

Unearthed Arcana: O Místico

O Místico é uma classe completa para você experimentar em suas mesas de D&D. Esta versão da classe surgiu com base no feedback do playtest das duas versões anteriores.

Este é um material de playtest

O material apresentado aqui é para testes e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão na forma de rascunho, podendo ser utilizadas nas suas campanhas, mas não foram refinadas por iterações de design ou desenvolvimento total de games. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

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

Se nós decidirmos oficializar esse material, ele será aprimorado de acordo com os seus comentários e, então, aparecerá em um livro do D&D.

O Místico

Um humano vestido com roupas simples caminha ao longo de uma floresta. Um grupo de goblins salta das moitas com as flechas apontadas sobre ele, com sorrisos abertos com a sorte de encontrar uma presa tão fácil para integrar os escravos da legião. Seus sorrisos se transformam em gritos de terror à medida que o viajante cresce gigantescamente e salta sobre eles, seu bastão é agora uma arma mortal.

A milícia se forma em fileira, se preparando para a investida dos orcs. Os brutos rosnam e avançam. Para sua surpresa, a multidão humana se mantém firme e luta com ferocidade surpreendente. De repente, o medo inexorável se agarra às mentes dos orcs e eles, apesar de enfrentarem um inimigo muito inferior, correm em debandada, sem perceber o meio-elfo calmo em pé entre a milícia e dirigindo seus esforços.

O barão Von Ludwig sempre se orgulhava de sua grande biblioteca. Mal sabia ele que, todas as noites, um gnomo com vários pergaminhos em branco passava por seus guardas e copiava seus arquivos mais protegidos. Quando os homens do duque chegaram para prendê-lo por bruxaria, ele nunca adivinhou que o

escriba gnomo que viajava com ele era o maldito ladrão de conhecimentos.

Todos esses heróis são místicos, seguidores de uma estranha e misteriosa forma de poder. Místicos evitam olhar para o mundo, se voltando para o interior, dominando todo o potencial da mente e das suas psiques antes de enfrentarem o mundo. Místicos são incrivelmente raros, e a maioria prefere manter a natureza de suas habilidades em segredo. Usando sua interior força psíquica, eles podem ler mentes, se tornar invisíveis, transformar seus corpos em ferro vivo e dobrar o mundo físico à sua vontade.

Eremitas e Marginais

Místicos são solitários. A maioria descobre os segredos dos seus poderes através de vagas referências em tomos de historiadores ou simpatizando com um mestre de grande poder.

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

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

Mentes Excêntricas

A fim de manter uma disciplina rigorosa e o intenso autoconhecimento necessário para explorar o seu poder, os místicos desenvolvem uma variedade de práticas para se manterem sempre focados.

Essas práticas são refletidas em tabus e peculiaridades e pequenos comportamentos estranhos que governam as ações de um místico. Essas peculiaridades são juramentos

ou tiques comportamentais que ajudam a manter os místicos no bom estado de espírito, mantendo o controle perfeito sobre suas mentes e corpos.

Embora esses tabus sejam inofensivos, eles ajudam a marcar os místicos como estranhos. Poucos se sentem aceitos pela sociedade e menos ainda se preocupam em se integrar a ela. Para os místicos, a mente é onde eles se sentem mais confortáveis.

Escolhendo Manias

Para colocar um pouco de “textura” no seu Místico, pense nas Manias que ele adquiriu. Essas adições não têm efeito dentro do jogo, mas seu personagem pode ficar irritado se forçado a quebrá-las. Elas são uma ótima ferramenta para adicionar um pouco de características ao jogo. Você pode rolar ou escolher a partir da tabela abaixo, ou ainda criar suas próprias manias. O objetivo é criar duas manias, para lhe dar mais de uma chance de imergir no jogo. Finalmente, considere por que seu personagem escolheu esses comportamentos: O que eles dizem sobre a personalidade ou o passado de seu personagem? Eles são baseados em um incidente específico ou uma crença?

Manias de Místico

d20	Mania
1	Você nunca corta seu cabelo.
2	Você se recusa a usar roupas de uma cor específica.
3	Você nunca diz seu nome.
4	Você está sempre descalço.
5	Você sempre utiliza uma máscara.
6	Você tingi seu cabelo de azul ou verde brilhante.
7	Você adota um novo nome todos os dias.
8	Você nunca se imerge na água.
9	Você dorme na terra.
10	Você nunca consome álcool.
11	Você usa um véu para esconder seu rosto.
12	Você sempre usa uma peça de roupa específica.
13	Você se recusa a acender fogueiras.
14	Você se recusa a escrever, usando hieróglifos ao invés disso.
15	Você nunca se senta em uma cadeira, preferindo sentar no chão.
16	Você nunca responde a nenhum nome que não seja o seu próprio.
17	Você anota o nome das criaturas que

você derrota e nomeia as que não têm nome.

18 Você consome apenas água e vegetais crus.

19 Você gasta todo o dinheiro que você ganhou dentro de uma semana.

20 Você costuma falar com um amigo imaginário e age apenas com sua benção.

Criando um Místico

Quando estiver criando um Místico, leve em conta o passado do seu personagem. Como ele se tornou um Místico? O que o atraiu para essa prática? Você foi um autodidata ou teve um Mestre? Se teve, como foi esse relacionamento?

Considere também por que você voltou o mundo após seu isolamento. Você deixou alguém ou alguma coisa para trás quando começou seus estudos? Ou você é motivado por vingança?

Construção Rápida

Você pode criar um místico rapidamente seguindo estas sugestões: Primeiramente, faça de Inteligência o seu valor mais alto, seguido por Destreza ou Constituição. Segundo, escolha o antecedente Eremita.

Características de Classe

Como um Místico você adquire as seguintes características:

Pontos de Vida

Dado de vida: 1d8 por nível de Místico

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

Pontos de Vida nos Níveis subsequentes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de Místico após o 1º.

Proficiências

Armaduras: Armaduras Leves

Armas: Armas Simples

Ferramentas: Nenhuma

Salvaguardas: Inteligência, Sabedoria

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

O Místico

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Número de Talentos	Disciplinas Conhecidas	Pontos de Psi	Limite Psíquico
1º	+2	Psionismo, Ordem Mística	1	1	4	2
2º	+2	Recuperação Mística, Telepatia	1	1	6	2
3º	+2	Característica de Ordem Mística	2	2	14	3
4º	+2	Aumento do Valor de Habilidade, Força Mental	2	2	17	3
5º	+3	—	2	3	27	5
6º	+3	Característica de Ordem Mística	2	3	32	5
7º	+3	—	2	4	38	6
8º	+3	Aumento do Valor de Habilidade, Psionismo Potente (1d8)	2	4	44	6
9º	+4	—	2	5	57	7
10º	+4	Poder Consumível	3	5	64	7
11º	+4	Maestria Psiônica (1/dia)	3	5	64	7
12º	+4	Aumento do Valor de Habilidade	3	6	64	7
13º	+5	Maestria Psiônica (2/dia)	3	6	64	7
14º	+5	Característica de Ordem Mística, Psionismo Potente (2d8)	3	6	64	7
15º	+5	Maestria Psiônica (3/dia)	3	7	64	7
16º	+5	Aumento do Valor de Habilidade	3	7	64	7
17º	+6	Maestria Psiônica (4/dia)	4	7	64	7
18º	+6	—	4	8	71	7
19º	+6	Aumento do Valor de Habilidade	4	8	71	7
20º	+6	Corpo Psiônico	4	8	71	7

Equipamento

Você começa com os seguintes equipamentos além daqueles garantidos pelo seu antecedente:

- (a) uma lança ou (b) uma maça
- (a) um couro ou (b) um couro batido
- (a) uma besta leve e 20 virotes ou (b) uma arma simples
- (a) um kit de erudito ou (b) um kit de explorador.

Alternativamente, você pode dispensar este equipamento e o equipamento do seu antecedente e comprar $5d4 \times 10$ po em equipamentos da sua escolha do capítulo 5 do *Livro do Jogador*

Psionismo

Como um estudante de psionismo, você pode dominar e usar talentos psiônicos e disciplinas. As regras para estes recursos que aparecem no final deste documento.

Psionismo é uma forma especial de magia, diferente da conjuração.

Talentos Psiônicos

O Aptidão Psiônica é um efeito psiônico menor que você dominou. No primeiro nível, você conhece um Aptidão Psiônica de sua escolha.

Você aprende talentos adicionais de sua escolha em níveis mais elevados. A coluna Número de Talentos da tabela “O Místico” mostra o número total de talentos que você conhece em cada nível.

Disciplinas Psiônicas

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

No 1º nível, você conhece uma disciplina psiônica de sua escolha. A coluna Disciplinas Conhecidas da tabela “O Místico” mostra o número total de disciplinas que você conhece em cada nível.

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

Pontos de Psi

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

O número de pontos de psi que você tem é baseado no seu nível de Místico, como mostrado na coluna Pontos de Psi. O número mostrado para o seu nível é o seu máximo de pontos de psi. Você recupera todos seus pontos de psi ao terminar um descanso longo. O número de pontos de psi que você tem não pode ir abaixo de 0 além do seu máximo.

Limite Psíquico

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

Foco Psíquico

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

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

Habilidade Psiônica

Inteligência é a sua habilidade psiônica para suas disciplinas psiônicas. Você usa seu modificador de Inteligência ao definir a CD das salvaguardas para uma disciplina psiônica ou ao fazer um ataque com uma disciplina psiônica.

CD da Salvaguarda da Disciplina = 8 + bônus de proficiência + modificador de Inteligência

Modificador de Ataque de Disciplina = Seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Ordem Mística

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

Sua escolha lhe oferece características quando você o escolhe no primeiro nível e características adicionais nos 3º, 6º e 14º níveis.

Recuperação Mística

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

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

Telepatia

No 2º nível, sua mente se desperta para a habilidade de se comunicar via telepatia. Você pode falar telepaticamente com qualquer criatura que você possa até 24 metros de você. Você não precisa compartilhar um idioma em comum com a criatura para que ela compreenda suas mensagens telepáticas, mas a criatura deve ser capaz de entender pelo menos um idioma ou ser telepática.

Aumento do Valor de Habilidade

Quando você alcança o 4º nível, e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade à sua escolha em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 usando esse recurso.

Força Mental

Mesmo a técnica psiônica mais simples requer uma compreensão profunda de como a energia

psiônica pode ampliar a mente e o corpo. Esta compreensão permite que você altere suas defesas para lidar melhor com ameaças.

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

Psionismo Potente

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

Além disso, você adiciona seu modificador de Inteligência a qualquer dano causado com um Aptidão Psiônica.

Poder Consumível

No 10º nível, você ganha a habilidade de sacrificar sua durabilidade física em troca para o poder psiônico. Ao ativar uma disciplina psiônica, você pode pagar o custo de pontos de psi com seus pontos de vida, ao invés de gastar qualquer ponto de psi. Seus pontos de vida atuais e seus pontos de vida máximos são reduzidos pelo número de pontos de vida que você gasta. Este efeito não pode ser reduzido de qualquer forma e dura até que você termine um descanso longo.

Uma vez que você utilize essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Maestria Psiônica

Começando no 11º nível, seu domínio da energia psiônica permite que você exceda os limites da sua mente. Como uma ação, você ganha 9 pontos de psi especiais que você pode gastar apenas em disciplinas que exigem uma ação ou uma ação bônus para serem usadas. Você pode usar todos os 9 pontos em uma disciplina ou você pode espalhá-los em várias disciplinas. Você não pode gastar pontos de psi normais, apenas estes. Quando você terminar

um descanso longo, você perde qualquer um desses pontos especiais que você não gastou.

Se mais de uma das disciplinas que você ativar com esses pontos exigir concentração, você pode se concentrar em todos eles. Ativar uma deles termina qualquer efeito que você já estava concentrando e se você começar a se concentrar em um efeito que não usa esses pontos especiais, as disciplinas terminam que você está se concentrando.

