врасплох. После успешной атаки мыслеед быстро отступает на Эфирный План, чтобы переварить пищу.

На Материальном Плане мыслеед может провести не более 10 раундов подряд, прежде чем его тонкая плоть окончательно рассеется и он упадёт мертвым. Будучи серьёзно ранен он скорее постарается отступить на Эфирный План, а не продолжать сражение.



Поедание мыслей (Св): Мыслеед может вытягивать очки силы при успешной ближней касательной атаке. Эта способность напоминает силу *Психовампиризма (Psychic vampire)*, но вытягивает из жертвы 6 очков силы. Против непсионических существ такая касательная атака наносит 1 очко временного урона Интеллекта, что в питательном плане для мыслееда эквивалентно поглощению 6 очков силы.

Для выживания мыслееду нужно поглощать по 10 очков силы в день, но он не брезгует разной мелкой добычей.

Эфирная прогулка (Св): Мыслеед может перемещаться с Эфирного на Материальный План как часть своего движения, а также возвращаться обратно, используя свободное действие. В остальном способность идентична *Эфирной прогулке (Ethereal jaunt)*, манифестированной Псионом 15-го уровня.

Псионика (Вол): По желанию — *Обнаружение псионики (Detect psionics)*, *Отвлечение (Distract)*, *Намёк (Inkling)* и *Определение направления (Know direction)*. Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 15-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию — нет / *Щит мыслей (Thought shield)*.

Навыки: Мыслееды получают навык Улучшенная инициатива как бонусный.

УДОКОРЕНЬ (UDOROOT)

Огромное растение

Кость Хитов: 6d8+18 (45 ож)

Инициатива: +0

Скорость: 0 м

КБ: 14 (-2 размер, +6 естеств.)

Атаки: —

Урон: —

Анфас/ Досягаемость: Смотреть текст

Особые атаки: Псионика

Особые свойства:

Иммунитет к электричеству, сопротивление огню и холоду 20, слеповидение, псионика

Спасброски: Стой +8, Реф +2, Воля +3

Способности: Сил 3, Лов 10, Тел 16, Инт —, Муд 13, Хар 9

Климат/Ландшафт:

Умеренные и жаркие леса и подземелья

Организация: Одиночка или участок (2-4)

Рейтинг Сложности: 5

Сокровище: 1/5 монеты; 50% товары; 50% предметы

Мировоззрение: Всегда истинно нейтральное

Развитие: 7-16 КХ (Огромный); 17-20 КХ Исполинский

Удокорни — это безобидные на вид, плотоядные растения, использующие псионические способности, чтобы одолевая других существ и использовать их в качестве удобрения.

Безусловно крупнейшей частью растения является его луковичная корневая система, нижние концы которой могут уходить вглубь земли на 9 метров (30 футов). На поверхность у докорня выступают шесть отростков, увенчанных “коронами”, подобными цветку подсолнуха с красными семенами, белыми лепестками и особо прочным, деревянистым стеблем. “Короны” растут примерно по кругу. Семена у них твёрдые, но весьма питательные, и если их перемолоть, то из полученной муки вполне можно испечь хлеб.

Подземная версия докорня растёт “сверху вниз”, в окрестностях поселений Подземья.

БОЙ

“Короны” докорня растут по кругу примерно 6 метров (20 футов) в диаметре. В боевом плане каждая “корона” действует как независимое существо, позволяя докорню проводить до шести псионических атак в раунд. Его излюбленная тактика — создать астральных конструкторов для физического сражения. Когда жертва побеждена, докорень телекинетически перетаскивает её тело внутрь круга (если оно уже там не находится), чтобы расположенная ниже основная часть растения смогла получить из него питательные вещества.

Удокорень может быть убит только если его корень выкопан либо каким-либо образом обнажён, а затем сожжён, разрушен на части или иным образом полностью уничтожен. Отсечение или псионическое отключение всех



шести “корон” делает растение беззащитным, позволяя извлечь его корень. Чтобы отсечь “корону”, оппонент должен преодолеть сопротивление деревянистого стебля (прочность 5) и нанести 7 или более очков урона. Отсечённая “корона” умирает и не может более атаковать, но в остальном удокорень не испытывает никаких штрафов. До тех пор, пока корневая система растения остаётся нетронутой, “короны” вырастают заново примерно за 1 месяц. “Корону” также можно одолеть в псионическом бою, сведя показатель какой-либо её способности к 0; это не вредит главному корню и остальным “коронам”, которые придётся атаковать отдельно.

Слеповидение (Эк): Удокорень может обнаруживать существ в пределах 9 метров (30 футов) от себя за счёт невизуальных чувств.

Псионика (Вол): По желанию – *Астральный конструкт II* (*Astral construct II*), *Обман чувств* (*False sensory input*), *Малая подстройка тела* (*Lesser body adjustment*) и *Телекинез* (*Telekinesis*). Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 15-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – *Пробуждение бессознательного* (*ID insinuation*), *Мысленный толчок* (*Mind thrust*) / *Ментальный барьер* (*Mental barrier*), *Щит мыслей* (*Thought shield*).

СПИСОК МОНСТРОВ ПО РЕЙТИНГУ СЛОЖНОСТИ

Астральный конструкт, 1 уровень	1/3
Мозговой крот	1/3
Синюшник	1/2
Астральный конструкт, 2 уровень	1
Гитцерай	1
Гитьянки	1

Кукловод	1
Астральный конструкт, 3 уровень	2
Мыслеед	2
Фолугуб	3
Крисмал	3
Темпоральный щипач	3
Астральный конструкт, 4 уровень	4
Астральный конструкт, 5 уровень	5
Удокорень	5
Фтизик	6
Пожиратель интеллекта	6
Астральный конструкт, 6 уровень	7
Астральный конструкт, 7 уровень	8
Астральный конструкт, 8 уровень	9
Зовущий во тьме	9
Астральный конструкт, 9 уровень	10
Убийца псионов	12
Церебрилит	14
Неотелид	15

МОНСТРЫ ПО ТИПУ (И ПОДТИПУ)

Аберрация: Мыслеед, неотелид, пожиратель интеллекта, темпоральный щипач, фолугуб.

Животное: Мозговой крот.

Конструкт: Астральный конструкт, убийца псионов.

Элементаль (Земля): Крисмал.

Гуманоид (Гоблиноид): Синюшник.

Нежить (Бестелесная): Зовущий во тьме.

Чудовищный гуманоид: Фтизик.

Иномирец: Гитцерай.

Иномирец (Хаос): Церебрилит.

Иномирец (Зло): Гитьянки, церебрилит.

Растение: Удокорень.

Паразит: Кукловод.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Складываются ли при использовании мыслеклинка бонусы внезапной атаки Душереза с бонусами внезапной атаки Разбойника?

Да, внезапная атака Душереза складывается со способностями к внезапной атаке других классов. Душерез должен использовать именно мыслеклинок для проведения внезапной атаки. Если Душерез имеет способность к внезапной атаке от другого класса, но проводит её не мыслеклинком, то бонус самого Душереза к внезапной атаке не применяется. Например, если Душерез 10-го уровня с тремя уровнями Разбойника проводит внезапную атаку обычным кинжалом, то добавочный урон составит только +2d6. Но при успешной внезапной атаке мыслеклинком тот же Душерез нанесёт уже +7d6 очков урона.

Когда Душерез внедряет псионическую атаку в свой мыслеклинок, оглушает ли эта атака непсионических персонажей или наносит ли им урон способностям?

Внедрённая сила работает нормальным образом во всех отношениях (кроме цели или области). Если в обычном случае внедряемая сила может повлиять на непсионическое существо, то она может повлиять на него и будучи внедрённой. Если в обычном случае она не может повлиять на непсионическое существо, то и после внедрения не получает такой возможности.

В случае с атакующим режимом Душерез должен быть 4-го уровня или выше (способность к внедрению силы, получаемая на 2-м уровне, не работает с атакующими режимами, как указано в её описании). Непсионической цели, подвергшейся воздействию внедрённого атакующего режима, предоставляется спасбросок, но должна использоваться строка Щита мыслей (Thought shield) из Таблицы 4-1, а не строка непсионического буфера. Непсионическая цель оглушается при неудачном спасброске и остаётся незатронутой при успешном, как и в случае любой другой псионической атаки по непсионическому существу.

Какие именно предметы из Книги Псионики требуют обязательного наличия псионических способностей? Например, может ли непсионическое существо использовать психоактивную кожу? Что насчёт третьего глаза?

Предметы со спуском силы требуют персонажа с наличием соответствующей силы в его списке сил. Предметы с требованием к запасу очков силы тоже требуют псионических персонажей (с соответствующим запасом силы). Предметы, активируемые командной мыслью или использованием, могут применяться кем угодно.

Психоактивная кожа требует командной мысли, следовательно, ею может пользоваться кто угодно. Однако в некоторых случаях непсионические пользователи не смогут получить преимущества от использования *психоактивной кожи*. Например, большинство непсионических персонажей не извлечёт никаких преимуществ от бонусных очков силы, предоставляемых *кожей псиона*.

Точно также и *третьи глаза* являются командно активируемыми предметами, которые может использовать кто угодно. Но, как и в случае с *психоактивной кожей*, некоторые пользователи не смогут извлечь полных выгод от предмета. *Глаз проникновения*, например, даёт вам бонус к проверке уровня манифестации для преодоления сопротивления

силам, что не принесёт вам никакой пользы, если вы в принципе не умеете их манифестировать.

Какой эффект на непсионических персонажей имеют способности Душереза Пресечение жизни и Нож в душу?

Непсионические персонажи оглушаются также как и в случае иных псионических атак по ним (при условии провала спасброска). Непсионическая цель не может получить постоянный урон способности от Ножа в душу.

Может ли представитель класса Псион (Учёный) использовать умения Поиск и Деактивация для нахождения и обезвреживания магических или псионических ловушек подобно Разбойнику?

Да, но если используется правило “Псионика – это другое”, то Учёный может находить и обезвреживать только псионические ловушки.

Психометаболическая сила Сходство с животным (Animal affinity) позволяет имитировать одно определённое животное, получая показатель его способности. Считается ли показатель имитируемой способности каким-либо типом бонуса, к которому, таким образом, можно было бы применить правила о сложении бонусов? Если да, то какой это тип бонуса? Если нет, то что насчёт сложения с другими бонусами?

Это не бонус; счёт способности именно изменяется. Любые бонусы, которые персонаж может иметь к показателю этой способности, применяются к изменённому значению счёта способности.

Большинство псионических сил и навыков, улучшающих Класс Брони пользователя, похоже создают вокруг него своего рода силовое поле. Будет ли оно предоставлять защиту от ближних и дальних касательных атак?

Ближняя или дальняя касательная атака игнорирует любые бонусы брони или бонусы естественной брони. Бестелесные касательные атаки игнорируют бонусы брони и бонусы естественной брони, кроме бонусов брони, происходящих от силовых эффектов.

Навык Инерционная броня (Inertial Armor) и сила *Эктоплазменный доспех (Ectoplasmic armor)* действительно используют психический силовой эффект. Их бонусы брони работают против бестелесных касательных атак, но не против остальных касательных атак (в их описании указан этот факт). Силы, предоставляющие бонус естественной брони, вроде *Малой естественной брони (Lesser natural armor)*, неэффективны против любого типа касательных атак. Силы, улучшающие Класс Брони, но не предоставляющие бонуса брони, работают против любых типов касательных атак. Например, *Боевое предвидение (Combat precognition)* даёт бонус озарения +1 к Классу Брони, и этот бонус действует против касательных атак всех типов.

Блокирует ли навык Инерционная броня (Inertial Armor) или сила Инерционный барьер (Inertial barrier) заклинание или силу Дезинтеграция (Disintegrate) (в предыдущих редакциях псионических правил инерционный барьер был эффективен против дезинтеграции)? Что насчёт силы Эктоплазменный доспех (Ectoplasmic armor)? Имеет ли она какой-то эффект на заклинание или силу Дезинтеграция (Disintegrate)?

Нет во всех трёх случаях. И заклинание, и сила *Дезинтеграция (Disintegrate)* создают лучи, которые

являются дальней касательной атакой. Как упомянуто в предыдущем вопросе, лучи игнорируют бонусы брони, даваемые навыком Инерционная броня (Inertial Armor) и силой *Эктоплазменный доспех* (Ectoplasmic armor).

