

# ספר הפסיונים השלם

## תרגום לעברית של ה Psionics SRD

תרגום: דניאל רוזנברג, חגי גומפרט, אשד מגלי  
גרסה 0.2

ניתן (ואף מומלץ) להשתמש, להדפיס, לחלק, להפיץ את ספר הפסיונים השלם בצורה חופשית, בתנאים הבאים: אין לערוך/להוסיף/למחוק או לבצע שינוי כלשהו במסמך. יש לציין את מקור הקובץ בתוספת קישור, אם קביל. חל איסור לגבות תשלום כלשהו על הספר או על השימוש בו.

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח (OGL). כל הזכויות על ה-SRD שייכות ל Wizards of the Coast. לגרסה באנגלית בקרו באתר [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20). הזכויות על התרגום שייכות לפונדק.

רוצים לעזור בתרגום? לדון על מבוכים ודרקונים או משחקים אחרים?  
<http://forums.pundak.co.il> - בואו לבקר בפורומים של הפונדק

## הקדמה

ספר הפסיונים השלם הוא תרגום לעברית של ה Psionics SRD, קובץ חופשי לשימוש בהוצאת מכשפי החוף, המבוסס באופן גס על Expanded Psionics Handbook ומיועדת למהדורה 3.5.

הכוח הפסיוני הינו כוח המבוסס על התודעה, המאפשר למשתמשים בו לתמרן את העולם מסביבם, להשפיע על המחשבות של יצורים אחרים, וליצור דברים העושים מכוח פסיוני טהור. ספר זה כולל 4 מקצועות בסיס:

- סיון - מטיל ה"לחשים" הפסיוני הבסיסי, דומה לקוסם הרגיל אך בעל גישה לכוחות התודעה.
- מטיל-פרא - מטיל "לחשים" פסיוני נוסף, המתמקד במספר כוחות קטן יותר, אך בעל יכולות להגביר משמעותית את עוצמתם.
- לוחם מחשבה - זהו לוחם המשתמש בכוחות פסיונים בנוסף לכושר לחימה מצויין.
- להב-נשמה - דמות לוחמת נוספת, בעלת יכול לגרום ליריבים נזק פסיוני באמצעות הלהב שלה - אותו היא יוצרת בעזרת כוח המחשבה שלה בלבד.

בנוסף הספר כולל עוד גזעים חדשים, כשרונות, מקצועות יוקרה, מפלצות וכמובן שלל כוחות פסיונים מגניבים. אז בואו להוסיף את כוח התודעה למשחק שלכם!

2	הקדמה
3	פרק 1: גזעים ומקצועות
3	גזעים פסיונים
6	מקצועות פסיונים
7	להב-נשמה
9	לוחם מחשבה
10	מטיל-פרא
12	סיון
14	פסיקריסטלים
17	פרק 2: מיומנויות ולחשים
17	מיומנויות פסיוניות
22	פרק 3: כשרונות פסיונים
22	כשרונות פסיונים
23	תאורי כשרונות
34	פרק 4: סקירה על הכוח הפסיוני
34	שימוש בכוחות פסיונים
37	כוחות ונקודות כוח
38	יכולות מיוחדות
39	הפרעות פסיוניות
39	תיאורי כוחות
47	פרק 5: רשימת הכוחות
47	כוחות סיון/מטיל-פרא
50	כוחות תחומים סיוניים
51	כוחות לוחם מחשבה
54	פרק 6: כוחות פסיונים
71	פרק 7: חפצים פסיונים
72	פרק 8: מקצועות יוקרה
73	פרק 9: מפלצות חדשות
74	Open Gaming License

## פרק 1: גזעים ומקצועות

דיוורגארים מדברים שפת הסחר וגמדית.

### גזעים פסיונים

#### אילאן

האילאנים הם תפלצים בגובה הנמוך במעט מ 1.8 מטר, שוקלים כ- 85 ק"ג, לעתים הגברים גבוהים ומסיביים במעט מהנשים, אך לא תמיד. אילאנים דוברים את שפת הסחר.