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

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

Corpo Psiônico

No 20º nível, sua maestria psiônica faz sua mente transcender seu corpo, ganhando as seguintes características:

- Você adquire resistência a dano cortante, contundente e perfurante.
- Você não envelhece mais.
- Você se torna imune a doenças, dano de veneno e a condição envenenado.
- Se você morrer, role um d20. Em um 10 ou mais, você desincorpora com 0 Pontos de Vida e cai inconsciente. Você e o seu equipamento desaparecem, reaparecendo em um ponto à sua escolha no plano de existência que você morreu após 1d3 dias, com todos os benefícios de um descanso longo.

Ordem Mística

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

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

Ordem do Avatar

Místicos da Ordem do Avatar mergulham no mundo da emoção, dominando sua vida interior a tal ponto que eles podem manipular e amplificar as emoções dos outros com a mesma facilidade que um artista molda barro.

Conhecidos como Avatares, esses místicos variam de tiranos a líderes inspiradores que são amados por seus seguidores.

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

Disciplinas Bônus

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

Treinamento em Armaduras

Quando você adquire essa Ordem, você ganha proficiência em armaduras médias e escudos.

Avatar da Batalha

A partir do 3º nível, você projeta uma aura inspiradora. Enquanto você não está incapacitado, cada aliado até 6 metros de você que pode ver você ganha um bônus +2 para nas jogadas de Iniciativa.

Avatar de Cura

Começando no 6º nível, você projeta uma aura de resiliência. Enquanto você não está incapacitado, cada aliado até 30 metros de você, que puder ver você, recupera pontos de vida adicionais igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1) sempre que recuperar pontos de uma disciplina psiônica.

Avatar da Velocidade

A partir do 14º nível, você projeta uma aura de velocidade. Enquanto você não estiver incapacitado, qualquer aliado até 30 metros de você, se puder vê-lo, pode usar a ação de Correr como uma ação bônus.

Ordem do Despertar

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

Os Despertados, como são chamados, são hábeis em dobrar mentes e desencadear ataques psiônicos devastadores e eles podem ler os segredos do mundo através da energia psiônica. Místicos Despertados se embrenham em aventuras para superar mistérios, resolver enigmas e derrotar monstros, transformando-os em peões à sua vontade.

Disciplinas Bônus

No 1º nível, você aprende duas disciplinas psiônicas adicionais de sua escolha. Eles devem ser escolhidos dentre as disciplinas Despertadas.

Talento Desperto

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

Investigação Psiônica

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

Você também sabe de quaisquer eventos que ocorreram dentro de 4,5 metros do objeto dentro da última hora. Os eventos que você percebe se desdobram da perspectiva do objeto. Você vê e ouve eventos como se estivesse lá, mas não pode usar outros sentidos.

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

Uma vez que você utilize essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Surto Psiônico

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

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

Forma Espectral

No 14º nível, você ganha a habilidade de se tornar uma figura fantasmagórica de energia psiônica. Com uma ação você pode se transformar em uma versão transparente, fantasmagórica de si mesmo. Enquanto nesta forma, você tem resistência a todos os danos, seu deslocamento cai à metade e você pode passar por objetos e criaturas enquanto se move, mas não pode terminar o seu turno no espaço de outras criaturas. Esta forma dura 10 minutos ou até que você use uma ação para encerrá-la.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la de novo.

Ordem do Imortal

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

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

Disciplinas Bônus

No 1º nível, você aprende duas disciplinas psiônicas adicionais de sua escolha. Eles devem ser escolhidos dentre as disciplinas Imortais.

Resistência Imortal

Começando no 1º nível, máximo de pontos de vida aumenta em um número igual ao seu nível de Místico.

Além disso, enquanto você não está vestindo armadura ou empunhando um escudo, sua CA

base é de 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição.

Resiliência Psiônica

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

Surto de Saúde

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

Você não pode usar essa característica se não puder usar seu Foco Psíquico.

Vontade Imortal

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

Ordem do Nômade

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

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

Disciplinas Bônus

No 1º nível, você aprende duas disciplinas psiônicas adicionais de sua escolha. Eles

devem ser escolhidos dentre as disciplinas Nômades.

Sopro de Conhecimento

No 1º nível, você ganha a capacidade de estender seu conhecimento. Quando você terminar um descanso longo, você ganha duas proficiências de sua escolha: duas ferramentas, duas perícias, ou um de cada um. Você pode substituir uma ou ambas as escolhas por idiomas. Este benefício dura até que você termine outro descanso longo.

Memória dos Cem Passos

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

Teleporte Superior

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

Viagem sem Esforço

A partir do 14º nível, sua mente pode misticamente mover seu corpo. Uma vez em cada um dos seus turnos, você pode sacrificar até 6 metros de seu deslocamento para se teleportar a distância que você sacrificou. Você deve se teletransportar para um espaço desocupado que você pode ver.

Ordem da Laminalma

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

As laminalmas variam amplamente na abordagem nesse caminho. Alguns o seguem por um desejo de alcançar a perfeição marcial. Outros são assassinos implacáveis que procuram tornar-se o assassino perfeito.

Treinamento Marcial

No 1º nível você recebe proficiência em armaduras medias e armas marciais.

Laminalma

A partir do 1º nível você ganha a habilidade de conjurar uma lâmina de energia psíquica. Com uma ação bônus você cria adagas de energia cintilante que se projetam das suas mãos. Você não pode manusear mais nada enquanto com as lâminas. Você pode dissipá-las com uma ação bônus.

Para você, as laminalmas são armas marciais corpo-a-corpo com as propriedades acuidade e leve. Ela causa 1d8 de dano psíquico por acerto.

Com uma ação bônus, você pode preparar suas laminalmas para aparar. Você recebe +2 em sua CA até o início do seu próximo turno ou até você ficar incapacitado.

Aprimorar a Lâmina

Começando no 3º nível, você pode gastar ponto de psi para aumentar os as rolagens de ataque e os dados das suas laminalmas. Você ganha um bônus de ataque e dano com suas laminalmas dependendo do número de pontos de psi gasto, como mostrado na tabela abaixo. Este bônus dura 10 minutos.

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

Lâmina Consumidora

Começando no 6º nível, sempre que você mata uma criatura inimiga com uma laminalma, você imediatamente recupera 2 pontos de psi.

Lâmina Fantasma

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

Ordem de Wu Jen

A Ordem do Wu Jen apresenta alguns dos místicos mais devotos. Esses místicos buscam

se fechar do mundo, negando os limites do mundo físico e substituindo-o por uma realidade que eles criam para si mesmos. Conhecidos como Wu Jens, esses místicos lançam suas mentes para o mundo, tomam o controle de seus princípios fundamentais e reconstruí-lo.

Em termos práticos, Wu Jens exercem controle das forças do mundo natural. Eles podem lançar objetos com suas mentes, controlar os quatro elementos ou alterar a realidade para atender aos seus desejos.

Disciplinas Bônus

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

Estudo Eremítico

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

Atenuação Elemental

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

Arcanismo Amador

No 6º nível, você aprende três magias de mago de sua escolha e sempre as prepara. As magias devem ser do 1º ao 3º círculo.

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

Nível do Espaço	Custo
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

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

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

Maestria Elemental

Começando no 14º nível, se você tiver resistência a um tipo de dano, você pode gastar 2 pontos de psi como reação quando sofrer dano desse tipo para ignorar esse dano. Você ganha imunidade a esse tipo de dano até o final do seu próximo turno.

Disciplinas e Talentos Psiônicos

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

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

Utilizando uma Disciplina

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

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

Foco Psíquico

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

Efeitos e Pontos de Psi

Uma disciplina fornece diferentes opções para usá-lo com seus pontos de psi. Cada opção tem um nome e o custo de ponto dessa opção aparece após seu nome. Você deve gastar esse número de pontos de psi para usar essa opção, enquanto segue o seu limite psiônico. Se você não tem pontos de psi suficientes ou o custo está acima do limite psiônico, você não pode usar a opção.

Algumas opções mostram um intervalo em vez de um custo específico. Para usar essa opção, você deve gastar um número de pontos dentro desse intervalo de pontos, dentro do seu limite psiônico. Algumas opções permitem que você gaste mais pontos de psi para aumentar a potência de uma disciplina. Você deve seguir o seu limite e você deve gastar todos os pontos da primeira vez que utilizar a disciplina. Você não pode decidir gastar pontos adicionais até que você veja a disciplina em ação.

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

Componentes

Disciplinas não requerem componentes como algumas magias. Usar uma disciplina não requer dizer palavras, gestos ou materiais. O poder psiônico vem da mente.

Duração

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

Instantâneo. Se nenhuma duração é especificada, o efeito da opção é instantâneo.

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

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

Alvos e Área de Efeito

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

Salvaguardas e Jogadas de Ataque

Uma disciplina que requeira uma salvaguarda especifica o tipo de teste e os resultados de uma falha ou sucesso. A CD é determinada pela sua habilidade psiônica.

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

Combinando Efeitos Psiônicos

Os efeitos de diferentes disciplinas psiônicas se somam enquanto as durações das disciplinas se sobrepõem. Do mesmo modo, diferentes opções de uma disciplina psiônica se combinam se estiverem ativas ao mesmo tempo. No entanto, uma opção específica de uma disciplina psiônica não combina consigo mesma se a opção é usada várias vezes. Em vez disso, o efeito mais potente — normalmente dependente de quantos pontos de psi foram usados para criar o efeito — aplica-se enquanto as durações dos efeitos se sobrepõem.

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

Disciplinas Psiônicas

Cada Disciplina Psiônica está associada a uma Ordem Mística. As seguintes listas estão dispostas nesta ordem:

Disciplinas Avatar

Coroa da Ira
Coroa do Desespero
Coroa do Desgosto
Manto da Alegria
Manto da Coragem
Manto da Fúria
Manto do Comando
Manto do Pavor

Disciplinas do Despertar
Assalto Psíquico
Fantasmas Psíquicos
Fortaleza Intelectual
Inquisição Psíquica
Manto da Sedução
Precognição
Ruptura Psíquica
Telepatia
Ver Aura

Disciplinas Imortais

Arma Psiônica
Celeridade
Corpo Adaptativo
Crescimento Virente
Diminuir
Durabilidade de Ferro
Força Bruta
Forma Bestial
Metabolismo Corrosivo
Restauração Psiônica

Disciplinas Nômades

Camaleão Nômade
Flecha Nômade
Mente Nômade
Passo Nômade
Terceiro Olho

Disciplinas Wu Jen

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

Descrição das Disciplinas

As disciplinas psiônicas aqui apresentadas estão em ordem alfabética:

Arma Psiônica

Disciplina Imortal

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

Foco Psíquico: sempre que você se concentrar nesta disciplina, escolha uma arma que você está segurando ou os seus ataques

desarmados. Quando você ataca com ele enquanto se concentra nesta disciplina, seu dano é psíquico e mágico, em vez do tipo de dano normal. Até chegar ao 6º nível de Místico, você não adiciona o seu modificador de Força ou Destreza às rolagens de dano deste ataque psíquico.

Arma Etérea (1 ponto): com uma ação bônus, você transforma temporariamente uma arma que está segurando ou seu ataque desarmado em pura energia psiônica. O próximo ataque que você faz com ele antes do final do seu turno ignora a armadura do alvo, não exigindo rolagem de ataque. Em vez disso, o alvo faz uma salvaguarda de Destreza contra esta disciplina. Em uma falha, o alvo sofre o dano normal do ataque e sofre seus efeitos adicionais. Em um sucesso, o alvo sofre metade do dano do ataque e nada mais.

Ataque Letal (1-7 pontos): com uma ação bônus, você imbui uma arma que você está segurando ou seu ataque desarmado com energia psíquica. Na próxima vez que você atingir alguém antes do final do seu turno, ele causa 1d10 de dano psíquico adicional por ponto gasto.