Инерционный барьер (Inertial barrier) останавливает удары, порезы и тычки, но не лучи или другие касательные атаки. Однако эта сила даёт поглощение урона 10/+5. Поглощение урона может остановить обычный или подавляющий урон от бестелесной касательной атаки, но не от энергетического истощения и прочих волшебных или сверхъестественных эффектов, доставляемых касанием. Например, приведение наносит 1d8 очков урона своим бестелесным касанием. Если приведение касается персонажа, защищённого *Инерционным барьером* (Inertial barrier), то касание не наносит урона, но персонаж всё равно подвергается энергетическому истощению.

Описание навыка Инерционная броня (Inertial Armor) указывает, что даваемый им бонус брони не складывается с бонусами брони от щита и обычного доспеха. Может ли персонаж с этим навыком сложить его бонус с бонусом брони от наручей брони? Что насчёт естественной брони? Что насчёт силы Эктоплазменный доспех (Ectoplasmic armor)?

Два бонуса брони не складываются, если это не бонус щита и бонус носимого вами доспеха. Навык Инерционная броня (Inertial Armor), сила *Эктоплазменный доспех* (Ectoplasmic armor), *наручи брони*, щиты и комплекты доспехов предоставляют именно бонус брони, поэтому их эффекты не складываются. Заметьте, что доспех, создаваемый силой *Эктоплазменный доспех* (Ectoplasmic armor) вы именно носите, поэтому его бонус будет складываться с бонусом щита.

Бонусы естественной брони складываются с бонусами брони, поэтому эффекты от Инерционной брони (Inertial Armor) и силы *Малая естественная броня* (Lesser natural armor) будут складываться.

Бонусы к Классу Брони, которые не являются бонусами брони, такие как бонус озарения от *Боевого предвидения* (Combat recognition), складываются с бонусами брони, также как и бонусы отклонения, вроде бонуса от *кольца защиты*.

Можно ли потратить дополнительные очки силы на навык Псионический кулак (Psionic Fist) для нанесения дополнительного урона? Например, заплатить 2 очка силы за безоружный удар и нанести дополнительно +2d4 очка урона? Кроме того, описание навыка гласит, что вы можете удерживать “заряд” максимум в течение числа раундов, равного вашему модификатору Силы + 1, либо до проведения следующей атаки, смотря что произойдёт раньше. Что, если у вас отрицательный модификатор Силы?

Навык Псионический кулак (Psionic Fist) позволяет вам потратить только 1 очко силы, чтобы получить 1d4 очка дополнительного урона к вашему безоружному удару. Если вы удерживаете заряд и тратите другое очко силы, то эффекты не складываются, но максимальное время удержания заряда начинает отсчитываться с момента затраты дополнительного очка силы.

Требованием для взятия навыка Псионический кулак (Psionic Fist) является показатель Силы 13 или более (модификатор Силы +1). Если ваш показатель Силы опускается ниже 13, то вы теряете возможность использовать этот навык, пока вновь не станете соответствовать его требованиям (смотреть страницу 98 в *КНИГЕ ИГРОКА*).

Правильно ли я понимаю, что при наличии навыка Боевые рефлекссы, навык Стой смирно (Stand Still) можно использовать несколько раз за раунд, даже если вы неподготовлены?

Да, вы можете использовать навык Стой смирно (Stand Still) при проведении свободной атаки. Навык Боевые рефлекссы даёт вам дополнительные свободные атаки в раунде и позволяет проводить их даже тогда, когда вы являетесь неподготовленным. Так что при наличии этого навыка вы можете использовать Стой смирно (Stand Still), будучи неподготовленным.

Предположим, персонаж имеет навыки Стой смирно (Stand Still), Боевые рефлекссы и Держать строй (Hold the Line) из МЕЧА И КУЛАКА. Держать строй позволяет персонажу проводить свободную атаку, когда его атакуют разгоном. Поэтому Стой смирно может быть в данном случае использован для того, чтобы удержать разгоняющегося противника за пределами зоны угрозы персонажа, правильно? Атакующий получает право сделать спасбросок Стойкости против Стой смирно, но при провале должен прекратить передвижение и, таким образом, потерять свою атаку с разгона, верно?

Да, вы можете использовать Стой смирно и Держать строй, чтобы останавливать атаки с разгона, если противник не имеет большую досягаемость, чем у вас (с большей досягаемостью противник может атаковать вас, не входя в вашу зону угрозы).

Если персонаж исчерпал все свои очки силы, может ли он использовать защиту в виде непсионического буфера, когда подвергается псионической атаке? Что, если персонаж мультиклассовый и имеет один или более непсионических классов? Может он в этом случае использовать непсионический буфер?

Нет. Только непсионические существа могут использовать строку непсионического буфера. Если вы являетесь псиоником и по какой-либо причине не воздвигли защиту, то должны использовать строку “Неподготовленность или отсутствие очков силы” из Таблицы 4-1.

Предположим, псионический персонаж имеет очки силы и не является неподготовленным – может ли он не воздвигать псионическую защиту против атаки и просто сделать спасбросок Воли без всяких бонусов и штрафов? Может ли персонаж в этих обстоятельствах использовать навык Психический бастион (Psychic Bastion)?

Как указано выше, если вы не воздвигаете псионическую защиту против псионической атаки, то должны использовать строку “Неподготовленность или отсутствие очков силы” из Таблицы 4-1. Если вы не являетесь неподготовленным, то можете использовать навык Психический бастион (Psychic Bastion). Если вы являетесь неподготовленным, то не можете воздвигать псионическую защиту.

Вы можете использовать Психический бастион (Psychic Bastion) в любой момент, пока вы в сознании и имеете как минимум 3 очка силы.

Поскольку безоружные атаки тоже считаются оружием, то тело манифестатора также может стать целью Метафизического оружия (Metaphysical weapon), верно? Если так, будет ли всё его тело излучать бледно-серебристое свечение?

Сила *Метафизическое оружие* (Metaphysical weapon) воздействует на оружие, а не на существ. Вы не можете использовать эту силу на существо, чтобы дать усиливающий бонус его безоружным атакам или

естественному оружию. Однако вы можете использовать эту силу на разумное оружие, которое можно рассматривать как существо типа конструкт, хотя на обычные конструкты эту силу накладывать нельзя. При использовании *Метафизического оружия* (*Metaphysical weapon*) на разумное оружие бонус от силы не складывается с бонусом самого оружия, используется только тот, что лучше.

Существует ли ограничение на количество очков силы, которые можно вложить в Психоотдачу (*Psychofeedback*) в одном раунде? Высокоуровневые Псионы имеют сотни очков силы и потенциально могут потратить их все, чтобы выполнить что-то невероятное или установить совершенно кошмарный КТ спасброска. Так и задумано или всё же имеется какое-то ограничение?

Ограничения на число очков силы, которые вы можете потратить на *Психоотдачу* (*Psychofeedback*), нет. Если вы хотите вбросить все очки силы в один очень большой модификатор – пожалуйста. Но после этого вам лучше надеяться, что с вашими истощёнными очками силы вас не поджидает вскорости псионический бой.

Может ли сила *Всплытие* (*Float*) быть использована на самого манифестатора?

Целью этой силы может быть любой предмет или существо не тяжелее 136 килограммов (300 фунтов) на уровень манифестации. Так что, если манифестатор не превышает ограничение по весу, то целью может быть и он сам.

Можно ли выполнить *Психическую хирургию* (*Psychic surgery*) самому себе? Каковы будут эффекты?

Целью этой силы может стать любое живое существо в пределах дальности действия. Если вы живое существо и способны манифестировать данную силу, то можете стать её целью. Вы можете устранить причинённый вам урон таким же образом, что и в случае с другим существом.

Загвоздкой может быть снятие с себя принуждения. Большинство принуждений, вроде *Внушения* (*Suggestion*), *Смятения* (*Confusion*) или *Подчинения гуманоида* (*Dominant person*) просто заставляют вас подчиняться, и вы бессильны что-то предпринять, пока эффект действует. Некоторые обстоятельства могут позволить вам совершить новый спасбросок против принуждения. В таком случае, при успешном новом спасброске принуждение разбивается, а при его провале вы по-прежнему бессильны что-то предпринять. В любом случае, *Психическая хирургия* (*Psychic surgery*) тут роли сыграть не может.

Некоторые принуждения, вроде заклинания *Миссия* (*Quest*), имеют долговременные эффекты, которые оставляют вам достаточную свободу действий. Такие эффекты вы можете удалить применением *Психической хирургии* (*Psychic surgery*) на себя.

Технически, вы можете использовать *Психическую хирургию* (*Psychic surgery*) на себя, чтобы перенести себе своё же собственное знание, но это, очевидно, не даст вам никаких реальных выгод. Перенесённое таким образом знание никак не складывается.

Можно ли использовать навык Спуск силы (*Trigger Power*) на силу, улучшенную метапсионическим навыком? Например, можно ли поставить на спуск максимизированную версию *Ультравзрыва* (*Ultrablast*)?

Ну, вы не сможете использовать Спуск силы (*Trigger Power*) на *Ультравзрыв* (*Ultrablast*), поскольку это сила 7-го уровня, а данный навык можно использовать только на силы 3-го уровня и ниже. В остальном, да, вы можете осуществить спуск метапсионически улучшенной силы. Вы должны иметь достаточный запас очков силы, чтобы иметь возможность манифестировать улучшенную силу. Помните, что существует предел улучшения силы с помощью метапсионического навыка; её общая стоимость не может превышать уровень вашего псионического персонажа минус 1 (смотреть страницу 27 в *КНИГЕ ПСИОНИКИ*). Помните, что ограничение по допустимому уровню силы для Спуска силы (*Trigger Power*) относится к её нормальному уровню, а не повышенному метапсионическому уровню (смотреть страницу 27 в *КНИГЕ ПСИОНИКИ*), который используется для предметов, хранящих силы.

Некоторые псионические монстры очень могущественны псионически, но не используют очки силы. Могут ли эти существа использовать навыки или псионические предметы, которые требуют запаса очков силы? А могут ли они использовать навыки и прочие вещи, требующие для использования оплаты очками силы? Раздел по монстрам в *КНИГЕ ПСИОНИКИ* говорит только о том, что они бесплатно используют псионические силы и боевые режимы, но он не упоминает о чём-то ином, например, навыках.

Существа не имеют псионических очков силы (в виде запаса или как-то ещё), если только также не имеют псионического класса. Это верно даже для существ с псионическим шаблоном.

Существо всегда может использовать любой навык или силу, о которых в описании существа прямо сказано, что оно может их использовать, а если оно имеет псионический шаблон, то также может использовать упомянутые в нём псионические способности. Если описание существ даёт ему доступ к псионическому навыку, оно может его использовать, хотя и не обладает запасом очков силы (оно может использовать такой навык, даже если не соответствует его требованиям). Например, синюшники получают выгоду от навыка Инерционная броня (*Inertial Armor*), хотя не имеют запаса очков силы, и могут бесплатно манифестировать силы *Очарование гуманоида* (*Charm person*), *Дальняя рука* (*Far hand*) и *Перст огня* (*Finger of fire*). Они также могут использовать псионические боевые режимы *Эго кнут* (*Ego whip*), *Толчок разума* (*Mind thrust*), *Пустой разум* (*Empty mind*) и *Ментальный барьер* (*Mental barrier*) без затраты очков силы. Однако, существо не может использовать псионические способности или навыки, не включённые в его описание или в псионический шаблон, потому что оно не имеет очков силы. Существо также не может пользоваться псионическими предметами, требующими запаса очков силы.

Таблица 1-2 в *КНИГЕ ПСИОНИКИ* показывает число бонусных очков для Псиона. Я создал 10-уровневого Псиона с показателем 18 в ключевой способности. Таблица указывает, что Псион 10-го уровня не получает бонусных очков; там стоит знак “—”. Это выглядит несправедливо, так как означает, что персонаж должен отказаться от 7 бонусных очков при переходе с 8 на 9 уровень, так как для Псиона 8-го уровня со значением ключевой способности 18 указано “7” бонусных очков. Так сделано намеренно?

Нет, вам нужно складывать все значения по строке для соответствующей способности (смотреть страницу 8 в *КНИГЕ ПСИОНИКИ*). Псион с показателем

ключевой способности 18 будет иметь 16 бонусных очков силы, если он 7-го уровня или выше.

При использовании Таблицы 4-43 в *КНИГЕ МАСТЕРА* для генерации NPC, как определить высший уровень для Псиона или Психовоина?

Используйте для обоих классов бросок 1d4 + модификатор поселения.

Провоцируют ли псионические атаки свободные атаки со стороны противника? Что насчёт защит? В *КНИГЕ ПСИОНИКИ* эта информация представлена не очень понятно. Если да, то как определяется КТ проверки Концентрации, необходимой псионическому существу при получении урона от свободной атаки?

Псионические силы и псионические атаки являются волшебными способностями и провоцируют свободные атаки подобно другим волшебным способностям. Псионические защиты тоже считаются волшебными, но свободных атак не провоцируют.

Чтобы определить КТ проверки Концентрации для псионической способности, используйте описание этого умения со страницы 22 *КНИГИ ПСИОНИКИ*. Если искомая сила является атакующим режимом и КТ содержит уровневый компонент, используйте следующие значения, вытекающие из стоимости атакующих режимов в очках силы: *Мысленный толчок* (*Mind thrust*), 1; *Эго кнут* (*Ego whip*), 2; *Пробуждение бессознательного* (*ID insinuation*), 2; *Психическое сокрушение* (*Psychic crush*), 3; *Взрыв разума* (*Mind blast*), 5.

Например, персонаж использует *Взрыв разума* (*Mind blast*) и провоцирует свободную атаку, которая попадает и наносит 10 очков урона. Тогда КТ проверки Концентрации будет равен 25 (базовые 10, +10 за полученный урон, +5 за эффективный уровень *Взрыва разума* (*Mind blast*)).

Большинство престиж-классов в *КНИГЕ ПСИОНИКИ* имеют требования по определённому количеству базовых очков силы на день, которые не включают бонусных очков силы. Какими считаются очки силы от навыка Внутренняя сила (*Inner Strength*) – базовыми или бонусными?

Навык Внутренняя сила (*Inner Strength*) даёт бонусные, а не базовые очки силы.

Может ли Псион или Психовоин отказаться от известной ему силы, чтобы изучить другую? Например, когда персонаж близок к следующему уровню, может ли он добровольно “разучиться” использовать какую-либо силу, продвигаться в уровне и заполнить вакантный слот новой силой?

Нет, силы “забывать” нельзя.

Может ли персонаж, подвергнувшийся воздействию 9-уровневой силы *Анопсия* (*Apopsi*)

(постоянная потеря 1d4 псионических сил) после этого изучить новые 1d4 силы? Другими словами, стирает ли *Анопсия* (*Apopsi*) слоты раскрытых персонажем сил, освобождает эти слоты, блокирует доступ разума к этим силам или происходит что-то ещё? И как *Психическая хирургия* (*Psychic surgery*) восстанавливает эти силы? Заново наполняет разум новыми силами? Снимает блокировку с доступа разума к этим силам? Должен ли психический хирург знать стёртые силы, чтобы восстановить их?

Силы и занимаемые ими слоты становятся недоступны для персонажа (они всё ещё есть, но они бесполезны). Если персонаж получает уровень, стёртая сила всё равно идёт в зачёт известных персонажу сил.

Психическая хирургия (*Psychic surgery*) просто восстанавливает доступ к недоступным силам; хирург не должен сам знать стёртые силы, чтобы восстановить их.

На странице 154 *КНИГИ ПСИОНИКИ* сказано, что поскольку нежить не имеет счёта Телосложения, она не может использовать силы Психометаболизма. Но на странице 9 показано, что к Психометаболизму привязан показатель Силы. Одно из данных утверждений ошибочно? Телосложение отвечает за Психокинез. Или нежити недоступны обе эти дисциплины?

Нежить не может использовать силы Психометаболизма; потому что у неё нет никакого метаболизма. Однако нежить может использовать психокинетические силы несмотря на отсутствие счёта Телосложения. В качестве счёта ключевой способности для манифестирования психокинетических сил нежить использует счёт Харизмы.

В обычном случае оружие со свойством “психический” может иметь усиливающий бонус не более +4. Если псионическое оружие с усиливающим бонусом +1 также будет являться психическим оружием, будет ли его максимальный усиливающий бонус равен +5 вместо +4?

Нет, усиливающий бонус от свойства “психический” не складывается с базовым усиливающим бонусом оружия. Не забывайте, что оружие и так должно иметь минимум усиливающий бонус +1, чтобы получить возможность обладать какими-то особыми свойствами.

Хотя описание особого свойства “психический” и может наводить на иные мысли, но психическое оружие всегда использует больший бонус из его базового бонуса и бонуса от особого свойства. Если вы сумеете зачаровать подобное оружие до базового усиливающего бонуса +5, то оно будет иметь такой бонус независимо от запаса очков силы владельца.

ПРИЛОЖЕНИЕ: БОЛЬШЕ ПСИОНИЧЕСКИХ МОНСТРОВ

Сетевое дополнение для *Книги Псионики* от Брюса Корделла

Эти псионические монстры приводятся в соответствии с правилами, установленными в *КНИГЕ ПСИОНИКИ*. Без неё некоторые свойства и силы описанных ниже существ могут быть неясными и сложными для использования. Псионические монстры, добавляемые данной статьёй – это самоцветные драконы (аметистовый, кристаллический, изумрудный, сапфировый и топазовый), су-монстры и три-крины.

ДРАКОНЫ (DRAGON)

САМОЦВЕТНЫЕ ДРАКОНЫ

Самоцветные драконы – это драконы, имеющие врождённые псионические способности вместо колдовских. Как правило, они очень замкнуты и предпочитают одиночество, а также всегда наиболее озабочены собственными нуждами. За исключением

указанного ниже самоцветные драконы следуют всем общим правилам для драконов, описанным в *КНИГЕ МОНСТРОВ*.

Псионические силы: Самоцветные драконы знают и манифестируют силы, как Псионы уровня и дисциплины, указанной в их конкретных описаниях, и получают бонусные очки силы за высокий показатель ключевой способности. Даже если какая-то конкретная сила не появляется в *КНИГЕ ПСИОНИКИ* как псионическая сила (вместо этого описываясь в *КНИГЕ ИГРОКА*), она считается манифестируемой псионически.

Псионика (Вол): Псионические способности самоцветных драконов могут свободно манифестироваться в зависимости от их возраста и разновидности. Они получают способности, указанные для своего возраста, плюс все предыдущие, используя в качестве уровня манифестации свою категорию возраста или уровень манифестации как Псиона (смотря что больше). КТ спасброска от их сил равен 10 + модификатор ключевой способности дракона + уровень силы. Все псионические способности, приведённые для самоцветного дракона, используются столько раз в день, сколько указано для конкретной разновидности.

Аметистовые Драконы по Возрасту

Возраст	Размер	Кость Хитов (ож)	КБ	Бонус атаки	Спас Стой	Спас Реф	Спас Воля	Оружие дыхания (КТ)	Страх КТ	СС
Змеёныш	М	6d12+6 (45)	17 (+1 размер, +5 естеств., +1 Лов)	+8	+6	+5	+5	2d8 (14)	—	—
Очень молодой	С	9d12+18 (76)	19 (+8 естеств., +1 Лов)	+11	+8	+6	+6	4d8 (16)	—	—
Молодой	С	12d12+24 (102)	22 (+11 естеств., +1 Лов)	+15	+10	+8	+9	6d8 (18)	—	—
Юный	Б	15d12+45 (142)	24 (-1 размер, +14 естеств., +1 Лов)	+18	+12	+9	+11	8d8 (20)	—	—
Зрелый	Б	18d12+72 (189)	27 (-1 размер, +17 естеств., +1 Лов)	+23	+15	+11	+13	10d8 (23)	21	19
Взрослый	О	21d12+105 (241)	29 (-2 размер, +20 естеств., +1 Лов)	+27	+17	+12	+15	12d8 (25)	23	21
Пожилый	О	24d12+120 (276)	32 (-2 размер, +23 естеств., +1 Лов)	+31	+19	+14	+17	14d8 (27)	25	22
Старый	О	27d12+162 (337)	35 (-2 размер, +26 естеств., +1 Лов)	+35	+21	+15	+19	16d8 (29)	27	24
Очень старый	О	30d12+180 (375)	38 (-2 размер, +29 естеств., +1 Лов)	+39	+23	+17	+21	18d8 (31)	29	25
Древний	И	33d12+231 (445)	39 (-4 размер, +32 естеств., +1 Лов)	+41	+25	+18	+23	20d8 (33)	31	27
Змей	И	36d12+288 (522)	42 (-4 размер, +35 естеств., +1 Лов)	+45	+28	+20	+25	22d8 (36)	33	29
Великий змей	И	39d12+312 (565)	45 (-4 размер, +38 естеств., +1 Лов)	+49	+29	+21	+28	24d8 (37)	35	31

Способности Аметистовых Драконов по Возрасту

Возраст	Скорость	Сил	Лов	Тел	Инт	Муд	Хар	Особые способности	Уровень манифестации*
Змеёныш	12 м, полёт 30 м (средняя), закапывание 6 м	13	12	13	10	11	10	Иммунитет к яду, сопротивление к силе	—
Очень молодой	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 6 м	15	12	15	10	11	10		—
Молодой	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 6 м	17	12	15	12	13	12		—
Юный	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 6 м	19	12	17	14	15	14		1
Зрелый	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 6 м	23	12	19	14	15	14	Поглощение урона 5/+1	3
Взрослый	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 6 м	27	12	21	16	17	16	Взрывающийся самоцвет, урон 5d6	5
Пожилый	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 6 м	29	12	21	16	17	16	Поглощение урона 10/+1	7
Старый	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 6 м	31	12	23	18	19	18	Взрывающийся самоцвет, урон 9d6	9
Очень старый	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 6 м	33	12	23	18	19	18	Поглощение урона 15/+2	11
Древний	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), закапывание 6 м	35	12	25	20	21	20	Взрывающийся самоцвет, урон 13d6	13
Змей	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), закапывание 6 м	37	12	27	20	21	20	Поглощение урона 20/+3	15
Великий змей	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), закапывание 6 м	39	12	27	22	23	22	Аметистовый телекинез	17

* Аметистовый дракон манифестирует силы как Псион с первичной дисциплиной Психикинез.

АМЕТИСТОВЫЙ ДРАКОН (AMETHYST DRAGON)

Дракон (Земля)

Климат/Ландшафт: Любая земля и подземелья

Организация: Змеёныши, очень молодые, молодые, юные и зрелые: одиночка или выводок (2-5); взрослые, пожилые, старые, очень старые, древние, змеи и великие змеи: одиночка, пара или семья (1-2 и 2-5 потомков)

Рейтинг Сложности: Змеёныш 3; очень молодой 4; молодой 6; юный 8; зрелый 11; взрослый 14; пожилой 16; старый 18; очень старый 19; древний 21; змей 23; великий змей 25

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Всегда истинно нейтральное

Развитие: Змеёныш 7-8 КХ (Маленький); очень молодой 10-11 КХ (Средний); молодой 13-14 КХ (Средний); юный 16-17 КХ (Большой); зрелый 19-20 КХ (Большой); взрослый 22-23 КХ (Огромный); пожилой 25-26 КХ (Огромный); старый 28-29 КХ (Огромный); очень старый 31-32 КХ (Огромный); древний 34-35 КХ (Исполинский); змей 37-38 КХ (Исполинский); великий змей 40+ КХ (Исполинский)

Аметистовые драконы мудры и царственны. Иногда они служат посредниками между воюющими драконами и даже гуманоидными цивилизациями.

При проклёвывании аметистовый дракон имеет лавандовую кожу с маленькими, полупрозрачными, светло-пурпурными чешуйками. С возрастом их чешуя заметно темнеет и приобретает кристаллические свойства. По форме чешуйки аметистового дракона подобны природным минеральным кристаллам.

Аметистовые драконы живут в глубоких пещерах на вершинах уединённых гор. Пещеры, в которых они обитают, как правило усыпаны кристаллическими минералами всех цветов.

Первичной дисциплиной для аметистовых драконов, имеющих достаточный уровень для манифестирования сил, является Психокинез, а ключевой способностью, соответственно, Телосложение.

Бой

Более молодые аметистовые драконы стараются избегать боя, по возможности улета прочь. Более старые драконы используют свои особые способности, вроде *Невидимости* (*Invisibility*), чтобы увеличить свои шансы на ошарашивание цели. Даже взрослые драконы постараются скрыться, если после первых раундов боя станет очевидно, что противник им не по зубам.