Arma Aumentada (5 pontos, conc., 10 min.): com ação bônus, toque uma arma. Até que sua concentração termine, essa arma se torna uma arma mágica com um bônus de +3 em ataque e dano.

Assalto Psíquico

Disciplina do Despertar

Você empunha sua mente como uma arma, desencadeando ondas de energia psiônica.

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

Explosão Psiônica (1-7 pontos): com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver até 18m de você. O alvo sofre 1d8 dano psíquico por ponto de psi gasto nesta habilidade.

Chicotada no Ego (3 pontos): com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver até 18m de você. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. Em uma falha, a criatura sofre 3d8 de dano psíquico e fica cheio de dúvidas, deixando-o capaz de usar sua ação no próximo turno apenas para usar Esquivar, Desengajar ou Esconder. Em um sucesso, o alvo apenas sofre metade do dano.

Insinuação (5 pontos): com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver até 18m de você. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. Em uma falha, a criatura sofre 5d8 de dano psíquico e entra em uma fúria, desenfreada. No próximo turno, ele pode usar sua ação apenas para Esquivar ou Atacar. Em um sucesso, o alvo apenas sofre metade do dano.

Explosão Psíquica (6 pontos): com uma ação, você desencadeia energia psíquica devastadora em um cone de 18m de comprimento. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Inteligência, sofrendo 8d8 dano psíquico em uma falha ou metade desse dano em um sucesso. Você pode aumentar o dano desta habilidade em 2d8 por ponto de psi adicional.

Esmagamento Psíquico (7 pontos): com uma ação, você cria um cubo de 6m de energia psíquica até 24m de você. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. Em uma falha, um alvo sofre 8d8 de dano psíquico e fica atordoado até o final do próximo turno. Em um sucesso, um alvo apenas sofre metade de dano.

Camaleão Nômade

Disciplina Nômade

Você cria uma tela de poder psíquico que distorce sua aparência, permitindo que você se misture a paisagem ou até mesmo se torne invisível.

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

Camaleão (2 pontos): com uma ação, você pode tentar se esconder mesmo se você não cumprir os requisitos necessários para fazê-lo. No final da rodada atual, você permanece escondido somente se você atender aos requisitos normais de esconder.

Sumir de Vista (3 pontos, conc., 1 min.): com uma ação bônus, você pode sumir de vista, levando junto um número adicional de alvos igual ao número de pontos gastos. Os alvos escolhidos devem ser visíveis para você e estar até 18m de você.

Cada alvo torna-se invisível e permanece assim até a sua concentração terminar ou até atacar qualquer criatura, seja com um ataque ou magia.

Invisibilidade Duradoura (7 pontos, conc., 1 min.): com uma ação bônus, você fica

invisível e permanece assim até sua concentração terminar:

Celeridade

Disciplina Imortal

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

Foco Psíquico: quando focado nesta disciplina, seu deslocamento aumenta em 1,5m.

Passo Rápido (1-7 pontos): com uma ação bônus, você aumenta sua velocidade de caminhada em 1,5m por ponto gasto até o final do seu turno. Se você tem deslocamento de escalada ou natação, este efeito também se aplica a este deslocamento.

Defesa Ágil (2 pontos): com uma ação bônus, até o final do seu turno, você pode realizar a ação de Esquivar como uma ação bônus.

Borrão em Movimento (2 pontos): com uma ação, você se torna invisível durante o seu movimento, durante o seu turno.

Surto de Velocidade (2 pontos): com uma ação bônus, você ganha dois benefícios até o final do seu turno: você não provoca ataques de oportunidade e você tem deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento básico.

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

Coroa da Ira

Disciplina Avatar

Você coloca um pavio de fúria pura dentro da mente de uma criatura, fazendo com que sua sede de sangue vença seus sentidos e para que ele aja como você deseja.

Foco Psíquico: enquanto você está focado nesta disciplina, qualquer inimigo até 1,5m de você faz um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura diferente de você tem desvantagem no ataque.

Fúria Primitiva (1-7 pontos): com uma ação, escolha uma criatura que você pode ver até 18m de você. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma ou sofrerá 1d6 dano psíquico por ponto de psi gasto e imediatamente usará sua reação e gastará todo o seu deslocamento para se mover em linha reta em direção ao inimigo mais próximo. O alvo é automaticamente bem-sucedido se for imune a ser enfeitiçado.

Palavras de Combate (2 pontos, conc., 10 min.): se você passar 1 minuto conversando com uma criatura, você pode tentar deixar a violência fervilhando em sua mente. No final do minuto, você pode usar uma ação para forçar a criatura a fazer uma salvaguarda de Sabedoria para resistir aos impulsos violentos contra uma criatura que você descrever ou disser. A criatura é bem-sucedida automaticamente se for imune a ser enfeitiçado. Em uma falha, o alvo ataca a criatura escolhida se ele perceber essa criatura antes que sua concentração termine, usando armas ou magias contra uma criatura a quem ele já era hostil ou ataca desarmada contra um aliado ou uma criatura a quem ele era neutro. Uma vez que a luta começa, ele continua a atacar por 5 rodadas antes que este efeito termine. Este efeito imediatamente termina se o alvo ou qualquer aliado que ele pode ver é atacado ou sofre dano de qualquer criatura que não seja aquela em que foi incitada. Em um sucesso, a criatura não é afetada e está ciente de sua tentativa de dobrar sua vontade.

Coragem Irracional (2 pontos): você causa uma sede de sangue criatura que supera seu senso de autopreservação. Como uma ação bônus, escolha uma criatura que você pode ver até 18m de você. O alvo deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou, até o final do seu próximo turno, ele não pode se mover voluntariamente, a menos que seu movimento o aproxime do inimigo mais próximo que possa ver. O teste é automaticamente bem sucedido se o alvo for imune a ser enfeitiçado.

Fúria Punitiva (5 pontos; conc., 1 min.): você faz com que a raiva de uma criatura cresça tão calorosamente que ela ataca sem prestar atenção à sua própria segurança. Como uma ação bônus, escolha uma criatura que você pode ver até 18m de você. O alvo deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou até que sua concentração termine, qualquer criatura até 1,5m dele pode usar uma reação para fazer um ataque corpo-a-corpo contra ele sempre que o alvo faz um ataque corpo-a-corpo. O teste é automaticamente bem-sucedido se o alvo for imune a ser enfeitiçado.

Coroa do Desespero

Disciplina Avatar

Você aprendeu a semear o desespero na mente de uma criatura, preenchendo-a com dúvida e inação.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem nos testes de Carisma (Intimidação).

Coroadado em Tristeza (1-7 pontos): com uma ação, uma criatura que você possa ver até 18m deve realizar uma salvaguarda de Carisma. Se falhar, ela sofrerá 1d8 de dano psíquico por ponto gasto e não poderá tomar reações até o final do seu próximo turno. Em um sucesso, a criatura apenas sofre metade do dano.

Chamado à Inação (2 pontos; conc., 10 min.): se você gastar 1 minuto conversando com uma criatura, você pode sua ação para forçar uma salvaguarda de Sabedoria da criatura. Uma criatura imune a ser enfeitiçado é automaticamente bem sucedida. Em uma falha, ela se senta e está incapacitada até que sua concentração acabe. Este efeito termina prematuramente se o alvo ou um aliado que ele possa ver for atacado ou sofrer qualquer dano. Em um sucesso, a criatura não é afetada e não tem ciência da tentativa de sua vontade ser dobrada.

Visões de Desespero (3 pontos): com uma ação, uma criatura que você possa ver até 18m deve realizar uma salvaguarda de Carisma. Em uma falha, ela sofre 3d6 de dano psíquico e o seu deslocamento é reduzido para 0 até o final do próximo turno dela. Em um sucesso, a criatura apenas recebe metade do dano. O dano aumenta em 1d6 para cada ponto de psi gasto a mais.

Mente Dolorida (5 pontos; conc., 1 min.): com uma ação, uma criatura que você possa ver até 18m de você deve realizar uma salvaguarda de Carisma ou estará incapacitado e o seu deslocamento será 0 até que sua concentração acabe. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada turno dele, terminando o efeito com um sucesso.

Coroa do Desgosto

Disciplina Avatar

Você enche uma criatura com sentimentos de desgosto.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, a área de 1,5m ao seu redor é terreno difícil para inimigos que não sejam imunes a amedrontado.

Olho do Horror (1-7 pontos): com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver até 18m de você. O alvo deve realizar uma salvaguarda de Carisma. Em uma falha, ela sofre 1d6 de dano psíquico por ponto gasto e não pode se aproximar de você. Em um sucesso, o alvo apenas sofre metade do dano.

Muralha de Repulsão (3 pontos; conc., 10 min.): com uma ação, você cria uma parede de energia invisível e insubstancial a até 18m de altura com até seis metros de comprimento, 1,5 metros de altura e 30cm de espessura. A parede dura até a sua concentração terminar. Qualquer criatura que tente se mover através dele deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Em uma falha, uma criatura não pode se mover pela parede até o início do seu próximo turno. Em um sucesso, a criatura pode passar por ela. Uma criatura deve realizar este teste sempre que tenta atravessar a parede, de forma voluntária ou involuntária.

Visões de Desgosto (5 pontos; conc., 1 min.): você faz com que uma criatura considere todos os outros seres como entidades horríveis e alienígenas. Como uma ação, escolha uma criatura que você pode ver até 18m de você. O alvo deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria. Em uma falha, ela sofre 5d6 dano psíquico e até sua concentração terminar, e ele sofre 1d6 dano psíquico por criatura até 1,5m no final de cada um dos seus turnos. Em um sucesso, o alvo sofre apenas metade do dano inicial e não sofre nenhum efeito adicional.

Mundo de Horror (7 psi; conc., 1 min.): como ação, escolha até seis criaturas até 18m de você. Cada alvo deve fazer uma salvaguarda de Carisma. Em uma falha, o alvo sofre 8d6 de dano psíquico e está amedrontado até sua concentração terminar. Em um sucesso, um alvo recebe metade de dano.

Enquanto estiver amedrontado com esse efeito, o deslocamento de um alvo é reduzida para 0 e o alvo apenas pode usar sua ação e qualquer ação bônus que possa ter apenas para fazer ataques corpo-a-corpo. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Corpo Adaptativo

Disciplina Imortal

Você pode alterar seu corpo para adaptar ao seu redor, permitindo a você resistir aos castigos dos ambientes severos. Com uma energia psiônica maior, você pode estender esta proteção para outros.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você não precisa para comer, beber, respirar ou dormir. Para obter os benefícios de um descanso longo, você pode gastar 8 horas envolvido em atividades leves ao invés de dormir.

Adaptação Ambiental (2 pontos): com uma ação, você ou uma criatura que você tocar ignoram os efeitos do calor ou frio extremos (mas não dano de frio ou fogo) até o fim da próxima hora.

Escudo Adaptativo (3 pontos): quando você sofrer dano de ácido, congelante, elétrico, ígneo ou trovejante, você pode usar a sua reação para ganhar resistência a danos desse tipo até o fim do seu próximo turno.

Adaptação de Energia (5 pontos; conc, 1 h.): como uma ação, você pode tocar uma criatura e dar-lhe resistência a dano de ácido, congelante, elétrico, ígneo ou trovejante, à sua escolha, que dura até a sua concentração termina.

Imunidade Energia (7 pontos; conc, 1 h.): Com uma ação, você pode tocar uma criatura e dar-lhe imunidade a dano de ácido, congelante, elétrico, ígneo ou trovejante, que dura até a sua concentração termina.

Crescimento Virente

Disciplina Imortal

Você se infunde com energia psiônica para crescer tremendamente, reforçando sua força e sua resiliência.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, seu alcance aumenta em 1,5m.

Forma de Titã (2 pontos, conc., 1 min.): com uma ação bônus, você ganha 10 pontos de vida temporários. Além disso, até que sua concentração termine, seus ataques de arma corpo-a-corpo atacam causam 1d4 de dano adicional e seu alcance aumenta em 1,5m. Você também se torna Grande pela duração, se já não o era.