Оружие дыхания (Св): Аметистовый дракон имеет один тип оружия дыхания: струю контузиющей силы, поражающей попавших под удар телекинетическим воздействием. Аметистовый дракон может предпочесть нанести при этом подавляющий урон вместо нормального.

Взрывающийся самоцвет (Вол): Раз в день аметистовый дракон может создать фиолетовую кристаллическую пластинку, которую способен выплюнуть на расстояние до 22,5 метра (75 футов) с абсолютной точностью. Самоцвет немедленно взрывается, причиняя урон всем существам в 6-метровом (20 футов) радиусе. Цели, преуспевшие в спасброске Рефлексов (КТ 17 + уровень манифестации дракона), получают половину урона.

Аметистовый телекинез (Вол): Раз в день аметистовый дракон может использовать *Истинный телекинез* (*True telekinesis*); однако, он способен поднимать до 10 тонн (200000 фунтов) или швырять существо в какой-либо объект, нанося 20d6 очков

урона. Аметистовый дракон использует эту силу, как если бы был манифестатором 20-го уровня.

Сопротивление к силе (Эк): Аметистовый дракон получает бонус +4 к спасброскам против силовых (force) псионических сил, заклинаний или эффектов.

Псионика (Вол): 3/день – *Топот* (*Stomp*); 1/день – *Невидимость* (*Invisibility*), *Равновесие тела* (*Body equilibrium*) и *Внушение* (*Suggestion*).

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – *Эго кнут* (*Ego whip*) / *Ментальный барьер* (*Mental barrier*). С получением уровней Псиона аметистовые драконы получают дополнительные псионические атакующие и защитные режимы согласно общим правилам для Псионов.

КРИСТАЛЛИЧЕСКИЙ ДРАКОН (CRYSTAL DRAGON)

Дракон (Воздух)

Климат/Ландшафт: Умеренные и холодные горы

Организация: Змеёныши, очень молодые, молодые, юные и зрелые: одиночка или выводок (2-5); взрослые, пожилые, старые, очень старые, древние, змеи и великие змеи: одиночка, пара или семья (1-2 и 2-5 потомков)

Рейтинг Сложности: Змеёныш 2; очень молодой 3; молодой 4; юный 7; зрелый 10; взрослый 12; пожилой 15; старый 17; очень старый 18; древний 20; змей 21; великий змей 23

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично нейтральное

Развитие: Змеёныш 6-7 КХ (Маленький); очень молодой 9-10 КХ (Средний); молодой 12-13 КХ (Средний); юный 15-16 КХ (Большой); зрелый 18-19 КХ (Большой); взрослый 21-22 КХ (Огромный); пожилой 24-25 КХ (Огромный); старый 27-28 КХ (Огромный); очень старый 30-31 КХ (Огромный); древний 33-34 КХ (Исполинский); змей 36-37 КХ (Исполинский); великий змей 39+ КХ (Исполинский)

Кристаллические драконы – наиболее дружелюбные из самоцветных и всегда очень любопытны. Они с энтузиазмом вступают в беседы с добровольными посетителями.

У змеёнышей кристаллических драконов чешуя глянцево-белая. С возрастом она начинает становиться прозрачнее. Звёздный и лунный свет отражаются от их чешуи, а в солнечном свете они и вовсе ослепительно блестя.

Кристаллические драконы предпочитают холодные, открытые области с ясным небом (их излюбленным занятием является наблюдение за звёздами). Нередко они возводят чудесные на вид строения из льда и плотного снега, надстраивая их на протяжении всей своей долгой жизни. Порой кристаллические драконы конфликтуют с белыми. Известно, что иногда они похищают яйца белых драконов, возможно для того, чтобы воспитать их змеёнышей в более дружелюбном духе чем тот, которым отличаются белые драконы.

Бой

Кристаллические драконы редко вступают в битву без серьёзной на то причины. Если цель чем-то интересна или выглядит дружелюбной, дракон постарается завязать беседу. Если цель выглядит скучной, дракон постарается избежать встречи. Однако если встреченные существа проявляют явную враждебность, дракон не замедлит с ответом.

Оружие дыхания (Св): Кристаллический дракон имеет один тип оружия дыхания: конус сияющего света. Цели, проваливающие спасбросок против урона, также ослепляются на 1d4 раунда.

Иммунитет к холоду (Эк): Кристаллические драконы иммунны к псионическим силам, заклинаниям и эффектам на основе холода.

Кристаллические Драконы по Возрасту

Возраст	Раз-мер	Кость Хитов (ож)	КБ	Бонус атаки	Спас Стой	Спас Реф	Спас Воля	Оружие дыхания (КТ)	Страх КТ	СС
Змеёныш	М	5d12+5 (37)	15 (+1 размер, +4 естеств.)	+7	+5	+4	+4	2d6 (13)	—	—
Очень молодой	С	8d12+16 (68)	17 (+7 естеств.)	+10	+8	+6	+6	4d6 (16)	—	—
Молодой	С	11d12+22 (93)	20 (+10 естеств.)	+14	+9	+7	+8	6d6 (17)	—	—
Юный	Б	14d12+42 (133)	22 (-1 размер, +13 естеств.)	+17	+12	+9	+11	8d6 (20)	—	—
Зрелый	Б	17d12+68 (178)	25 (-1 размер, +16 естеств.)	+22	+14	+10	+12	10d6 (22)	20	19
Взрослый	О	20d12+100 (230)	27 (-2 размер, +19 естеств.)	+26	+17	+12	+15	12d6 (25)	23	21
Пожилой	О	23d12+115 (264)	30 (-2 размер, +22 естеств.)	+30	+18	+13	+16	14d6 (26)	24	22
Старый	О	26d12+156 (325)	33 (-2 размер, +25 естеств.)	+34	+21	+15	+19	16d6 (29)	27	24
Очень старый	О	29d12+174 (362)	36 (-2 размер, +28 естеств.)	+38	+22	+16	+20	18d6 (30)	28	25
Древний	И	32d12+224 (432)	37 (-4 размер, +31 естеств.)	+39	+25	+18	+23	20d6 (33)	31	27
Змей	И	35d12+280 (507)	40 (-4 размер, +34 естеств.)	+43	+27	+19	+24	22d6 (35)	32	28
Великий змей	И	38d12+304 (551)	43 (-4 размер, +37 естеств.)	+48	+29	+21	+27	24d6 (37)	35	30

Способности Кристаллических Драконов по Возрасту

Возраст	Скорость	Сил	Лов	Тел	Инт	Муд	Хар	Особые способности	Уровень манифестации*
Змеёныш	12 м, полёт 30 м (средняя), плавание 12 м	13	10	13	10	11	11	Иммунитет к холоду	—
Очень молодой	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 12 м	15	10	15	10	11	11		—
Молодой	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 12 м	17	10	15	12	13	13		—
Юный	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 12 м	19	10	17	14	15	15		1
Зрелый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 12 м	23	10	19	14	15	15	Поглощение урона 5/+1	3
Взрослый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 12 м	27	10	21	16	17	17	Очарование гуманоида	5
Пожилой	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 12 м	29	10	21	16	17	17	Поглощение урона 10/+1	7
Старый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 12 м	31	10	23	18	19	19	Цветные брызги	9
Очень старый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 12 м	33	10	23	18	19	19	Поглощение урона 15/+2	11
Древний	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), плавание 12 м	35	10	25	20	21	21	Подчинение	13
Змей	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), плавание 12 м	37	10	27	20	21	21	Поглощение урона 20/+3	15
Великий змей	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), плавание 12 м	39	10	27	22	23	21	Управление ветрами	17

* Кристаллический дракон манифестирует силы как Псион с первичной дисциплиной Телепатия.

Псионика (Вол): 3/день – *Очарование гуманоида (Charm person)* и *Цветные брызги (Color spray)*; 1/день – *Подчинение (Domination)* и *Управление ветрами (Control winds)*.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – *Пробуждение бессознательного (ID insinuation)* / *Щит мыслей (Shield thought)*. С получением уровней Псиона кристаллические драконы получают дополнительные псионические атакующие и защитные режимы согласно общим правилам для Псионов.

ИЗУМРУДНЫЙ ДРАКОН (EMERALD DRAGON)

Дракон (Звук)

Климат/Ландшафт: Любые жаркие территории и подземелья

Организация: Змеёныши, очень молодые, молодые, юные и зрелые: одиночка или выводок (2-5); взрослые, пожилые, старые, очень старые, древние, змеи и великие змеи: одиночка, пара или семья (1-2 и 2-5 потомков)

Рейтинг Сложности: Змеёныш 2; очень молодой 4; молодой 6; юный 8; зрелый 11; взрослый 14; пожилой 16; старый 18; очень старый 19; древний 21; змей 22; великий змей 24

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Всегда законно нейтральное

Развитие: Змеёныш 7-8 КХ (Маленький); очень молодой 10-11 КХ (Средний); молодой 13-14 КХ (Средний); юный 16-17 КХ (Большой); зрелый 19-20 КХ (Большой); взрослый 22-23 КХ (Огромный); пожилой 25-26 КХ (Огромный); старый 28-29 КХ (Огромный); очень старый 31-32 КХ (Огромный); древний 34-35 КХ (Исполинский); змей 37-38 КХ (Исполинский); великий змей 40+ КХ (Исполинский)

Изумрудные драконы весьма любопытны, особенно в том, что касается местной истории и обычаев. Нередко знание изумрудных драконов об области превосходит таковое у лучших мудрецов, но врождённая драконья паранойя может затруднить получение у них этих сведений.

Изумрудные драконы при рождении имеют полупрозрачную, зелёную чешую. С возрастом их чешуя твердеет и принимает самые различные оттенки зелёного, переливаясь даже при самом тусклом свете. Их зрачки с годами постепенно исчезают, поэтому у наиболее старых представителей вида глаза напоминают светящиеся зелёные шары.

Изумрудные драконы предпочитают обитать в областях, хотя бы частично заселённых цивилизованными народами (любого типа), но не настолько близко, чтобы об их присутствии было известно. По возможности они устраивают свои логова в жерлах потухших (а изредка и действующих)

Изумрудные Драконы по Возрасту

Возраст	Раз-мер	Кость Хитов (ож)	КБ	Бонус атаки	Спас Стой	Спас Реф	Спас Воля	Оружие дыхания (КТ)	Страх КТ	СС
Змеёныш	М	6d12+6 (45)	16 (+1 размер, +5 естеств.)	+8	+6	+5	+7	2d6 (14)	—	—
Очень молодой	С	9d12+18 (76)	18 (+8 естеств.)	+11	+8	+6	+8	4d6 (16)	—	—
Молодой	С	12d12+24 (102)	21 (+11 естеств.)	+15	+10	+8	+11	6d6 (18)	—	—
Юный	Б	15d12+45 (142)	23 (-1 размер, +14 естеств.)	+18	+12	+9	+13	8d6 (20)	—	—
Зрелый	Б	18d12+72 (189)	26 (-1 размер, +17 естеств.)	+23	+15	+11	+15	10d6 (23)	23	20
Взрослый	О	21d12+105 (241)	28 (-2 размер, +20 естеств.)	+27	+17	+12	+17	12d6 (25)	25	22
Пожилый	О	24d12+120 (276)	31 (-2 размер, +23 естеств.)	+31	+19	+14	+19	14d6 (27)	27	23
Старый	О	27d12+162 (337)	34 (-2 размер, +26 естеств.)	+35	+21	+15	+21	16d6 (29)	29	25
Очень старый	О	30d12+180 (375)	37 (-2 размер, +29 естеств.)	+39	+23	+17	+23	18d6 (31)	31	26
Древний	И	33d12+231 (445)	38 (-4 размер, +32 естеств.)	+41	+25	+18	+25	20d6 (33)	33	28
Змей	И	36d12+288 (522)	41 (-4 размер, +35 естеств.)	+45	+28	+20	+28	22d6 (36)	36	29
Великий змей	И	39d12+312 (565)	44 (-4 размер, +38 естеств.)	+49	+30	+22	+30	24d6 (37)	37	31

Способности Изумрудных Драконов по Возрасту

Возраст	Скорость	Сил	Лов	Тел	Инт	Муд	Хар	Особые способности	Уровень манифестации*
Змеёныш	12 м, полёт 30 м (средняя), плавание 18 м	13	10	13	14	15	14	Иммунитет к звуку, чтение предмета	—
Очень молодой	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	15	10	15	14	15	14		—
Молодой	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	17	10	15	16	17	16	Невидимость	1
Юный	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	19	10	17	18	19	18		3
Зрелый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	23	10	19	18	19	18	Поглощение урона 5/+1	5
Взрослый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	27	10	21	20	21	20	Чувствительность к психическим впечатлениям	7
Пожилый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	29	10	21	20	21	20	Поглощение урона 10/+1	9
Старый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	31	10	23	22	23	22	Неопределяемость, удалённое наблюдение	11
Очень старый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	33	10	23	22	23	22	Поглощение урона 15/+2	13
Древний	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), плавание 18 м	35	10	25	24	25	24	Контроль над звуком	15
Змей	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), плавание 18 м	37	10	27	26	27	26	Поглощение урона 20/+3	17
Великий змей	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), плавание 18 м	39	10	27	26	27	26	Щит благоразумия	19

* Изумрудный дракон манифестирует силы как Псион с первичной дисциплиной Ясночувствование.