Crescimento Virente (7 pontos, conc., 1 min.): com uma ação bônus, você ganha 30 pontos de vida temporários. Além disso, até que sua concentração termine, seus ataques

corpo-a-corpo com arma causam 2d6 de dano adicional e seu alcance aumenta em 3m. Você também se torna Enorme pela duração, se já não o era.

Diminuir

Disciplina Avatar

Você manipula o assunto que compõe seu corpo, reduzindo drasticamente o seu tamanho sem se render de qualquer força.

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

Miniatura (2 pontos, conc., 10 min.): com uma ação bônus, você se torna Minúsculo até sua concentração terminar. Enquanto nesse tamanho, você ganha um bônus de +5 para Destreza (Furtividade) e pode passar através de espaços de 18 centímetros sem se espremer.

Mudança de Ação (2 pontos): com uma ação bônus, você muda para um tamanho incrivelmente pequeno e, de repente, volta ao normal, atingindo um oponente no queixo, forçando-o para trás. Escolha uma criatura que você pode ver até 1,5m de você. Ele der ter sucesso em uma salvaguarda de Força ou cairá no chão.

Deslocamento Repentino (5 pontos): como uma reação quando você é atingido por um ataque, você muda seu tamanho para Minúsculo para evitar o ataque. O ataque falha e você se move até 1,5m sem provocar ataques de oportunidade antes de retornar ao tamanho normal.

Forma Microscópica (7 pontos, conc., 10 min.): com uma ação bônus, você se torna menor que Minúsculo até sua concentração terminar. Enquanto este tamanho, você ganha um bônus de +10 para testes de Destreza (Furtividade) e um bônus de +5 para CA, você pode mover-se através de espaços de três centímetros de diâmetro sem se espremer e você não pode fazer ataques de armas.

Fantasmas Psíquicos

Disciplina do Despertar

Seu poder atinge a mente de uma criatura e causa falsas percepções.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Carisma (Enganação).

Distração Figurativa (1-7 pontos): com uma ação, escolha uma criatura que você pode ver até 18m de você. O alvo deve realizar uma

salvaguarda de Inteligência. Numa falha, ele sofre 1d10 de dano psíquico por ponto gasto e pensa que está vendo uma criatura ameaçadora. Até o final do seu próximo turno, ela não pode usar reações e os ataques de ataque corpo-a-corpo contra isso têm vantagem. Em um sucesso, a criatura apenas sofre metade do dano.

Inimigos Fantasmagóricos (3 pontos, conc., 1 min.): como uma ação, escolha uma criatura que você pode ver a menos de 18m de você. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. Em uma falha, ele percebe uma criatura horrível adjacente a ela até sua concentração terminar. Durante este tempo, o alvo não pode tomar reações, e sofre 1d8 dano psíquico no início de cada um dos seus turnos. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Você pode aumentar o dano em 1d8 por cada ponto psi adicional gasto na habilidade.

Traição Fantasma (5 pontos, conc., 1 min.): como ação, você planta paranoia delirante na mente de uma criatura. Escolha uma criatura que você pode ver a menos de 18m de você. O alvo deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Inteligência, ou até sua concentração terminar, deve atingir seus aliados com ataques e outros efeitos danosos. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada uma dos seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Uma criatura é imune a essa habilidade se for imune a ser encantado.

Desejos Fantasmagóricos (7 pontos, conc., 1 min.): como ação, você planta o fantasma de um objeto muito desejado na mente de uma criatura. Escolha uma criatura que você pode ver a menos de 18m de você. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. Em uma falha, você ganha controle parcial sobre o comportamento do alvo até sua concentração terminar; o alvo move-se como você deseja em cada um dos seus turnos, pois pensa que ele persegue o objeto fantasma desejado. Se não sofreu dano desde o último turno, pode usar sua ação apenas para admirar o objeto que você criou em sua percepção. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada uma dos seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Durabilidade de Ferro

Disciplina Imortal

Você transforma o seu corpo em metal vivo, permitindo que você dê de ombros ataques que prejudicariam criaturas mais fracas.

Foco psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você ganha um bônus de +1 na CA.

Pele de Aço (1-7 pontos): como reação quando você é atingido por um ataque, você recebe um bônus de +1 para CA por cada ponto que você gasta com essa habilidade. O bônus dura até o final do seu próximo turno.

Duro como Pedra (2 pontos): com uma ação bônus, você ganha resistência à dano contundente, cortante e perfurante até o final do seu próximo turno.

Durabilidade de Ferro (7 pontos, conc., 1 h): como ação, você ganha resistência a dano contundente, cortante e perfurante (à sua escolha), que dura até sua concentração acabar.

Flecha Nômade

Disciplina Nômade

Você imbui uma arma à distância com uma aparência estranha fantasmagórica, permitindo que ela marque e persiga criaturas.

Foco Psíquico: enquanto você está focado nesta disciplina, qualquer ataque que você faz com armas à distância ignora desvantagem. Se a desvantagem normalmente se aplicasse a essa rolagem, ela também não pode se beneficiar de vantagem.

Munição Veloz (1-7 pontos): com uma ação bônus, você imbui uma arma à distância que você está segurando com poder psíquico. O próximo ataque que você fizer com esta arma antes do final do seu turno causa dano psíquico adicional de 1d10 por ponto de psi gasto.

Seguir e Destruir (2 pontos): como reação, quando você errar um ataque com armas à distância, você pode repetir o ataque contra o mesmo alvo.

Arquearia Fiel (5 pontos, conc., 1 min.): como uma ação bônus, você imbui uma arma à distância com uma leveza sobrenatural. Até que sua concentração termine, você pode fazer um ataque extra com a arma no início de cada um dos seus turnos (não é necessária nenhuma ação). Se for uma arma de arremesso, ela volta para a sua mão cada vez que você fizer qualquer ataque com ela.

Força Bruta

Disciplina Imortal

Você aumenta sua força com energia psíquica, concedendo-lhe habilidade para alcançar feitos incríveis de força.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Força (Atletismo).

Golpe Brutal (1-7 pontos): com uma ação bônus, você ganha um bônus no seu próximo ataque contra um alvo que você atingiu com um ataque corpo-a-corpo durante o seu turno. O dano bônus é igual a +1d6 por ponto gasto e o dano bônus é do mesmo tipo que o ataque. Se o ataque tiver mais de um tipo de dano, você escolhe qual deles usar para o dano bônus.

Para Trás! (1-7 pontos): quando você atinge um alvo com um ataque corpo-a-corpo, você pode ativar essa habilidade como uma reação. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força ou será atirado 3m para trás por ponto gasto. O alvo se move em linha reta. Se ele acertar um objeto, este movimento termina imediatamente e o alvo leva 1d6 dano contundente por ponto gasto.

Salto Incrível (1-7 pontos): como parte de seu deslocamento, você pode saltar em qualquer direção até 4,5m por ponto gasto.

Proeza da Força (2 pontos): com uma ação bônus, você ganha um bônus de +5 para os testes de Força até o final de seu próximo turno.

Forma Bestial

Disciplina Imortal

Você transforma seu corpo, ganhando traços de bestas.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Lidar com Animais).

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

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

Anfíbio (2 pontos): você ganha brânquias. Você pode respirar ar e água.

Ventosas (2 pontos): você ganha ventosas nas pontas dos seus dedos, lhe concedendo deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada.

Voo (5 pontos): asas brotam de suas costas. Você ganha deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada.

Sentidos Apurados (2 pontos): seus olhos e ouvidos se tornam mais sensíveis. Você ganha vantagem em testes de Sabedoria (Percepção).

Sentidos Perfeitos (3 pontos): seu olfato se aprimora e você ganha um instinto de rapina. Você pode ver criaturas invisíveis e objetos dentro de 3 metros de você, mesmo se você está cego.

Natação (2 pontos): você ganha barbatanas e membranas entre os dedos das mãos e dos pés. Você ganha deslocamento de natação igual ao seu deslocamento de caminhada.

Couraça (2 pontos): sua pele torna-se tão resistente quanto couro. Você ganha um bônus de +2 na sua CA.

Fortaleza Intelectual

Disciplina do Despertar

Você forja uma parede indomável de energia psiônica ao redor da sua mente, que permite que você contra-ataque seus oponentes.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você ganha resistência ao dano psíquico.

Reversão Psíquica (2 pontos): como reação, você pode impor desvantagem em um ataque contra você se puder ver o atacante. Se o ataque ainda o atinge, o atacante sofre 2d10 de dano psíquico.

Ripostar Psíquico (1-7 pontos): como uma reação quando você faz uma salvaguarda de Inteligência, Sabedoria ou Carisma, você ganha um bônus de +1 para essa rolagem para cada ponto gasto nesta habilidade. Você pode usar essa habilidade depois de rodar o dado, mas antes do Mestre aplicar os resultados.

Redução Psíquica (5 pontos, conc., 10 min.): como ação, você cria um campo de energia psíquica protetora. Escolha qualquer número de criaturas até 6 metros de você. Até

que sua concentração termine, cada alvo tem resistência a dano psíquico e vantagem em salvaguardas de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Inquisição Psíquica

Disciplina do Despertar

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

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você sabe quando uma criatura que se comunica com você por meio de telepatia está mentindo.

Martelo da Inquisição (1-7 pontos): como uma ação, escolha uma criatura que você pode ver até 18m de você. O alvo deve fazer salvaguarda de Inteligência. Em uma falha, ele sofre 1d10 dano psíquico por ponto gasto e sofre desvantagem em sua próxima salvaguarda de Sabedoria antes do final do seu próximo turno. Em sucesso, a criatura apenas recebe metade do dano.

Consulta Forçada (2 pontos): com uma ação, você faz uma pergunta para uma criatura que você possa ver e ouvir até 6 metros de você. A questão deve ser feita de forma que possa ser respondida apenas com “Sim” ou “Não”, caso contrário essa habilidade falhará. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou ele responderá com uma resposta verdadeira. Uma criatura é imune a essa habilidade se for imune a ser enfeitiçado.

Inspecionar Mentes (5 pontos, conc., 1 h): enquanto você se concentra nessa habilidade, você examina a mente de uma criatura. A criatura deve permanecer até 6 metros de você e você deve poder vê-lo. Se você atingir a duração total da habilidade, o alvo deve fazer três salvaguardas de Inteligência e você aprende informações com base no número de Salvaguardas falhos.

Com uma salvaguarda falha, você aprende suas memórias importantes nas últimas 12 horas.

Com duas salvaguardas falhas, você aprende suas memórias importantes nas últimas 24 horas.

Com três salvaguardas falhas, você aprende suas memórias importantes nas últimas 48 horas.

Ideia Fantasma (6 pontos, conc., 1 h): enquanto você se concentra nessa habilidade, você examina a mente de uma

criatura. A criatura deve permanecer até 6 metros de você, e você deve poder vê-lo. Se você atingir a duração total da habilidade, o alvo deve fazer três salvaguardas de Inteligência e você planta uma memória ou uma ideia nele, que dura várias horas com base no número salvaguardas falhas. Você escolhe se a ideia/memória é trivial (como "Eu fiz mingau para o café da manhã" ou "Kalac é o pior") ou a definição de personalidade ("Eu não consegui salvar minha aldeia de saqueadores orcs e sou, portanto, um covarde" ou "A magia é um flagelo, então eu renuncio a ela").

Com uma salvaguarda falho a ideia/memória dura às próximas 4 horas. Com dois testes falhos, dura 24 horas. Com salvaguardas falhas, ela dura 48 horas.

Maestria da Água

Disciplina Wu Jen

Sua mente se torna um com a água elementar, sintonizando seus pensamentos com seu fluxo e refluxo.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem uma velocidade de natação igual à sua velocidade de caminhada, e você pode respirar debaixo d'água.