вулканов. Изумрудные драконы заботятся о своих змеёнышах, поэтому в логове любого зрелого или более старого дракона можно встретить как минимум одного змеёныша.

Бой

Изумрудные драконы не доверяют визитёрам, поэтому их логова напичканы скрытыми ловушками и средствами поднятия тревоги. Поначалу изумрудные драконы прячутся (с помощью *Улучшенной невидимости (Improved invisibility)*) от тех, кому удалось миновать ловушки, но раскроют себя, если визитёры обнаружат их сокровища или опекаемых змеёнышей. Они используют *Обнаружение мыслей (Detect thoughts)*, чтобы узнать намерения разумных существ. При атаке они ослепляют оппонентов *Облаком тумана (Fog cloud)*, а затем осуществляют атаку разгоном или, если находятся в полёте, используют хватку. Против морских оппонентов они вызывают шторм или используют удары хвоста, чтобы разрушить корпус судна. Если дракон склонен к снисходительности, то корабли могут просто застрять в штиле, быть окутаны туманом или лишиться мачт.

Оружие дыхания (Св): Изумрудный дракон имеет один тип оружия дыхания: конус звуковой энергии. Вдобавок к спасброску Рефлексов против урона существа внутри конуса должны осуществить

успешный спасбросок Стойкости (по тому же КТ) или оглохнуть на 1d4 раунда + 1 раунд на категорию возраста дракона.

Иммунитет к звуку (Эк): Изумрудный дракон иммунен к звуковым псионическим силам, заклиниваниям и эффектам.

Псионика (Вол): По желанию – *Чтение предмета (Object reading)*; 3/день – *Невидимость (Invisibility)*, *Контроль над звуком (Control sound)*, *Необнаружимость (Nondetection)*, *Удалённое наблюдение (Remote viewing)* и *Чувствительность к психическим впечатлениям (Sensitivity to psychic impression)*; 1/день – *Щит благоразумия (Shield of prudence)*.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – *Пробуждение бессознательного (ID insinuation)*, *Психическое сокрушение (Psychic crush)* / *Щит мыслей (Shield thought)*, *Башня железной воли (Tower of iron will)*. С получением уровней Псиона изумрудные драконы получают дополнительные псионические атакующие и защитные режимы согласно общим правилам для Псионов.

САПФИРОВЫЙ ДРАКОН (SAPPHIRE DRAGON)

Дракон (Земля)

Климат/Ландшафт: Любые подземелья

Сапфировые Драконы по Возрасту

Возраст	Раз-мер	Кость Хитов (ож)	КБ	Бонус атаки	Спас Стой	Спас Реф	Спас Воля	Оружие дыхания (КТ)	Страх КТ	СС
Змеёныш	Кр	5d12+5 (37)	16 (+2 размер, +3 естеств., +1 Лов)	+7	+5	+4	+5	2d4 (13)	—	—
Очень молодой	М	8d12+8 (60)	18 (+1 размер, +6 естеств., +1 Лов)	+10	+7	+6	+7	4d4 (15)	—	—
Молодой	С	11d12+22 (93)	21 (+9 естеств., +2 Лов)	+13	+9	+7	+9	6d4 (17)	—	—
Юный	С	14d12+28 (119)	24 (+12 естеств., +2 Лов)	+17	+11	+9	+11	8d4 (19)	—	—
Зрелый	Б	17d12+51 (161)	27 (-1 размер, +15 естеств., +3 Лов)	+20	+14	+10	+13	10d4 (21)	21	19
Взрослый	Б	20d12+80 (210)	30 (-1 размер, +18 естеств., +3 Лов)	+25	+16	+12	+15	12d4 (24)	23	21
Пожилый	О	23d12+115 (264)	32 (-2 размер, +20 естеств., +4 Лов)	+29	+18	+13	+17	14d4 (27)	25	23
Старый	О	26d12+130 (299)	35 (-2 размер, +23 естеств., +4 Лов)	+33	+20	+15	+19	16d4 (28)	27	25
Очень старый	О	29d12+174 (362)	39 (-2 размер, +26 естеств., +5 Лов)	+37	+22	+16	+21	18d4 (30)	29	26
Древний	О	32d12+192 (400)	42 (-4 размер, +29 естеств., +5 Лов)	+41	+24	+18	+23	20d4 (32)	31	28
Змей	И	35d12+245 (472)	44 (-4 размер, +32 естеств., +6 Лов)	+43	+26	+19	+25	22d4 (34)	33	29
Великий змей	И	38d12+304 (551)	47 (-4 размер, +35 естеств., +6 Лов)	+47	+29	+21	+27	24d4 (37)	35	31

Способности Сапфировых Драконов по Возрасту

Возраст	Скорость	Сил	Лов	Тел	Инт	Муд	Хар	Особые способности	Уровень манифестации*
Змеёныш	12 м, полёт 30 м (средняя), закапывание 4,5 м	12	12	13	12	13	12	Иммунитет к электричеству, паучья цепкость	—
Очень молодой	12 м, полёт 30 м (средняя), закапывание 4,5 м	13	12	13	12	13	12		—
Молодой	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 3 м	15	14	15	14	15	14		1
Юный	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 3 м	17	14	15	14	15	14	Чувство психопортации	3
Зрелый	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 1,5 м	19	16	17	16	17	16	Поглощение урона 5/+1	5
Взрослый	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 1,5 м	23	16	19	16	17	16	Конькобежец, изменение формы камня	7
Пожилый	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 1,5 м	27	18	21	18	19	18	Поглощение урона 10/+1	9
Старый	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 1,5 м	29	18	21	18	19	18	Телепортация	11
Очень старый	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 1,5 м	31	20	23	20	21	20	Поглощение урона 15/+2	13
Древний	12 м, полёт 45 м (слабая), закапывание 1,5 м	33	20	23	20	21	20	Каменная стена	15
Змей	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), закапывание 1,5 м	35	22	25	22	23	22	Поглощение урона 20/+3	17
Великий змей	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), закапывание 1,5 м	37	22	27	22	23	22	Движение земли	19

* Сапфировый дракон манифестирует силы как Псион с первичной дисциплиной Психопортация.

Организация: Змеёныши, очень молодые, молодые, юные и зрелые: одиночка или выводок (2-5); взрослые, пожилые, старые, очень старые, древние, змеи и великие змеи: одиночка, пара или семья (1-2 и 2-5 потомков)

Рейтинг Сложности: Змеёныш 2; очень молодой 4; молодой 6; юный 8; зрелый 10; взрослый 13; пожилой 15; старый 18; очень старый 19; древний 21; змей 22; великий змей 24

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Всегда законно нейтральное

Развитие: Змеёныш 6-7 КХ (Маленький); очень молодой 9-10 КХ (Средний); молодой 12-13 КХ (Средний); юный 15-16 КХ (Большой); зрелый 18-19 КХ (Большой); взрослый 21-22 КХ (Огромный); пожилой 24-25 КХ (Огромный); старый 27-28 КХ (Огромный); очень старый 30-31 КХ (Огромный); древний 33-34 КХ (Исполинский); змей 36-37 КХ (Исполинский); великий змей 39+ КХ (Исполинский)

Сапфировые драконы от природы территориальны и недоверчивы по отношению ко всем остальным. Наиболее часто территориальные споры возникают у них с другими драконами. А ещё они хорошие копатели.

Чешуя сапфировых драконов не меняется с возрастом; по оттенку она бывает в промежутке от

светло- до тёмно-синего и переливается при любом свете, отбрасывая каскад призрачных отбликов на стены пещеры. Их зрачки с годами постепенно исчезают, поэтому у наиболее старых представителей вида глаза напоминают светящиеся синие шары.

Сапфировые драконы предпочитают сухие, каменистые подземные пещеры. Они укрывают свои логова с помощью *Движения земли (Move earth)* и *Изменения формы камня (Stone shape)*. Внутри логова их сокровища распределены по нескольким помещениям, расположенным в несколько декоративной манере. В логовах сапфировых драконов встречаются и гигантские подземные пауки, но только лишь как удобный источник пищи. Сапфировые драконы рассматривают злые расы Подземья исключительно в качестве врагов; иногда в их логовах можно встретить какие-либо трофеи, связанные с дроу, иллитидами или аболетами.

Бой

Сапфировые драконы не слишком любят болтовню, если только дискуссия не вращается вокруг военной стратегии, где они могут проявить свои познания. Они даже могут простить визитёрам их присутствие, если те предложат сыграть в какую-нибудь стратегическую игру. Но они ненавидят проигрывать.

Топазовые Драконы по Возрасту

Возраст	Раз-мер	Кость Хитов (ож)	КБ	Бонус атаки	Спас Стой	Спас Реф	Спас Воля	Оружие дыхания (КТ)	Страх КТ	СС
Змеёныш	М	7d12+7 (52)	17 (+1 размер, +6 естеств.)	+9	+6	+5	+7	2d8 (14)	—	—
Очень молодой	С	10d12+20 (85)	19 (+9 естеств.)	+12	+9	+7	+9	4d8 (17)	—	—
Молодой	С	13d12+26 (110)	22 (+12 естеств.)	+16	+10	+8	+11	6d8 (18)	—	—
Юный	Б	16d12+48 (152)	24 (-1 размер, +15 естеств.)	+19	+13	+10	+14	8d8 (21)	—	—
Зрелый	Б	19d12+76 (199)	27 (-1 размер, +18 естеств.)	+24	+15	+11	+15	10d8 (23)	23	20
Взрослый	О	22d12+110 (253)	29 (-2 размер, +21 естеств.)	+28	+18	+13	+18	12d8 (26)	26	22
Пожилый	О	25d12+125 (287)	32 (-2 размер, +24 естеств.)	+32	+19	+14	+19	14d8 (27)	27	24
Старый	О	28d12+168 (350)	35 (-2 размер, +27 естеств.)	+36	+22	+16	+22	16d8 (30)	30	26
Очень старый	О	31d12+186 (387)	38 (-2 размер, +30 естеств.)	+40	+23	+17	+24	18d8 (31)	32	27
Древний	И	34d12+238 (459)	39 (-4 размер, +33 естеств.)	+42	+26	+19	+27	20d8 (34)	35	29
Змей	И	37d12+333 (573)	42 (-4 размер, +36 естеств.)	+47	+30	+21	+30	22d8 (36)	37	30
Великий змей	Кол	40d12+400 (660)	41 (-8 размер, +39 естеств.)	+48	+32	+22	+32	24d8 (39)	40	32

Способности Топазовых Драконов по Возрасту

Возраст	Скорость	Сил	Лов	Тел	Инт	Муд	Хар	Особые способности	Уровень манифестации*
Змеёныш	12 м, полёт 30 м (средняя), плавание 18 м	13	10	13	14	15	14	Иммунитет к холоду, водное дыхание	—
Очень молодой	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	15	10	15	14	15	14		—
Молодой	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	17	10	15	16	17	16		1
Юный	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	19	10	17	18	19	18	Плавное падение	3
Зрелый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	23	10	19	18	19	18	Поглощение урона 5/+1	5
Взрослый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	27	10	21	20	21	20	Облако тумана	7
Пожилый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	29	10	21	20	21	20	Поглощение урона 10/+1	9
Старый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	31	10	23	22	23	22	Управление ветрами	11
Очень старый	12 м, полёт 45 м (слабая), плавание 18 м	33	10	23	24	25	24	Поглощение урона 15/+2	13
Древний	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), плавание 18 м	35	10	25	26	27	26	Контроль над погодой	15
Змей	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), плавание 18 м	39	10	29	28	29	28	Поглощение урона 20/+3	17
Великий змей	12 м, полёт 60 м (неуклюжая), плавание 18 м	43	10	31	30	31	30	Метаморфоза	19

* Топазовый дракон манифестирует силы как Псион с первичной дисциплиной Психометаболизм.

Оружие дыхания (Св): Сапфировые драконы выдыхают конус звуковой энергии. Вдобавок к спасброску Рефлексов против урона существа внутри конуса должны осуществить успешный спасбросок Стойкости (по тому же КТ) или оглохнуть на 1d4 раунда.

Паучья цепкость (Эк): Сапфировый дракон может карабкаться по каменным поверхностям, как если бы находился под действием заклинания *Паучья цепкость* (Spider climb).

Иммунитет к электричеству (Эк): Сапфировый дракон иммунен к электрическим псионическим силам, заклинаниям и эффектам.

Псионика (Вол): По желанию – *Чувство психопортации* (Sense psychoporation); 2/день – *Конькобежец* (Skate), *Изменение формы камня* (Stone shape); 1/день – *Телепортация* (Teleportation), *Каменная стена* (Wall of stone) и *Движение земли* (Move earth).

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – *Пробуждение бессознательного* (ID insinuation), *Эго кнут* (Ego whip) / *Щит мыслей* (Shield thought), *Пустой разум* (Empty mind). С получением уровней Псиона сапфировые драконы получают дополнительные псионические атакующие и защитные режимы согласно общим правилам для Псионов.

Умения: Сапфировые драконы бесплатно получают умение Лазание по 1 рангу за Кость Хитов.

ТОПАЗОВЫЙ ДРАКОН (TOPAZ DRAGON) Дракон (Вода)

Климат/Ландшафт: Любая вода (прибрежная)

Организация: Змеёныши, очень молодые, молодые, юные и зрелые: одиночка или выводок (2-5); взрослые, пожилые, старые, очень старые, древние, змеи и великие змеи: одиночка, пара или семья (1-2 и 2-5 потомков)

Рейтинг Сложности: Змеёныш 3; очень молодой 4; молодой 6; юный 9; зрелый 12; взрослый 14; пожилой 17; старый 19; очень старый 20; древний 22; змей 23; великий змей 25

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично нейтральное

Развитие: Змеёныш 8-9 КХ (Маленький); очень молодой 11-12 КХ (Средний); молодой 14-15 КХ (Средний); юный 17-18 КХ (Большой); зрелый 20-21 КХ (Большой); взрослый 23-24 КХ (Огромный); пожилой 26-27 КХ (Огромный); старый 29-30 КХ (Огромный); очень старый 32-33 КХ (Огромный); древний 35-36 КХ (Исполинский); змей 38-39 КХ (Исполинский); великий змей 41+ КХ (Колоссальный)

Топазовые драконы недружелюбны и эгоистичны. Хотя они и не злобны, но их непредсказуемое

поведение делает взаимодействие с ними неприятным и даже опасным.

Чешуя топазовых змеёнышей – тускло-жёлтая, с оранжевыми вкраплениями. Когда дракон приближается к взрослой стадии, его чешуя постепенно светлеет, пока отдельные чешуйки не становятся практически неразличимыми. С расстояния эти драконы выглядят так, как будто высечены из цельного куска топаза. Их зрачки с годами постепенно исчезают, поэтому у наиболее старых представителей вида глаза напоминают шары огня.

Топазовые драконы предпочитают устраивать логова у береговой линии – на уединённых пляжах или в подводных пещерах. Свои логова они содержат полностью сухими, даже те, вход в которые скрыт под водой. Они много времени проводят вне своих логовищ, на каменистых утёсах, наслаждаясь ветром и брызгами воды. Кроме того, так они могут угледеть подходящую добычу вроде акул или больших кальмаров.

Из-за того, что их логова располагаются в одних и тех же местах, топазовые и бронзовые драконы часто конфликтуют между собой. Дуэли между ними яростны и смертоносны.

Бой

Топазовые драконы не любят незваных гостей, но любую потенциальную конфронтацию предпочитают начинать с разговора. Враждебных посетителей они быстро атакуют, но то же самое верно и для тех, кто вызовет у топазовых драконов скуку.

Оружие дыхания (Св): Топазовый дракон выдыхает конус дегидратации (вода). Когда он направлен на водосодержащие жидкости, то испаряет 0,03 м³ (1 фт³) воды на 1 очко нанесённого урона.

Водное дыхание (Эк): Топазовые драконы могут дышать водой столь же свободно, что и воздухом.

Иммунитет к холоду (Эк): Топазовые драконы иммунны к холоду.

Псионика (Вол): 3/день – *Превращение себя (Polymorph self)*, *Облако тумана (Fog cloud)*, *Управление ветрами (Control winds)*; 2/день – *Плавное падение (Feather fall)*; 1/день – *Контроль над погодой (Control weather)* и *Метаморфоза (Metamorphosis)*. Способности топазового дракона *Превращение себя (Polymorph self)* и *Метаморфоза (Metamorphosis)* работают в точности как одноимённые псионические силы, за исключением того, что каждое их использование позволяет только одно изменение формы, длящееся до того момента, как дракон примет другую форму или вернётся в свою естественную форму (последнее не считается использованием способности).

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – *Толчок разума (Mind thrust)*, *Эго кнут (Ego whip)* / *Щит мыслей (Shield thought)*, *Ментальный барьер (Mental barrier)*. С получением уровней Псиона топазовые драконы получают дополнительные псионические атакующие и защитные режимы согласно общим правилам для Псионов.

Умения: Топазовые драконы бесплатно получают умение Плавание по 1 рангу за Кость Хитов.

СУ-МОНСТР (SU-MONSTER)

Большое животное

Кость Хитов: 5d8+10 (32 ож)

Инициатива: +2 (Лов)

Скорость: 9 м, лазание 9 м

КБ: 16 (-1 размер, +3 Лов, +4 естеств.)

Атаки: 2 когтя +7 ближняя, укусы +2 ближняя

Урон: Коготь 1d6+5; укусы 1d8+2

Анфас/Досигаемость: 1,5 м на 1,5 м / 3 м

Особые атаки: Псионика, разрывание 2d6+10

Особые свойства: —

Спасброски: Стой +6, Реф +7, Воля +5

Способности: Сил 20, Лов 16, Тел 14, Инт 2, Муд 12, Хар 7

Умения: Лазание +13, Бесшумность +11, Внимательность +9

Климат/Ландшафт: Любая земля и подземелья

Организация: Одиночка, семья (2-4), свора (6-11) или клан (11-22)

Рейтинг Сложности: 5

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда истинно нейтральное

Развитие: 6-15 КХ (Большой)

Су-монстры – это псионические приматы, продолжающие вести животный образ жизни несмотря на свою ментальную мощь.

Су-монстры выглядят как большие человекообразные обезьяны. Большую часть их тел покрывает серый, ворсистый мех, но на лице и кистях рук он чёрный, а ладони у них вовсе безволосые и имеют алый оттенок. На руках у них растут обезьяньи когти, а во рту – острые зубы.

Несмотря на свои внушительные размеры, они кажутся довольно худощавыми, особенно из-за очень крупных ребер и позвонков. Также бросаются в глаза строение черепа и анатомия скелета. У су-монстров длинные цепкие хвосты, которые легко выдерживают их вес, если им нужно задействовать все конечности.

Несколько семей су-монстров обычно живут вместе на вершинах деревьев или в иных труднодоступных местах. Такие кланы очень ревностно относятся к своей территории. Также они очень покровительственно относятся к членам своей семьи или клана, хотя су-монстры из другого клана могут рассматриваться как противники.

БОЙ

Вдобавок к тому, что они очень территориальны и охотятся стаями, су-монстры также питают особую ненависть к другим псионическим существам и особенно – к псионическим персонажам. Если одинокий су-монстр обнаружит такого персонажа, то постарается скрыться и привести всю свору сородичей, чтобы разобраться с ним.

Перед вступлением в бой су-монстры используют *Схизму (Schism)*. Затем они вступают в ближний бой, стараясь разорвать врага, а дополнительное частичное действие тратят либо на ещё одну атаку когтем, либо на использование *Малой подстройки тела (Lesser body adjustment)*.

Разрывание (Эк): Су-монстр, поражающий оппонента обоими когтями, погружает их глубоко в тело и начинает разрывать плоть. Этот манёвр автоматически наносит дополнительные 2d6+10 очков урона.

Псионика (Вол): По желанию – *Чувство псионики (Sense psionics)*, *Схизма (Schism)* и *Малая подстройка тела (Lesser body adjustment)*. Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 10-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – *Ментальный толчок (Mind thrust)*, *Эго кнут (Ego whip)*, *Психическое сокрушение (Psychic crush)* / *Щит мыслей (Thought shield)*, *Ментальный барьер (Mental barrier)*.

ТРИ-КРИН (THRI-KREEN)

Средний чудовищный гуманоид

Кость Хитов: 5d8+5 (27 ож)

Инициатива: +3 (Лов)

Скорость: 12 м

КБ: 18 (+3 Лов, +5 естеств.)

Атаки: 4 когтя +6 ближняя и укусы +1 ближняя; или гитка +4/+4 ближняя; или 2 чаткчи +8 дальняя

Урон: Коготь 1d1+1; укусы 1d4 и яд; гитка 1d8+1; чаткча 1d6+1

Анфас/Досыгаемость: 1,5 м на 1,5 м / 1,5 м

Особые атаки: Улучшенный захват, скачок, псионика

Особые свойства: Темновидение 18 метров (60 футов), иммунитет к усыплению, превосходный бой двумя руками

Спасброски: Стой +2, Реф +7, Воля +6

Способности: Сил 13, Лов 16, Тел 12, Инт 10, Муд 14, Хар 12

Умения: Равновесие +7, Лазание +7, Маскировка +11, Прыжки +7, Проницательность +6

Навыки: Отклонение стрел*, Владение экзотическим оружием (гитка)*, Владение экзотическим оружием (чаткча)*, Мультиатака, Многорукость, Бой двумя руками*

Климат/Ландшафт: Умеренные или жаркие пустыни

Организация: Одиночка или свора (5-10)

Рейтинг Сложности: 6

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Любое

Развитие: 6-15 КХ (Большой)

***Примечание:** Три-крины получают эти навыки как бонусные.

Три-крины – это разумные насекомые Среднего размера, также называемые “богомолы-воинами”. Они предпочитают пустыни и саванны, где ведут кочевой образ жизни.

Три-крины выглядят как богомолы человеческого размера. Из шести конечностей, растущих из их туловища, две используются для ходьбы, а остальные заканчиваются четырёхпальными кистями рук. Взрослых три-кринов покрывает песочно-жёлтый экзоскелет. Два фасеточных глаза, две антенны и сложная структура челюсти придают им весьма пугающий вид. Три-крины часто носят различные ремни, портупей и пояса, но редко облачаются в другую одежду или доспехи.

Три-крины чувствуют себя как дома на открытых, засушливых пространствах, где легко могут смешаться с окружающими песчаными дюнами и голыми камнями. Три-крины собираются в стаи, но постоянных поселений у них нет или почти нет. Вместо этого своры три-кринов кочуют по своим территориям, охотясь и собирая пропитание для ежедневных нужд. Две или более свор могут объединить свои усилия в борьбе против враждебных им чужаков.

Три-крины говорят на языке, состоящем из цоканья и щёлканья их мандибул, но большинство свор три-кринов, обитающих неподалёку от гуманоидных цивилизаций, также говорят и на Всеобщем.

БОЙ

На охоте три-крины используют *Хамелеона* (*Chameleon*), чтобы укрыться от потенциальной добычи. Три-крины способны вступить в ближний бой (и сбежать из него) быстрее большинства своих врагов, благодаря своей скорости в 18 метров (60 футов) и способности к скачку. В ходе сражения они всегда используют *Смещение* (*Displacement*). Три-крины – природные мастера обращения с гиткой и чаткчей. Гитка – это двухстороннее оружие, и три-

крины могут атаковать обоими его концами в одном раунде (как при атаке с оружием в обеих руках) безо всяких штрафов. Несмотря на умение обращаться с экзотическим оружием, они предпочитают сражаться в бою когтями на четырёх своих руках в соединении с улучшенным захватом и ядовитым укусом.

Иммунитет к усыплению (Эк): Три-крины иммунны к усыпляющей псионике, магии и прочим эффектам. Они не спят, но раз в день должны входить в состояние 4-часового отдыха, который обеспечивает им те же преимущества, что и 8-часовой сон для людей.