Secar (1-7 pontos): com uma ação, escolha uma criatura que você pode ver até 18m de você. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 1d10 de dano necrótico por ponto gasto nesta habilidade, ou metade de dano em um sucesso.

Aperto Aquático (2 pontos): como ação, você desencadeia uma onda que surge e depois se retira, como a maré crescente. Você cria uma onda em um quadrado de 4,5m por 4,5m. Qualquer criatura nesta área deve fazer uma salvaguarda de Força. Em uma falha, o alvo sofre 2d6 de dano de contundente, está incapacitado e é puxado 3m para perto de você. Em um sucesso, um alvo apenas sofre metade do dano. Você pode aumentar o dano dessa habilidade em 1d6 por ponto adicional gasto.

Chicote de Água (3 pontos): como ação, você desencadeia um jato de água em uma linha de 18m de comprimento e 1,5m de largura. Cada criatura na linha deve fazer uma salvaguarda de Força, sofrendo 3d6 dano de contundente em uma falha ou metade em um sucesso. Além disso, você pode mover cada alvo que falhar para um

espaço desocupado na mesma linha. Você pode aumentar o dano dessa habilidade em 1d6 por ponto adicional gasto nela.

Respirar na Água (5 pontos): com uma ação, você concede até 10 criaturas até 18metros de você (que podem incluir você) a capacidade de respirar debaixo d'água nas próximas 24 horas.

Esfera de Água (6 pontos, conc., 1 min.): com uma ação, você faz com que uma esfera de água se forme ao redor de uma criatura. Escolha uma criatura que você pode até 18m de você. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Destreza. Em uma falha, ela fica presa na esfera de água até sua concentração terminar. Enquanto o alvo está preso, sua velocidade é reduzida à metade, ela sofre desvantagem em rolagens de ataque e não pode ver nada a mais de 3 metros de distância. No entanto, os ataques contra ela também sofrem desvantagem. O alvo pode repetir teste no final de cada uma dos seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo com um sucesso.

Água Animada (7 pontos, conc., 1 h): como ação, você faz com que um elemental de água apareça em um espaço desocupado que você pode ver até 24 metros de você. O Elemental dura até a sua concentração terminar e ele obedece aos seus comandos verbais. Em combate, ele rola iniciativa normalmente e você decide as ações dele durante os seus turnos. Quando esse efeito termina, o Elemental desaparece. Veja seu bloco de estatísticas no *Manual dos Monstros*.

Maestria da Luz e das Trevas

Disciplina Wu Jen

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

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nessa disciplina, escuridão natural e mágica dentro de 6 metros não afeta sua visão.

Escuridão (1-7 pontos): como ação, você cria uma área de escuridão mágica que anula visão no escuro. Escolha um local que você pode ver até 18m de você. A escuridão mágica irradia desse ponto em uma esfera com um raio de 3m por ponto de psi gasto nesta habilidade. A luz produzida por feitiços de 2º nível ou menos é suprimida nesta área.

Luz (2 pontos, conc., 1 min.): com uma ação, um objeto que você toca irradia luz em um raio de 4,5m e penumbra por mais 4,5m. A luz dura

até a sua concentração terminar. Alternativamente, uma criatura que você toca irradia luz da mesma maneira se falhar uma salvaguarda de Destreza. Enquanto iluminado dessa maneira, o alvo não pode esconder e ataques contra ele tem vantagem.

Bestas das Sombras (3 pontos, conc., 1 min.): Com uma ação, você faz aparecer duas Sombras em espaços desocupados que você pode ver até 18m de você. As Sombras duram até a sua concentração terminar e elas obedecem a seus comandos verbais. Em combate, elas rolam iniciativa normalmente como um grupo e você decide as ações delas durante o seu turno. Quando esse efeito termina, as Sombras desaparecem. Veja o *Manual dos Monstros* para o seu bloco de estatísticas.

Luz Radiante (5 pontos, conc., 1 min.): com uma ação, você projeta um feixe de luz em uma criatura que você pode ver até 18m de você. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Destreza. Uma falha, ele sofre 6d6 de dano radiante e está cego até sua concentração terminar. Em um sucesso, o alvo sofre metade do dano. Um alvo cego pode repetir a salvaguarda no final de cada uma dos seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

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

Thor (7 pontos): com uma ação, escolha um ponto que você possa ver até 18m de você. A energia do trovão irrompe em uma esfera de 4,5m de raio centrada nesse ponto. Cada criatura nessa área deve realizar uma salvaguarda de Constituição. Uma falha, um alvo sofre 8d6 de dano trovejante e está atordoado até o final do próximo turno. Em um sucesso, um alvo apenas recebe metade de dano.

Maestria da Madeira e da Terra

Disciplina Wu Jen

Você sintoniza sua mente para tomar controle da madeira e da terra.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem um bônus de +1 para CA.

Animar (1-7 pontos): com uma ação, sua mente toma o controle de uma arma corpo-a-corpo que você está segurando. A arma voa em direção a uma criatura que você pode ver dentro de 6m. Realize um ataque de arma corpo-a-corpo contra a criatura usando seu modificador de ataque de disciplina para as

rolagens de ataque e dano. Se atingir, a arma causa o dano normal, além de 1d10 de dano contundente adicional por ponto de psi gasto nesta habilidade. A arma retorna para a sua mão após o ataque.

Anular Arma (2 pontos): como uma ação, escolha uma arma não mágica segurada por uma criatura que você possa ver até de 18m de você. Essa criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força ou a arma escolhida não pode ser usada para atacar até o final do próximo turno.

Anular Armadura (3 pontos): como uma ação, escolha uma armadura não mágica usado por uma criatura que você possa ver até 18metros de você. Essa criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição ou a CA da criatura se torna 10 + seu modificador de Destreza até o final do seu próximo turno.

Parede de Madeira (3 pontos, conc., 1 h): com uma ação, você cria uma parede de madeira da qual pelo menos uma parte deve estar até 18m de você. A parede tem 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 30 centímetros de espessura. A parede dura até a sua concentração terminar. Cada 1,5m de largura da parede possui CA 12 e 100 pontos de vida.

A ruptura de uma “seção” cria um buraco de 1,5m por 1,5m, mas a parede permanece intacta.

Forma Blindada (6 psi, conc., 1 min.): como uma ação de bônus, você ganha resistência dano contundente, cortante e perfurante, que dura até sua concentração terminar.

Animar a Terra (7 pontos, conc., 1 h): com uma ação, você faz com que um Elemental de Terra apareça em um espaço desocupado que você pode ver até 24 metros de você. O elemental dura até sua concentração terminar e obedece seus comandos verbais. Em combate, ele joga iniciativa normalmente e você decide o que ele fará durante os seus turnos. Quando esse efeito termina, o Elemental desaparece. Veja o *Manual dos Monstros* para seu bloco de estatísticas.

Maestria do Ar

Disciplina Wu Jen

Você se torna um com o Poder Elemental do Ar.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você não sofre dano de queda e ignora terreno difícil ao caminhar.

Passo da Ventania (1-7 pontos): como parte do seu deslocamento neste turno, você pode voar até 3m por cada ponto gasto. Se você terminar o voo no ar, você cairá, a menos que se agarre em algo.

Rosa dos Ventos (1-7 pontos): como ação, você cria uma linha de ar focado com 6 metros de comprimento e 1,5m de largura. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Força, sofrendo 1d8 de dano contundente por ponto gasto e sendo derrubado em uma falha. Em um sucesso, o alvo apenas sofre metade do dano.

Capa do Vento: (3 pontos, conc., 10 min.): com uma ação bônus, você toma o controle do ar ao seu redor para criar um véu de proteção. Até que sua concentração termine, os ataques de ataque contra você têm desvantagem e quando uma criatura que você vê pode errar um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para forçar a criatura a repetir o ataque contra ela mesma.

Forma de Vento (5 psi, conc., 10 min.): com uma ação bônus, você ganha deslocamento de voo de 18m, até sua concentração terminar.

Forma Enevoadada (6 pontos, conc., 1 min.): com uma ação, seu corpo se torna como uma nuvem nebulosa até sua concentração terminar. Nessa forma, você ganha resistência a dano cortante, perfurante e contundente e você não pode tomar outras ações além de Correr. Você pode passar por aberturas com mais de 3 cm de largura sem se espremer.

Animar o Ar (7 psi, conc., 1 h): como ação, você faz com que um Elemental de Ar apareça em um espaço desocupado que você possa ver até 24 metros. O elemental dura até a sua concentração terminar e ele obedece a seus comandos verbais. Em combate, ele joga iniciativa normalmente e você decide suas ações no seu turno. Quando esse efeito terminar, o elemental desaparece. Veja o *Manual dos Monstros* para o bloco de estatísticas do Elemental.

Maestria do Clima

Disciplina Wu Jen

Sua mente alcança os céus, remoldando as tempestades para atender às suas necessidades.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem resistência a dano elétrico e tropejante.

Passo Nebular (1-7 pontos, conc., 10 min.): com uma ação, você conjura nuvens para criar uma escada sólida e translúcida que dura até sua concentração terminar. As escadas formam uma espiral que preenche uma área de 3m por 3m e atinge 4,5m por ponto gasto.

Luz Voraz (1-7 pontos): com uma ação, você enlaça a garganta de uma criatura até 18m de você. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Destreza e tem desvantagem se estiver usando armadura pesada. O alvo sofre 1d8 de dano elétrico por ponto gasto em uma falha ou metade em um sucesso.

Muralha de Nuvens (2 pontos, conc., 10 min.): como ação, você cria uma muralha de nuvens. Pelo menos uma parte dela deve estar até 18m de você. A muralha tem 18m de comprimento, 3 metros de altura e 30 cm de espessura. A muralha dura até a sua concentração terminar. Criaturas e objetos podem atravessá-la sem problemas, mas a parede bloqueia a visão.

Tornado (2 pontos): com uma ação, escolha um ponto que você possa ver até 18m de você. Os ventos uivam em uma esfera de 4,5m de raio centrada nesse ponto. Cada criatura na esfera deve ter êxito em uma salvaguarda de Força ou sofrerá 1d6 de dano perfurante e será movida para um espaço desocupado de sua escolha na esfera. Qualquer objeto solto na esfera é movido para um espaço desocupado de sua escolha dentro dele se o objeto não pesa mais de 50 quilos.

Salto do Relâmpago (5 pontos): como ação, você desfere uma linha de relâmpagos de 18m de comprimento e 1,5m de largura. Cada criatura na linha deve realizar uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 6d6 dano elétrico em uma falha ou metade disso em um sucesso. Você pode, então, se teletransportar para um espaço desocupado tocado pela linha. Você pode aumentar o dano dessa habilidade em 1d6 por ponto adicional gasto nele.

Senhor dos Trovões (6 pontos, conc., 10 min.): com uma ação, você cria uma parede de trovões, da qual, pelo menos, uma parte deve estar até 18m de você. A parede tem 18m de comprimento, 3m de altura e 30 cm de espessura. A parede dura até a sua concentração terminar. Cada metro movido através da muralha custa 1m extra de deslocamento.

Maestria do Fogo

Disciplina Wu Jen

Você alinha a sua mente com a energia elementar do fogo.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você ganha resistência a dano ígneo, e você ganha um bônus de +2 nas rolagens de dano ígneo.

Combustão (1-7 psi, conc., 1 min.): com uma ação, escolha uma criatura ou objeto que você pode ver dentro de 24 metros de você. O alvo deve realizar uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha, o alvo sofre 1d10 de dano ígneo por ponto gasto e sofre combustão, sofrendo 1d6 de dano ígneo no final de cada uma dos seus turnos ou até sua concentração terminar ou até que ele ou uma criatura próxima apague as chamas usando uma ação. Em um sucesso, o alvo apenas sofre metade do dano e não entra em combustão.