Улучшенный захват (Эк): Если три-крин проводит успешную атаку когтем, то наносит нормальный урон и может попытаться начать борьбу свободным действием, не провоцирующим свободную атаку со стороны противника. Три-крин может выбрать, вступать ли в нормальную борьбу или просто удерживать оппонента той частью тела, которую он использовал для захвата. За каждый успешно поразивший противника коготь проверка борьбы получает бонус +2. Если три-крин устанавливает удержание и поддерживает его в следующем раунде, то он автоматически кусает противника. Укус наносит обычный урон и отравляет врага.

Яд (Эк): Атака ядом наносит первичный урон оппоненту при проваленном спасброске Стойкости (КТ 14); вторичный спасбросок Стойкости должен делаться немедленно (КТ 14). При проваленном спасброске жертва парализуется на 10 минут. Три-крин выделяет достаточно яда, чтобы осуществлять укус раз в день.

Скачок (Эк): Три-крины – природные прыгуны. Они получают бонус умения +30 к проверкам Прыжков и не имеют ограничения по максимальной дальности и высоте.

Превосходный бой двумя руками (Эк): Три-крины не получают никакого штрафа к броскам атаки или урона за использование гиток в качестве двухстороннего оружия, атакуя обоими концами как если бы пользовались оружием в обеих руках.

Псионика (Вол): По желанию – *Хамелеон* (*Chameleon*) и *Определение направления* (*Know direction*); 1/день – *Смещение* (*Displacement*), *Малое метафизическое оружие* (*Lesser metaphysical weapon*). Эти способности работают как силы, манифестированные Псионом 10-го уровня.

Атакующие/защитные режимы (Вол): По желанию – *Ментальный толчок* (*Mind thrust*), *Эго кнут* (*Ego whip*) / *Щит мыслей* (*Thought shield*), *Пустой разум* (*Empty mind*).

ТРИ-КРИНЫ-ПЕРСОНАЖИ

Любимый класс три-кринов – Психовоин. Хотя некоторые берут класс Монаха или Псиона (первичная дисциплина: Психометаболизм).

Экзотическое оружие ближнего боя

Большое						
Гитка*†	60 зм	1d8/1d8	x3	—	11,3кг	Режущий

Экзотическое дистанционное оружие

Среднее						
Чаткча	1 зм	1d8	x3	6м	1,4кг	Коллющий

† Двухстороннее оружие

Гитка: Гитка – это двухстороннее оружие. Это дрекво с лезвиями на обоих концах. Вы можете сражаться ей как будто с оружием в обеих руках, но если вы так делаете, то получаете все обычные штрафы за бой двумя руками, как если бы пользовались одноручным и лёгким оружием (смотреть Атака с оружием в обеих руках на странице 158 *КНИГИ ИГРОКА*). Существо, использующее двухстороннее оружие одной рукой, вроде огра с

орочьим двухсторонним топором, не может использовать его как двухстороннее оружие. Трикрины не получают никаких штрафов при использовании гитки как двухстороннего оружия.

Чаткча: Чаткча — это кристаллический метательный клин. Такие клинья весьма тяжелы и бесполезны в руках тех, кто не умеет с ними обращаться.

ОБ АВТОРЕ

Брюс Корделл занимался синтезом ДНК, пока TSR не взяла его в свой штат. Он забросил науку ради работы игровым дизайнером в октябре 1995 года. С тех пор он стал автором примерно 20 продуктов, включая *Return to the Tomb of Horrors* (Возвращение в Склеп ужасов), *Gates of Firestorm Peak* (Врата пика Огненной бури), *College of Wizardry* (Колледж волшебства), *Sahuagin Trilogy* (Трилогия сахуагинов),

The Illithiad (Иллитиада), *Illithid Trilogy* (Трилогия иллитидов), *Dungeon Builder's Guidebook* (Руководство строителя подземелий), *Guide to the Ethereal Plane* (Путеводитель по Эфирному Плану), *Tangents* (Параллельные вселенные) (для игровой системы Alternity — прим. перевод.), *The Shattered Circle* (Расколотый круг), *Bastion of Faith* (Бастаион веры), *Return to White Plume Mountain* (Возвращение на Белоплюмажную гору), *Killing Jar* (Убийственный сосуд), *The Psionics Handbook* (Книга псионики) и *The Sunless Citadel* (Бессолнечная цитадель).

Брюс живёт в Сиэтле вместе с женой Ди и четырьмя кошками. Он любит твёрдую научную фантастику и научные дайджесты, а также популярную литературу и некоторые фэнтезийные новеллы. Ознакомьтесь с его веб-сайтом www.brucecordell.com.

Бб

Базовый бонус атаки – бонус, зависящий от класса и уровня персонажа и прибавляемый к результату кубика при каждом его броске атаки.

Базовый бонус спасброска – бонус, зависящий от класса и уровня персонажа и прибавляемый к результату броска кубика при каждом его спасброске.

Бонус – модификатор с положительным значением.

Бонус атаки – суммарный показатель всех бонусов, штрафов и модификаторов, влияющих на вашу атаку, прибавляемый при атаке персонажа к результату на d20.

Бонус ближней атаки – сумма базового бонуса атаки, модификатора Силы и модификатора размера, прибавляемая к результату броска d20 при осуществлении персонажем ближней атаки.

Бонус брони – суммарный бонус доспеха и бонус щита, добавляемый к вашему Классу Брони.

Бонус взаимосвязи – бонус проверки умения, применяемый при наличии у персонажа умения, взаимосвязанного с проверяемым.

Бонус доспеха – бонус, определяемый типом и качеством надетого на вас доспеха и добавляемый к вашему Классу Брони.

Бонус дальней (дистанционной) атаки – сумма базового бонуса атаки, модификатора Ловкости, модификатора размера и штрафа дальности, прибавляемая к результату броска d20 при осуществлении персонажем дальней атаки.

Бонус отклонения – бонус, улучшающий ваш Класс Брони и отображающий действие различных магических эффектов, отклоняющих в сторону атаки врага.

Бонус уклонения – бонус, отображающий ваше умение, способность и возможность уклоняться от ударов.

Бонус щита – бонус, определяемый типом и качеством вашего щита и добавляемый к вашему Классу Брони.

Бонусные очки силы – дополнительные очки силы, которые персонаж класса Псион способен получать вдобавок к своему базовому числу очков силы в день. Наличие и количество бонусных очков силы определяется величиной ключевой характеристики для первичной дисциплины Псиона.

Бросок атаки – результат броска кубика d20 и прибавленных к нему модификаторов, определяющий в сравнении с Классом Брони противника общий результат атаки – попадание или промах.

Вв

Взятие 10 – присвоение результату броска кубика значения 10 без осуществления самого броска. Обычно, разрешено при проверках умений или способностей в ситуации, когда персонаж не торопится и его никто не отвлекает.

Взятие 20 – присвоение результату броска кубика значения 20 без осуществления самого броска. Обычно, разрешено при проверках умений или способностей в ситуации, когда персонаж обладает

достаточным запасом времени и провал проверки не чреват неприятными последствиями.

Волшебные способности – особые способности некоторых существ, работающие подобно заклинаниям, но не требующие компонентов. К волшебным способностям относится и применение псионических сил.

Временные очки жизни – очки жизни, временно прибавляющиеся к текущему показателю очков жизни персонажа. По истечении определённого временного промежутка показатель очков жизни персонажа возвращается к исходному, либо остаётся на текущем уровне (в случае, если ему был нанесён урон опустивший количество его текущих очков жизни ниже исходного значения).

Временный урон способности – временное снижение показателя той или иной способности, который постепенно возвращается к своему исходному значению сам по себе. Обычно, является эффектом действия различных ядов и болезней.

Время манифестирования силы – параметр силы, определяющий сколько и каких по типу действий или раундов займёт манифестирование этой силы в бою или какое реальное время игрового мира потребуется для её манифестирования в мирной ситуации.

Врождённый бонус – бонус, поднимающий значение того или иного параметра на постоянной основе. Как правило, такой бонус доступен только для показателей основных способностей.

Всеобщий – язык, который по умолчанию понимают и на котором умеют разговаривать все персонажи игры, независимо от их расы, места проживания и других подобных факторов.

Встречная проверка умения – проверка умения, при которой в качестве значения Класса Трудности используется значение проверки того же или иного умения другим персонажем.

Дд

Дальность силы – параметр силы, определяющий на каком максимальном расстоянии от псионика может воздействовать сила или на каком максимальном расстоянии от псионика можно создать точку возникновения этой силы.

Действие движения – действие, занимающее место движения в стандартном действии или полностью охватывающее частичное действие. Другими словами, это то действие, которое персонаж способен выполнить вместо своего передвижения на норму скорости.

Дисциплина – группа сил (powers), объединённых общей тематикой и направленностью. В некотором роде, псионический аналог школы заклинаний. Различают шесть дисциплин: Психометаболизм, Психопортация, Психокинез, Метатворение, Ясночувствование и Телепатия.

Ее

Естественная броня – природные врождённые или приобретённые защитные средства (вроде густого меха, чешуи и т.п.), дающие существу

дополнительную защиту от атак и увеличивающие Класс Брони.

Естественная досягаемость – показатель дальности атак существа в ближнем бою и радиуса контролируемой им зоны.

Зз

Запас очков силы – текущее значение очков силы псионического персонажа.

Ии

Индикатор – мелкий вторичный эффект, сопровождающий манифестирование большинства сил и не оказывающий значительного влияния на окружающую обстановку, но способный восприниматься органами чувств или ментально.

Интеллект – одна из шести основных способностей персонажа, отражающая его обученность и рассудительность. Ключевая способность Псионов с Метатворением в качестве первичной дисциплины.

Кк

Касательная атака – атака, которая не учитывает естественную броню противника, а также его бонусы доспеха и щита.

Класс – профессия или призвание персонажа, отражающая основное направление его деятельности. В наибольшей степени определяет большинство игровых параметров персонажа. *Книга Псиоников* добавляет в игру 2 дополнительных базовых класса: Псиона и Психовоина.

Класс брони (КБ) – число, отражающее общий уровень защищённости персонажа от атак физической природы. С ним сравнивается бросок атаки при определении попала ли атака по персонажу или нет.

Класс трудности (КТ) – число, отражающее сложность выполнения той или иной задачи; значение, которое нужно превзойти при проверке, для успешного выполнения этой задачи.

Классовое умение – умение, ассоциирующееся с тем или иным классом и присутствующее в списке классовых умений для него.

Классовые черты – специальные свойства класса, часто доступные только данному конкретному классу и отражающие его специфику.

Классовый уровень – числовой показатель развития персонажа в том или ином классе.

Ключевая способность дисциплины – одна из шести основных способностей, связанная с какой-либо дисциплиной псионических сил. Значение модификатора этой способности влияет на Класс Трудности спасброска от всех сил связанной с ней дисциплины, от которых позволен спасбросок.

Ключевая способность умения – одна из шести основных способностей, в наибольшей степени ассоциирующаяся с конкретным умением.

Контролируемая зона – область вокруг персонажа, в которой он способен провести ближнюю атаку. Синоним – зона угрозы.

Кость Хитов – 1. Тип кубика, который бросается для определения количества очков жизни, получаемых персонажем при переходе на новый уровень. 2. Аналог уровня для монстров, не имеющих класса.

Лл

Линия взгляда – прямая линия между персонажем и его целью, на которой нет препятствий, блокирующих обзор персонажа.

Линия эффекта – прямой, неблокируемый путь, отображающий зону возможного воздействия заклинания или псионической силы.

Ловкость – одна из шести основных способностей персонажа, отражающая его подвижность, вёрткость и координированность. Влияет на точность дальних атак, уровень защищённости и тому подобное. Ключевая способность Псионов с Психопортацией в качестве первичной дисциплины.

Любимый класс – класс, который не учитывается при определении штрафа опыта для мультиклассового персонажа. Каждая раса имеет свой любимый класс.

Мм

Манифестатор – любой персонаж в игре, владеющий псионикой и способный манифестировать силы (powers).

Манифестирование – процесс создания эффектов любой псионической силы, псионический аналог наложения заклинания.

Ментальная прочность – особая защитная характеристика, снижающая получаемый временный урон способностям от псионических атак. В основном, даётся псионическими защитными режимами, но также может быть получена за счёт некоторых специальных навыков или предметов.

Метапсионические навыки – группа навыков, доступная только псионическим персонажам и позволяющая изменять условия манифестирования сил и их переменные величины.