Pilar de Chamas (3 pontos, conc., 1 min.): com uma ação, você cria fogo em um cubo de 4,5m por 4,5m até 1,5 de você. O fogo dura até a sua concentração terminar. Qualquer criatura nessa área quando você usa essa habilidade e qualquer criatura que termine o turno dela nessa área sofre 5 de dano ígneo.

Vulcão (5 pontos): com uma ação, você cria uma explosão ardente em um ponto que você pode ver até 24m de você. Cada criatura em uma esfera de 4,5m de raio centrada nesse ponto deve fazer uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 7d6 de dano ígneo e sendo caído em uma falha ou metade de dano e nada mais em um sucesso.

Espalhe seu Fogo! (5 pontos, conc., 1 min.): como uma ação bônus, você fica envolto em chamas até sua concentração terminar. Qualquer criatura que termine o turno dela até 1,5m de você sofre 3d6 de dano ígneo.

Fogo Fátuo (7 pontos, conc., 1 h): com uma ação, você faz com que um Elemental de Fogo apareça em um espaço desocupado que você possa ver até 24m de você. O elemental dura até sua concentração terminar e obedece seus comandos verbais. Em combate, ele joga iniciativa normalmente e você decide as ações dele no seu turno. Quando esse efeito termina, o Elemental desaparece. Veja o bloco de estatísticas dele no *Manual dos Monstros*

Maestria do Gelo

Disciplina Wu Jen

Você dominou o poder do gelo, moldando para atender aos seus desejos.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem resistência a dano gélido.

Ponta de Gelo (1-7 pontos): com uma ação, você atira uma estaca de gelo em uma criatura. Escolha um alvo até 24m de você. Ele deve fazer uma salvaguarda de Destreza. Com uma falha, o alvo sofre 1d8 gélido por ponto gasto e tem a sua velocidade reduzida para a metade até o início do seu próximo turno. Em um sucesso, o alvo apenas sofre metade do dano.

Folha de Gelo (2 pontos): com uma ação, escolha um ponto no chão que você pode ver até 18m de você. O solo em um raio de 4,5m centrado nesse ponto fica coberto de gelo por 10 minutos. É terreno difícil e qualquer criatura que mova mais de 3m sobre ele deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza ou cairá no chão. Se a superfície for inclinada, uma criatura que cai na área desliza imediatamente para o fundo da inclinação.

Santuário Congelado (3 pontos): com uma ação bônus, você se envolve com uma resiliência gelada. Você ganha 20 pontos de vida temporários.

Chuva Gélida (5 pontos, conc., 1 min.): com uma ação, escolha um ponto que você pode ver até 24m de você. O ar em uma esfera de 4,5m de raio centrada nesse ponto torna-se mortalmente frio e saturado de umidade. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha, um alvo sofre 6d6 gélido e o seu deslocamento é reduzido para 0 até sua concentração terminar. Em um sucesso, o alvo recebe apenas metade do dano.

Com uma ação, um alvo que tenha sua velocidade reduzida pode acabar com o efeito se conseguir passar em um teste de Força (Atletismo) CD igual à CD de resistência desse efeito.

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

Barreira de Gelo (6 psi, conc., 10 min.): com uma ação, você cria uma parede de gelo da qual, pelo menos, uma parte deve estar até 18m de você. A parede tem 18 metros de comprimento, 3m de altura e 30 cm de espessura. A parede dura até a sua concentração terminar. Cada 3m da parede possui CA 12 e 30 pontos de vida. Uma criatura que danifica a parede com um ataque corpo-a-corpo recebe dano gélido igual ao dano causado pela criatura à parede.

Maestria Energética

Disciplina Wu Jen

Como um estudante do poder psiônico, você percebe a energia potencial que flui através de todas as coisas. Você alcança com sua mente, transformando potencial em real. Objetos e criaturas movem ao seu comando.

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

Empurrar (1-7 pontos): com uma ação, escolha uma criatura que você pode ver até 18m de você. O alvo deve fazer salvaguarda de Força. Em uma falha, o alvo sofre 1d8 de dano contundente por ponto gasto e é empurrado até 1,5m por ponto gasto em linha reta para longe de você. Em um sucesso, o alvo apenas recebe metade do dano.

Mover (2-7 pontos): escolha um objeto que você pode ver até 18m que não está sendo usado ou carregado por outra criatura e que não está preso no lugar. O objeto não pode ser maior que 4,5m e seu peso máximo depende dos pontos de psi gastos nesta habilidade, como mostrado abaixo. Com uma ação, você pode mover o objeto até 18m e você deve manter o objeto à sua vista durante este movimento. Se o objeto terminar esse movimento no ar, ele cai. Se o objeto cair sobre uma criatura, ela deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 10 ou sofre dano conforme listado na tabela abaixo:

Pontos	Peso Máximo	Dano Contundente
2	12,5kg	2d6
3	25 kg	4d6
5	125 kg	6d6
6	250 kg	7d6
7	500 kg	8d6

Armadura Inercial (2 pontos): com uma ação, você se envolve em um campo intangível energético. Por 8 horas, sua CA é 14 + seu modificador de Destreza e você ganha resistência a dano energético. Este efeito termina se você estiver vestindo uma armadura.

Barreira Telecinética (3 pontos, conc., 10 min.): com uma ação, você cria uma parede transparente de energia telecinética, pelo menos uma parte deve até 18m de você. A parede tem 8m de comprimento, 3m de altura e 30 cm de espessura. A parede dura até a sua concentração terminar. Cada metro da parede possui CA 10 e 10 pontos de vida.

Aperto Ífero (3 psi, conc., 1 min.): você tenta agarrar uma criatura com energia telecinética e mantê-la presa. Com uma ação, escolha uma criatura que você pode ver até 18m de você. O alvo deve ser bem sucedido em salvaguarda de Força ou será agarrado por você até sua concentração terminar ou até que o alvo deixe o seu alcance, que é de 18metros.

O alvo agarrado pode escapar conseguindo um sucesso em uma salvaguarda de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) contestada pela sua habilidade psiônica. Quando um alvo tenta escapar dessa maneira, você pode gastar pontos de psi para aumentar sua CD, respeitando seu limite psiônico. Você ganha um bônus +1 por ponto gasto.

Enquanto um alvo está agarrado dessa maneira, você cria um dos seguintes efeitos com uma ação:

Esmagamento (1-7 pontos): O alvo sofre 1d6 de dano contundente por ponto de psi gasto.

Mover (1-7 psi): Você move o alvo até 1,5m por ponto de psi gasto. Você pode movê-lo no ar e mantê-lo lá. Ele cairá se sua concentração terminar.

Manto da Alegria

Disciplina Avatar

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

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

Presença Calmante (1-7 pontos): com uma ação bônus, escolha até três criaturas que você possa ver até 18m. Cada alvo recebe 3 pontos de vida temporários por ponto de psi gasto neste efeito.

Aura Reconfortante (2 pontos, conc., 1 min.): com uma ação bônus, escolha até três aliados que você pode ver (que pode incluir você) Até que sua concentração termine, cada alvo pode rolar um d4 ao fazer uma salvaguarda e adicionar o número rolado ao total.

Aura de Êxtase (3 pontos, conc., 1 min.): como uma ação de bônus, você irradia uma alegria distrativa até sua concentração terminar. Cada criatura até 18 metros de você que pode te ver sofre desvantagem em qualquer teste usando as habilidades Percepção e Investigação.

Farol de Recuperação (5 pontos): com uma ação de bônus, você e até cinco aliados que você pode ver até 18m podem fazer Salvaguardas contra todos os efeitos que estão sofrendo, o que permite uma salvaguarda no início ou no final de seus turnos.

Manto da Coragem

Disciplina Avatar

Você preenche sua mente com coragem, irradiando confiança e bravura em seus aliados.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você e aliados até 3m, que podem te ver, têm vantagem em Salvaguardas contra serem amedrontados.

Incitar Coragem (2 pontos): com uma ação bônus, escolha até seis criaturas que você possa ver até 18m. Se alguma dessas criaturas está assustada, essa condição acaba para essa criatura.

Aura de Vitória (1-7 pontos, conc., 10 min.): com uma ação bônus, você projeta energia psiônica até sua concentração terminar. A energia fortalece você e seus aliados quando seus inimigos são derrubados. Sempre que um inimigo que você pode ver é reduzido a 0 pontos de vida, você e cada um dos seus aliados até 6m ganham pontos de vida temporários iguais ao dobro dos pontos gastos para ativar esse efeito.

Pilar de Confiança (6 psi, conc., 1 turno): com uma ação, você e até cinco criaturas que você possa ver até 18metros ganham uma ação bônus para usar nos seus turnos individuais. A ação desaparece se não for usada antes do final do próximo turno. A ação pode ser usada apenas para fazer um ataque com arma ou para tomar a ação Correr ou Desengajar.

Manto da Fúria

Disciplina Avatar

Você permite que a fúria primitiva que espreite dentro de sua mente exploda.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, em combate, você e qualquer aliado que começa o turno até 3m, ganha um aumento de 1,5m no deslocamento de caminhada durante esse turno.

Incitar Fúria (2 pontos, conc., 1 min.): com uma ação bônus, escolha até três aliados que você possa ver até 18m (que podem incluir você). Até que sua

concentração termine, cada alvo pode rolar um d4 ao rolar uma jogada de dano com uma arma corpo a corpo e adicioná-lo ao dano causado.

Carga Irracional (2 pontos): com uma ação bônus, escolha até três criaturas que você possa ver até 18m. Cada alvo pode usar imediatamente sua reação para andar o seu deslocamento em direção ao inimigo mais próximo.

Aura da Cólera (3 pontos, conc., 1 min.): com uma ação bônus, você desencadeia uma aura de fúria. Até que sua concentração acabe, você e qualquer criatura até 6m têm vantagem em rolagens de ataque com armas corpo-a-corpo.

Fúria Abrupta (5 pontos, conc., 1 min.): com uma ação, você inunda a ira em uma criatura que você possa ver até 18m. O alvo deve ser bem sucedido em salvaguarda de Carisma, ou só poderá usar suas ações para atacar com armas corpo-a-corpo. Ele pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Manto da Sedução

Disciplina do Despertar

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

Foco Psíquico: embora focado nesta disciplina, você ganha um bônus para testes de Carisma igual à metade do modificador de Inteligência (mínimo de +1).

Presença Encantadora (1-7 pontos): com uma ação, você exerce uma aura de poder simpático. Role 2d8 por ponto de psi gasto nesta habilidade, o total é o número de pontos de vida das criaturas esta opção pode afetar. Criaturas até 6 metros de você são afetadas pela ordem crescente de seus máximos de pontos de vida, ignorando criaturas incapacitadas, criaturas imunes a serem encantadas e criaturas envolvidas em combate. Começando com a criatura que tem menor número de pontos de vida, cada criatura afetada por esta opção é encantada por você por 10 minutos, considerando você como um amigo conhecido.

Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total máximo antes de passar para a próxima criatura. Os pontos de vida máximos de uma criatura devem ser igual ou

inferior ao total restante para que essa criatura seja afetada.

Centro das Atenções (2 pontos, conc., 1 min.): como uma ação, você exerce uma aura de poder que agarra a atenção de uma criatura. Escolha uma criatura que você pode ver até 18m de você. Ela deve realizar uma salvaguarda de Carisma. Em uma falha, a criatura está tão distraída por você que todas as outras criaturas são invisíveis para ela até que sua concentração termine. Este efeito termina se a criatura não pode mais vê-lo ou ouvir você ou se sofrer qualquer dano.

Impor (7 pontos, conc., 10 min.): com uma ação, você exerce uma aura que impõe a respeito aos outros. Escolha até 5 criaturas que você possa ver até 18m. Cada alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Inteligência ou será enfeitiçado por você até sua concentração terminar. Enquanto enfeitiçado, o alvo obedece todos os seus comandos verbais da melhor forma possível e sem fazer nada obviamente suicida.

O alvo enfeitiçado atacará apenas criaturas que o atacaram desde que ficou enfeitiçado ou que já lhe eram hostis. No final de cada um dos seus turnos, o alvo pode repetir o teste, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Manto do Comando

Disciplina Avatar

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

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, quando você termina o seu turno e não se moveu durante ele, você pode usar a sua reação para permitir que um aliado possa ver até 6m, mova-se metade do deslocamento dele, indo para um ponto a sua escolha. Para mover-se dessa maneira, o aliado não pode estar incapacitado.

Movimento Coordenado (2 pontos): como uma ação bônus, escolha até cinco aliados que você possa ver até 18m. Cada um desses aliados pode usar sua reação para mover a metade do seu deslocamento, seguindo para um ponto à sua escolha.

Visão do Comandante (2 pontos, conc., 1 min.): com uma ação, escolha uma criatura que você pode ver até 18m de você. Até o início do seu próximo turno, seus aliados

têm vantagem em jogadas de ataque contra esse alvo.

Atacar! (3 pontos): com uma ação bônus, escolha um aliado que você possa ver até 18m. Esse aliado pode usar a reação dele atacar imediatamente um alvo que você escolher.

Mente Estratégica (5 pontos, conc., 1 min.): com uma ação, você exerce uma aura de confiança e comando que une seus aliados em uma unidade coesa. Até que sua concentração termine, qualquer aliado até 18m de você pode, no turno dele, como ação bônus, tomar a ação Disparar ou Desengajar ou rolar um d4 e adicionar o número rolado para cada rolagem de ataque que eles fizerem nesse turno.

Ofensiva (7 pontos): como ação, escolha até cinco aliados que você possa ver até 18m. Cada um desses aliados pode usar sua reação para tomar a ação de Atacar em alvos que você escolheu.

Manto do Pavor

Disciplina Avatar

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

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

Incitar o Medo (2 pontos, conc., 1 min.): com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver até 18m. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou ficará amedrontado por você até sua concentração terminar. Sempre que o alvo amedrontado termina seu turno em um local onde você não pode vê-lo, ele pode repetir o teste, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Aura Perturbadora (3 pontos, conc., 1 h): com uma ação bônus, você se envolve em energia psíquica perturbadora. Até que sua concentração termine, qualquer inimigo até 18m que possa ver você gasta 1m extra de deslocamento pra cada 1m que ele se mova na sua direção. Uma criatura que não pode ser amedrontada é não é afetada.

Incitar o Pânico (5 pontos, conc., 1 min.): como uma ação, escolha até oito criaturas que você possa ver até 18m e que possam vê-lo. No começo do turno de cada alvo, até a sua concentração terminar, os alvos deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Em uma falha,

ele estará amedrontado até o final do próximo turno dele e você joga um dado. Se você sair um número ímpar, o alvo amedrontado se move metade do deslocamento em uma direção aleatória e não toma ações no seu turno além de gritar de terror. Se você sair um número par, o alvo amedrontado faz um único ataque contra um alvo aleatório que esteja em seu alcance. Se não houver um alvo, ele se move metade do deslocamento em uma direção aleatória e não toma ações no seu turno além de gritar de terror. Este efeito termina se o alvo obtiver três sucessos nas salvaguardas.

Mente Nômade

Disciplina Nômade

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

Foco Psíquico: sempre que você estiver focado nesta disciplina, você escolhe uma perícia ou ferramenta e possui proficiência com ela até seu foco terminar.

Alternativamente, você ganha a capacidade de ler e escrever um idioma de sua escolha até o seu foco terminar.

Mente Andarilha (2-6 pontos, conc., 10 min.): você entra em meditação profunda. Se você se concentrar a duração total desta opção, então você ganha proficiência com até três das seguintes perícias (uma perícia por cada 2 pontos de psi gasto): Arcanismo, Atuação, História, Lidar com Animais, Medicina, Natureza, Religião e Sobrevivência. O benefício dura 1 hora e não é necessária nenhuma concentração.

Escanear (2 pontos, conc., 1 h): você lança a sua mente para obter informações sobre uma criatura específica. Se você se concentrar a duração total desta opção, você ganha uma compreensão geral da localização atual da criatura. Você sabe a região, cidade, vila ou distrito onde ela está localizada em uma área de 1 a 6 quilômetros (a escolha do Mestre). Se a criatura estiver em outro plano de existência, em vez disso, você saberá em qual plano ela está.

História de um Objeto (3 pontos, conc., 1 h): você estuda cuidadosamente um item. Se você se concentrar para a duração total desta opção enquanto permanece até 1,5m do item, você ganha os benefícios de uma conjuração de *identificar* lançada sobre o item.

Discurso Psíquico (5 pontos): como uma ação, você sintoniza sua mente com a impressão psíquica de toda a linguagem. Por 1 hora, você ganha a capacidade de entender qualquer idioma que você ouça ou tente ler. Além disso, quando você fala, todas as criaturas que podem entender um idioma entendem o que você diz, independentemente da língua que você use.

Olho Andarilho (6 pontos, conc., 1 h): com uma ação, você cria um sensor psíquico até 18m. O sensor dura até a sua concentração terminar. O sensor é invisível e paira no ar. Você recebe mentalmente informações visuais do olho, que tem visão normal e visão no escuro de 18 metros. O sensor pode olhar em todas as direções. Com uma ação, você pode mover o sensor até 6 metros em qualquer direção. Não há limites para o quão longe de você o olho pode se mover, mas ele não pode entrar em outro plano de existência. Uma barreira sólida bloqueia o movimento do olho, mas o olho pode passar por aberturas tão pequenas quanto 3cm de diâmetro.

Olho Progressivo (7 psi, conc., 1 h): igual ao **Olho Andarilho** acima, exceto que o olho pode mover-se através de objetos sólidos, mas não pode terminar seu deslocamento em um. Se o fizer, o efeito imediatamente termina.

Metabolismo Corrosivo

Disciplina Imortal

Seu controle sobre seu corpo permite que você espalhe ácido ou faça ataques de veneno.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem a resistência a danos de ácido e venenoso.

Toque Corrosivo (1-7 pontos): com uma ação, você faz um toque ácido contra uma criatura ao seu alcance. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 1d10 de dano de ácido por ponto gasto em uma falha ou metade disso em um sucesso.

Nuvem Venenosa (1-7 pontos): com uma ação, você cria um spray de veneno que alveja uma criatura que você possa ver até 6m de você. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha, ele sofre 1d6 de dano venenoso por ponto de psi gasto e fica envenenado até o final do seu próximo turno. Em um sucesso o alvo apenas sofre metade do dano.

Espalhar Ácido (2 pontos): como uma reação quando você sofre dano perfurante ou cortante, você faz com que ácido brote da sua

ferida. Cada criatura até 1,5m de você sofre 2d6 de dano ácido.

Sopro do Dragão Negro (5 pontos): você exala uma onda de ácido em uma linha de 18m de comprimento por 5 metros de largura. Cada criatura na linha deve fazer salvaguarda de Constituição, sofrendo 6d6 de dano de ácido em uma falha ou metade disso em um sucesso. Você pode aumentar o dano em 1d6 por ponto de psi adicional gasto.

Sopro do Dragão Verde (7 pontos): você exala uma nuvem de veneno em um cone de 18 metros. Cada criatura na linha deve fazer uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 10d6 de dano venenoso em uma falha ou metade disso em um sucesso.

Passo Nômade

Disciplina Nômade

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

Foco Psíquico: depois de se teletransportar no seu turno, enquanto estiver focado nesta disciplina, seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 metros até o final do turno, Você pode receber esse aumento apenas uma vez por turno.

Passo de Uma Dúzia de Passos (1-7 pontos): se você ainda não se teleportou, você pode usar uma ação bônus para se teletransportar até 4,5m por ponto de psi gasto para um espaço desocupado que você possa ver e o seu deslocamento é reduzido para 0 até o final do turno.

Âncora Nômade (1 ponto): com uma ação, você cria uma âncora de teletransporte invisível e intangível em um espaço de 1,5m que você possa ver até 24m. Durante as próximas 8 horas, sempre que você usar esta disciplina psiônica para se teletransportar, você pode, em vez disso, se teletransportar para a âncora, mesmo que não possa vê-la, mas deve estar dentro do alcance da capacidade de teletransporte.

Passo Defensivo (2 pontos): quando você é atingido por um ataque, você pode usar sua reação para ganhar um bônus de +4 para CA contra esse ataque, possivelmente fazendo o ataque errar. Você então se teletransporta até 3m para um espaço desocupado que você pode ver.

Lá e de volta outra vez (2 pontos): com uma ação bônus, você se teleporta até 4,5m para um espaço desocupado que você pode ver e,

em seguida, pode mover metade do seu deslocamento. No final do seu turno, você pode se teletransportar para o local que você ocupou antes de se teletransportar pela primeira vez, a menos que esteja ocupado ou em um plano de existência diferente.

Transposição (3 pontos): se você ainda não se teleportou, escolha um aliado que você possa ver até 18m. Com uma ação bônus, você teleporta a si mesmo e a criatura, trocando de lugares e o seu deslocamento é reduzido para 0 até o final do turno.

Esta habilidade falha e é desperdiçada se qualquer um de vocês não puder encaixar no espaço de destino.

Transposição Perfeita (5 pontos): com uma ação, escolha uma criatura que você possa até 24m. Essa criatura deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Em uma falha, você e a criatura teleportam, trocando os lugares. Esta habilidade falha e é desperdiçada se qualquer um de vocês não puder encaixar no espaço de destino.

Nau Catarineta, a Caravana Fantasma (6 pontos): com uma ação, você e até seis criaturas a sua escolha, que estejam dispostas a isso, que você possa ver até 18m teleportam-se até 1 quilômetro para um ponto que você pode ver. Se não houver um espaço suficiente para todos no ponto de chegada, esta habilidade falha e é desperdiçada.

Porta do Nômade (7 pontos, conc., 1 h): com uma ação, você cria um cubo de 1,5m de luz cinza fraca até 1,5m. Você cria um cubo idêntico em qualquer ponto da sua escolha até 2 km que você viu nas últimas 24 horas. Até que sua concentração termine, qualquer pessoa que entra em um dos cubos imediatamente se teleporte para o outro, aparecendo em um espaço desocupado próximo a ele. A teletransmissão falha se não houver espaço para a criatura aparecer.

Perturbação Psíquica

Disciplina do Despertar

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

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Carisma (Enganação).

Distração (1-7 pontos, conc., 1 min.): com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver até 18m. Essa criatura deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. Em uma falha, ela

sofre 1d10 de dano psíquico por ponto gasto e está cega além de 3m de visão até sua concentração terminar. Em um sucesso, ela apenas sofre metade do dano.

Incapacitar (3 pontos): com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver até 18m. Essa criatura deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. Em uma falha, o alvo está incapacitado até o final do próximo turno ou até sofrer algum dano.

Tempestade Mental (5 pontos): com uma ação, escolha um ponto que você possa ver até 18m. Cada criatura em uma esfera de 6m de raio centrada nesse ponto deve fazer salvaguarda de Sabedoria. Em uma falha, um alvo sofre 8d6 dano psíquico e têm desvantagem em todas as Salvaguardas até o final do próximo turno. Em um sucesso, uma criatura apenas sofre metade do dano. Você pode aumentar o dano em 1d6 por ponto de psi adicional gasto nesta habilidade.

Precognição

Disciplina do Despertar

Ao analisar as informações ao seu redor, desde dicas sutis a fatos aparentemente desconectados, você aprende a tecer uma série de probabilidades em um instante que lhe oferece informações extraordinárias.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem nas jogadas de iniciativa.

Punho Precognitivo (2 pontos, conc., 1 min.): com uma ação bônus, você se abre para receber intuições momentâneas que melhoram suas chances de sucesso. Até que sua concentração termine, sempre que você fizer uma jogada de ataque, uma salvaguarda ou de perícia, você rola um d4 e adiciona ao total.