Метатворение – псионическая дисциплина, специализирующаяся на создании условно материальных предметов из вещества Астрального Плана. Псион, для которого эта дисциплина является первичной, называется Ваятель.

Модификатор – целое число, определяемое теми или иными характеристиками и условиями и прибавляемое к результатам различных бросков кубика или иным числовым значениям в игре.

Модификатор способностей – целое число, определяемое значением той или иной способности, которое прибавляется к результатам бросков кубика при действиях, связанных с соответствующей способностью, или к значениям некоторых параметров персонажа.

Модификатор умения – сумма ранга умения, модификатора ключевой способности умения и различных других модификаторов, прибавляемая к результату броска d20 при проверке умения.

Мудрость – одна из шести основных способностей персонажа, отражающая его силу воли, проницательность и наблюдательность. Ключевая способность Псионов с Ясночувствованием в качестве первичной дисциплины.

Мультиклассовый персонаж – персонаж, имеющий более одного класса.

Нн

Навыки – особые черты персонажа, не имеющие числового выражения и дающие ему какую-либо

новую возможность либо улучшающие уже имеющуюся.

Навыки создания предметов – группа навыков, доступных только заклинателям или псионическим персонажам и позволяющих им создавать различные магические или псионические предметы соответственно.

Негация – полная отмена эффекта заклинания или псионической силы при успешном спасброске.

Неклассовое умение – умение, отсутствующее в списке классовых умений для данного класса.

Некромантия – школа магии, специализирующаяся

Неподготовленность – состояние персонажа до его первого действия в бою. В этом состоянии персонаж теряет свой бонус Ловкости к КБ и не может совершать свободные атаки.

Нетренированные умения – умения с рангом, равным 0.

Оо

Описатель – особый атрибут некоторых заклинаний и псионических сил, как правило не имеющий самостоятельного игрового эффекта сам по себе, но показывающий, как данные заклинания и силы взаимодействуют с другими заклинаниями и силами, особыми способностями, необычными существами, мировоззрением и т.д.

Основная способность – Одна из шести основных характеристик персонажа: Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость, Харизма.

Особые способности – не являющиеся заклинаниями способности, позволяющие персонажам осуществлять различные необычные действия или дающие им какие-либо необычные черты. Среди особых способностей выделяют четыре категории: волшебные, сверхъестественные, экстраординарные и естественные (в последнем случае это, как правило, способности, не нарушающие законов реального мира).

Очки силы – особый ресурс, чей запас отображается числовым значением и который псионические персонажи могут тратить на манифестирование большинства своих сил, а также на активацию некоторых дополнительных способностей или эффектов.

Очки умений – очки, выдаваемые персонажу при повышении уровня, за счёт которых можно поднять ранги его умений.

Пп

Первичная дисциплина – одна из шести дисциплин, обязательно выбираемая персонажем класса Псион в качестве основной для него и определяющая ряд зависимых от этого выбора параметров.

Подавляющий урон – несмертельный урон, получаемый от различных видов перенапряжения организма и ведущий не к смерти, а к обмороку, а также излечиваемый гораздо быстрее обычного урона.

Подготовка – стандартное действие, позволяющее вам выбрать другое действие (только частичное) и условия начала его выполнения, которое будет выполнено после вашего текущего хода, но до начала следующего хода.

Полная атака – полное действие, позволяющее вам провести более одной атаки в раунд, если вы в принципе имеете право на более чем одну атаку в раунд.

Полное действие – действие, занимающее у персонажа весь раунд целиком и позволяющее осуществить (и то не всегда) лишь полутораметровый шаг.

Постоянное вытягивание способностей – снижение показателя той или иной способности (как правило, в результате атак определённых монстров), который со временем не возвращается к своему исходному значению сам по себе. Обычно, вернуть показателю способности исходное значение в этом случае можно с помощью заклинаний, псионических сил и тому подобных вещей.

Престиж-класс – класс особого типа, недоступный в качестве базового класса персонажа, предназначенный только для мультиклассирования и не влияющий на получение штрафов опыта при мультиклассировании. Престиж-классы позволяют создавать более узкоспециализированных персонажей, отражая специфичные для кампании роли и позиции.

Проверка способности – результат броска кубика d20 с прибавленным к нему модификатором способности, определяющий успех или неудачу того или иного действия, не базирующегося ни на одном умении.

Проверка умения – результат броска кубика d20 с прибавленным к нему модификатором умения, определяющий успех или неудачу того или иного действия, базирующегося на умении.

Прочность – числовой показатель сопротивления урону, имеющийся у неодушевлённых предметов. Этот показатель определяет, насколько уменьшается нанесённый предмету урон при атаке по нему.

Психристалл – особым образом закодированный кристалл, дающий своему хозяину-Псиону некоторые небольшие бонусы в зависимости от своего типа и способный выступать собеседником и советчиком. В некотором роде, псионический аналог приживалы.

Псионик – любой персонаж в игре, владеющий псионикой и способный манифестировать силы.

Псионическая атака (псионический атакующий режим) – одна из пяти особых псионических способностей, используемая в псионическом бою и направленная на нанесение временного урона способностям другому псионическому персонажу.

Псионическая защита (псионический защитный режим) – одна из пяти особых псионических способностей, используемая в псионическом бою в ответ на псионическую атаку и в совокупности с ней так или иначе модифицирующая спасбросок Воли, позволяющий избежать получения временного урона способностям.

Псионические навыки – группа особых навыков, доступных только псионическим персонажам и позволяющих выполнять различные действия, как правило требующие затраты или наличия определённого запаса очков силы.

Псионический бой – особая игровая подсистема, позволяющая двум псионическим персонажам нападать друг на друга и защищаться от таких атак различными режимами псионического боя.

Психокинез – псионическая дисциплина, специализирующаяся на управлении предметами на расстоянии. Псион, для которого эта дисциплина является первичной, называется Учёный.

Психометаболизм – псионическая дисциплина, специализирующаяся на управлении и контроле за собственным телом псионического персонажа. Псион, для которого эта дисциплина является первичной, называется Эгоист.

Психопортация – псионическая дисциплина, специализирующаяся на перемещении материи в пространстве и даже во времени. Псион, для которого эта дисциплина является первичной, называется Кочевник.

Рр

Разгон – особое стандартное атакующее действие, позволяющее вам за раунд преодолеть дистанцию, равную вашей удвоенной норме скорости, и провести одну ближнюю атаку.

Ранг умения – число, отображающее как много очков умений вложил персонаж в данное умение.

Раунд – дискретная составная единица, на которые делится бой. Соответствует примерно 6 секундам реального времени игрового мира.

Раунд ошарашивания – дополнительный раунд боя, который проводится до начала обычных раундов в случае, если в составе хотя бы одной из противоборствующих сторон окажутся не готовые к бою персонажи (но не все в обеих группах). В раунде ошарашивания персонажи имеют право лишь на выполнение частичного действия.

Режимы псионического боя – особые псионические способности, получаемые псионическими персонажами с ростом уровня и, как правило, используемые для ведения псионического боя с другими псионическими существами.

Сс

Свободная атака – одна и только одна атака в раунде, которую вы можете провести против находящегося рядом с вами противника в ответ на его определённые действия, независимо от вашей инициативы и количества ваших атак в раунде (хотя в некоторых случаях количество возможных свободных атак за раунд может быть увеличено).

Сверхъестественные способности – способности магической природы, имеющие собственные уникальные механизмы действия.

Свободное действие – действие, которое практически не требует затрат времени. Количество свободных действий персонажа в раунде обычно ограничивается лишь решением ИМ.

Сила – 1. (Strength) Одна из шести основных способностей персонажа, отражающая его физическую мощь. Особенно важна для персонажей, предпочитающих ближний бой. Ключевая способность Псионов с Психометаболизмом в качестве первичной дисциплины. 2. (Force) Один из описателей заклинаний, как правило относящийся к заклинаниям, создающим эффекты на основе чистой магической энергии, получающей физическое воплощение. 3. (Power) Псионический аналог

заклинания, манифестируемый псионическими персонажами исключительно силой мысли.

Ситуационный бонус – бонус, учитывающий различные случайные внешние обстоятельства.

Скорость – показатель расстояния, которое может преодолеть персонаж за определённый промежуток времени (как правило, за один раунд). Зависит от расы, нагрузки и т.д.

Сопrotивление силам – особое защитное свойство, позволяющее полностью избегать эффектов псионических сил, если не будет преодолено.

Спасбросок – результат броска кубика d20 с прибавленными к нему модификаторами, определяющий возможность персонажа избежать или смягчить результат воздействия магических, псионических или иных необычных атак по нему. Различают три вида спасбросков: Стойкости, Рефлексов и Воли.

Стандартное действие – действие, позволяющее вам что-то сделать и в том же раунде осуществить передвижение на величину своей скорости (до или после действия).

Счёт способности – числовой показатель одной из шести ваших основных характеристик: Силы, Ловкости, Телосложения, Интеллекта, Мудрости или Харизмы. Синонимы – показатель способности, значение способности.

Тт

Телепатия – псионическая дисциплина, специализирующаяся на ментальном контакте и управлении другими существами. Псион, для которого эта дисциплина является первичной, называется Телепат.

Телосложение – одна из шести основных способностей персонажа, отражающая его здоровье и выносливость. Влияет на численный показатель здоровья персонажа – очки жизни. Ключевая способность Псионов с Психокинезом в качестве первичной дисциплины.

Уу

Умения – различные способности персонажей, имеющие числовое выражение и использующиеся в различных игровых ситуациях.

Уровень силы – числовой показатель относительной общей мощи силы (от 0 до 9). Уровень силы влияет на КТ спасброска от этой силы. Идентичные силы могут иметь разный уровень силы для представителей разных классов.

Уровень манифестации – числовой показатель мастерства и силы, с которой манифестируется сила, влияющий на различные переменные параметры этой силы. Как правило, равен классовому уровню псионического персонажа, но возможны и другие варианты.

Уровень персонажа – числовой показатель общего развития персонажа, основанный на количестве очков опыта.

Урон – число, вычитающееся из очков жизни персонажа в результате воздействия на него различных вредоносных факторов (успешные атаки, действие заклинаний и т.п.).

Усиливающий бонус – бонус, улучшающий ваше оружие или броню, и, соответственно, делающий их более эффективными.

Хх

Харизма – одна из шести основных способностей персонажа, отражающая его физическую привлекательность и лидерские качества. Ключевая способность Псионов с Телепатией в качестве первичной дисциплины.

Хранимые очки силы – очки силы, которые псионические персонажи могут запасать в особых предметах – *ёмкостных кристаллах* – и впоследствии использовать для оплаты манифестируемых сил.

Чч

Частичное действие – действие, которое можно выполнить лишь в некоторых особенных обстоятельствах, представляющее собой усечённый вариант стандартного действия, при котором можно либо что-то сделать, либо переместиться на норму своей скорости, но не то и другое вместе.

Шш

Штраф – модификатор с отрицательным значением.

Штраф опыта – некоторое количество очков опыта (20%), которое вычитается из получаемого мультиклассовым персонажем опыта, если разница в уровнях между любыми двумя его классами, ни один из которых не является любимым, больше 1.

Ээ

Экстраординарные способности – способности немагической природы, являющиеся либо врождёнными, либо развитыми в результате особых склонностей и упорных тренировок.

Яя

Ясночувствование – псионическая дисциплина, специализирующаяся на различных формах наблюдения, раскрытия скрытого и усиления естественных чувств. Псион, для которого эта дисциплина является первичной, называется Провидец.

MASTERS OF THE MIND

Adventurers speak of a rare breed of heroes who can bend the laws of nature to their bidding through sheer force of will. This mental manipulation is not magical, nor is it the stuff of superstitious gossip. It is the art of psionics.

This supplement for the D&D® game provides psionic character classes and prestige classes, psionic skills and feats, a psionic combat system, and a plethora of psionic powers, items, and monsters—everything you need to include psionics in your campaign.

To use this supplement, a Dungeon Master also needs the *Player's Handbook*, the *DUNGEON MASTER's Guide*, and the *Monster Manual*. A player needs only the *Player's Handbook*.



Visit our website at www.wizards.com/dnd

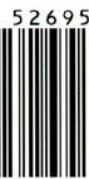
ISBN 0-7869-1835-7



9 780786 918355

U.S. \$26.95 CAN \$41.95

Made in the U.S.A. WTC11835



EAN