Ver Tudo (3 pontos): em resposta uma jogada de ataque que o atinge, você usa sua reação para impor desvantagem nessa rolagem de ataque, possivelmente fazendo com que o ataque erre.

Sentido de Perigo (5 pontos, conc., 8 h): com uma ação, você cria um modelo psíquico de realidade em sua mente e configura-o para mostrar alguns segundos para o futuro. Até que sua concentração termine, você não pode se surpreendido, os ataques contra você não podem ganhar vantagem e você ganha um bônus de +10 para a iniciativa.

Amanhecer de Vitória (7 pontos): quando você rola iniciativa, você pode usar essa

habilidade para conceder-se e até cinco criaturas à sua escolha (que pode incluir você) até 18m um bônus de +10 para a iniciativa.

Restauração Psiônica

Disciplina Imortal

Você usa energia psiônica para curar feridas e restaurar a saúde para você e para os outros.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você pode usar um ação bônus para tocar uma criatura que tenha 0 pontos de vida e a estabilizar.

Fechar Feridas (1-7 pontos): com uma ação, você pode gastar pontos de psi para restaurar pontos de vida para uma criatura que você toca. A criatura recupera 1d8 pontos de vida por ponto gasto.

Restaurar Saúde (3 pontos): com uma ação, você toca uma criatura e remove uma das seguintes condições: cego, surdo, paralisado ou envenenado. Alternativamente, você pode remover uma doença da criatura.

Restaurar Vida (5 pontos): com uma ação, você toca uma criatura que morreu no último minuto. A criatura volta à vida com 1 ponto de vida. Esta habilidade não pode voltar à vida uma criatura que morreu de velhice nem pode restaurar partes perdidas do corpo, como um braço ou perna.

Restaurar Vigor (7 pontos): com uma ação, você pode tocar uma criatura e escolher uma das seguintes opções: remova as reduções de um dos seus valores de habilidade, remova um efeito que reduzem seus pontos de vida máximos ou reduza seu nível de exaustão em um.

Telepatia

Disciplina do Despertar

Ao canalizar o poder psiônico, você ganha a capacidade de controlar outras criaturas, substituindo a vontade delas pela sua própria.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você ganha a capacidade de usar sua característica de classe Telepatia com até seis criaturas ao mesmo tempo. Se você não possui esse recurso da classe *Místico*, você o ganha enquanto estiver concentrado nesta disciplina.

Exatamente o que eu quero (2 pontos): com uma ação, você força um alvo fazer uma salvaguarda de Inteligência. Em uma falha, o alvo responde verdadeiramente a uma pergunta que você fizer via telepatia. Em um êxito, o alvo não é afetado e você não pode usar essa habilidade nela novamente até terminar um descanso longo. Uma criatura é

imune a essa habilidade se é imune a ser enfeitada.

Mente Oculta (2 pontos): com uma ação, você força uma criatura com a qual você pode se comunicar telepaticamente a fazer uma salvaguarda de Inteligência. Em uma falha, o alvo acredita em uma declaração sua pelos próximos 5 minutos. A declaração pode ter até dez palavras e deve descrever você, uma criatura ou um objeto que o alvo pode ver. Em um sucesso, o alvo não é afetado e você não pode usar essa habilidade novamente nele até terminar um descanso longo. Uma criatura é imune a essa habilidade se é imune a ser enfeitado.

Vontade Quebrada (5 pontos): com uma ação, força uma criatura com a qual você pode se comunicar telepaticamente a fazer uma salvaguarda de Inteligência. Em uma falha, você escolhe o deslocamento e a ação do alvo em seu próximo turno. Em um sucesso, o alvo não é afetado e você não pode usar essa habilidade nele novamente até terminar um descanso longo. Uma criatura é imune a essa habilidade se é imune a ser enfeitado.

Psíquico (6 pontos, conc., 1 min.): com uma ação, você alveja uma criatura que você possa ver até 18m. O alvo deve ser bem sucedido em salvaguarda de Inteligência ou está paralisado até sua concentração terminar. No final de cada uma dos seus turnos, o alvo pode repetir o teste. Com sucesso, esse efeito acaba. Em uma falha, você pode usar sua reação para forçar o alvo a mover-se metade do seu deslocamento, embora ele ainda esteja paralisado.

Dominação Psíquica (7 pontos, conc., 1 min.): com uma ação, você alveja uma criatura que você possa ver até 18m. O alvo deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Inteligência ou você escolhe as ações e o movimento da criatura nos seus turnos até sua concentração terminar. No final de cada uma dos seus turnos, o alvo pode repetir o teste, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Uma criatura é imune a essa habilidade se é imune a ser enfeitado.

Terceiro Olho

Disciplina Nômade

Você cria um terceiro olho psíquico em sua mente, expulsando-o para o mundo. Ele canaliza pensamentos e o conhecimento de volta para você, aumentando consideravelmente seus sentidos.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem visão no escuro de 18m. Se você já possui visão no escuro com esse alcance ou maior, o alcance aumenta em 3 metros.

Percepção às Cegas (2 pontos, conc., 1 min.): com uma ação bônus, você ganha percepção às cegas com um raio de 6m, que dura até sua concentração acabar.

Olho sem Vibração (2 pontos): com uma ação bônus, você ganha vantagem em testes de Sabedoria por 1 minuto.

Visão Perfurante (3 pontos, conc., 1 min.): com uma ação bônus, você ganha a capacidade de ver através de objetos com até 30cm de espessura que estejam até 6m de você. Esta visão dura até a sua concentração terminar

Visão Verdadeira (5 psi, conc., 1 min.): com uma ação bônus, você ganha visão verdadeira com um raio de 6m. Dura até sua concentração terminar.

Ver Aura

Disciplina do Despertar

Você reorienta sua visão para ver a energia que envolve todas as criaturas. Você percebe auras, assinaturas de energia que podem revelar elementos-chave da natureza de uma criatura.

Foco Psíquico: enquanto estiver focado nesta disciplina, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Intuição).

Avaliar Inimigo (2 pontos): com uma ação bônus você analisa a aura de uma criatura que você vê. Você sabe seu total de pontos de vida atuais e todas as suas imunidades, resistências e vulnerabilidades.

Ler os Modos (2 pontos): com uma ação bônus, você aprende uma palavra-sumário que engloba o estado emocional de até 6 criaturas que você possa ver. Exemplo: feliz, confuso, com medo, violento, etc.

Ver Aura (3 pontos; conc., 1 hr.): com uma ação, você estuda a aura de uma criatura. Até que a sua concentração termine, enquanto você ver o alvo, você sabe se ele está sob qualquer efeito mágico, arcano ou psiônico, seus pontos de vida atuais e o seu estado emocional básico. Enquanto este efeito durar, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Intuição) e em testes de Carisma que você fizer contra ela.

Perceber o Invisível (5 pontos; conc., 1 min.): com uma ação bônus você ganha a

habilidade de ver auras de criaturas invisíveis ou escondidas. Enquanto a sua concentração durar, você pode ver todas as criaturas na sua linha de visão, incluindo escondidas ou invisíveis, a despeito da luminosidade.

Aptidões Psiônicas

As aptidões psiônicas são habilidades menores que requerem aptidão psiônica, mas não drenam o reservatório de poder psiônico de um Místico. As aptidões são semelhantes às disciplinas e usam as mesmas regras, mas com três exceções importantes:

- Você não pode usar seu foco psíquico para se focar em uma aptidão.
- Aptidões não requerem o gasto de pontos de psi para usá-los
- Aptidões não estão vinculados a Ordens Místicas

As aptidões estão apresentados em ordem alfabética:

Charme Místico

Aptidão Psiônica

Como uma ação, você seduz um humanoide que você possa ver até 24m. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Carisma ou ficará enfeitiçado por você até o final do seu próximo turno.

Farol

Aptidão Psiônica

Com uma ação bônus, você faz com que a luz plena irradie do seu corpo em um raio de 6m e meia luz por mais 6m. A luz pode ser de qualquer cor que você queira. A luz dura 1 hora, e você podem extingui-la com uma ação bônus.

Feixe de Energia

Aptidão Psiônica

Com uma ação, uma criatura que você possa ver até 18m deve ter sucesso em salvaguarda de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano de ácido, elétrico, gélido, ígneo ou trovejante (à sua escolha).

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

Ilusão

Aptidão Psiônica

Com uma ação, você planta uma falsa crença na mente de uma criatura que você possa ver até 18m. Você pode criar um som ou uma imagem. Somente o alvo dessa aptidão percebe o som ou imagem que você cria.

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

Se você criar uma imagem, ela não pode ter mais de 1,5m e não pode se mover ou emitir som algum. A imagem não pode criar qualquer efeito que influencie um sentido diferente da visão. A imagem dura 1 minuto e desaparece se a criatura o toca.

Impulso da Mente

Aptidão Psiônica

Com uma ação, você alveja uma criatura que você possa ver até 24m. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Inteligência ou sofre 1d10 de dano psíquico.

O dano da aptidão aumenta em 1d10 quando você alcança o 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível (4d10).

Investida Mental

Aptidão Psiônica

Com uma ação, uma criatura que você possa ver até 18m deve realizar uma salvaguarda de Constituição ou sofrerá 1d6 de dano energético. Se o alvo sofrer dano e for Grande ou menor, ele cairá no chão.

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

Mão Mística

Aptidão Psiônica

Você pode usar sua ação para manipular ou mover um objeto até 6m. O objeto não pode pesar mais do que 5 kg e você não pode afetar um objeto que esteja sendo usado ou carregado por outra criatura. Se o objeto estiver solto, você pode movê-lo até 6m em qualquer direção. Essa aptidão permite que você abra uma porta destrancada, coloque cerveja em um copo, carregue uma bandeja e etc...

O objeto cai no chão no final do seu turno se você o deixar suspenso no ar.

Martelo Psíquico

Aptidão Psiônica

Com uma ação, você tenta segurar uma criatura que você pode ver até 24m com uma mão criada a partir de energia telecinética. O alvo deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Força ou sofrerá 1d6 de dano contundente. Se o alvo sofrer dano e for Grande ou menor, você pode movê-lo até 3m em uma linha reta em uma direção de sua escolha.

Você não pode levantar o alvo do chão, a menos que ele já esteja no ar ou debaixo d'água.

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

Mesclar Lâmina

Aptidão Psiônica

Com uma ação bônus, uma arma corpo-a-corpo que você esteja segurando torna-se uno com sua mão. Durante o próximo minuto, você não pode soltar a arma ou ser desarmado. Obviamente se alguém cortar seu braço fora...

Mesclar Mentes

Aptidão Psiônica

Com uma ação bônus, você pode se comunicar telepaticamente com uma criatura disposta a isso que você possa ver até 24m. O alvo deve ter uma Inteligência de, pelo menos, 2, caso contrário essa aptidão falha e a ação é desperdiçada.

Esta comunicação pode durar até o final do seu turno. Você não precisa compartilhar um idioma com o alvo para que ele entenda seus enunciados telepáticos e ele entende você mesmo que não tenha um idioma. Você também ganha acesso a uma perfeita da escolha do alvo, obtendo uma lembrança perfeita de uma coisa que viu ou fez.

Passo leve

Aptidão Psiônica

Com uma ação bônus, você altera sua densidade e peso para melhorar sua mobilidade. Até o final do seu turno, seu deslocamento de caminhada aumenta em 3m e na primeira vez que você se levanta neste turno você faz isso sem gastar nenhum movimento se seu deslocamento for maior que 0.

Ponto Cego

Aptidão Psiônica

Com uma ação, você apaga sua imagem da mente de uma criatura que você possa ver até 24. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou você se tornará invisível para ele até o final do próximo turno.

Tradução: Fernando "Floor Jansen" Santana
Equipe REDERPG

Revisão: Leidiane "Lady" Campos e Gervasio da Silva Filho

Edição: Sérgio "O Alquimista" Gomes
Equipe REDERPG

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/mystic-class>