תמונה -

[http://www.wizards.com/dnd/images/xph\\_galle\\_ry/80490.jpg](http://www.wizards.com/dnd/images/xph_galle_ry/80490.jpg)

תכונות גזע:

+2 כושר, -4 כריזמה.

**בינוני:** הדיוורגאר הוא יצור בינוני, ולא מקבל שום בונוסים מגודלו.

**קצב התנועה** של דיוורגאר הוא 6 מטרים, אולם יש ביכולתו לנוע במהירות מלאה גם בעת שהוא עוטה שריון בינוני או כבד או סוחר משא בינוני או כבד.

**ראיית חושך** לטווח 36 מטרים.

**חסינות** להשפעות שיתוק, הזיה ורעל.

**בונוס +2 לכל ההצלחות כנגד לחשים ויכולות דמויות-לחש.**

**יציב:** הדיוורגאר יציב במיוחד על רגליו. הוא מקבל בונוס +4 לבדיקות תכונה שמבוצעות על מנת להימנע מהכשלה או התנפלות. הבונוס קיים רק כאשר הדיוורגאר עומד על רגליו, אך לא כאשר הוא עף, מטפס, רוכב, או אינו עומד על רגליו מסיבה אחרת.

**עורמת האבנים:** יכולת זו נותנת לדיוורגאר בונוס +2 לבדיקות חיפוש בעת שהוא מחפש עבודות אבן יוצאות דופן, כמו קירות זזים, מלכודות, תיקונים ותוספות חדשות למבנים, משטחי אבן שאינם בטוחים, וכדומה. משהו שאינו עשוי אבן אבל נראה ככזה, נחשב כעבודת אבן יוצאת דופן.

גמד אפור אשר נמצא במרחק של 3 מטרים מעבודת אבן יוצאת דופן זכאי לבדיקת חיפוש, גם אם אינו מחפש באופן פעיל. הוא מסוגל למצוא מלכודות המוסתרות באבן כמו שנוכל יכול למצוא מלכודות. הדיוורגאר מסוגל גם לדעת באיזה עומק הוא נמצא מתחת לפני השטח.

לדיוורגאר ישנו חוש שישי בכל הקשור לאבן, אשר חיוני להישרדותם מתחת לאדמה.

**כוח דמוי-פסיוני:** 1\ליום- גדילה, העלמות. שתי היכולות משפיעות רק על הדיוורגאר ועל החפצים שהוא נושא. דרגת המתעל שווה לק"פ הדמות, ולפחות 3.

**פסיוני באופן טבעי:** דיוורגאר מקבל 3 נקודות כוח בדרגה הראשונה. זה לא מאפשר לו לתעל כוחות פסיוניים, אלא אם הוא לוקח דרגות במקצוע מתעל.

**בונוס +1 להתקפה** כנגד אורקים (כולל חצי-אורקים) וגובלינואידים (כולל גובלינים, הובגובלינים ובגבירים).

**בונוס חמיקה +4 לדרג"ש** כנגד יצורים מסוג ענק (כמו עוגים, טרולים וענקי גבעות).

**רגישות לאור:** דיוורגאר נעשה מסונוור כאשר הוא נחשף לאור שמש או כאשר הוא ברדיוס ההשפעה של הלחש אור יום.

תמונה -

[http://www.wizards.com/dnd/images/xph\\_galle\\_ry/80491.jpg](http://www.wizards.com/dnd/images/xph_galle_ry/80491.jpg)

תכונות גזע:

-2 כריזמה.

**תפלץ:** האילאן הוא תפלץ וחסין להשפעות והתקפות שפועלות על דמויי אדם.

**בינוני:** האילאן הוא יצור בינוני, ולא מקבל שום בונוסים מגודלו.

**קצב התנועה** של אילאן הוא 9 מטרים.

לאילאן, בניגוד למרבית התפלצים, אין יכולת ראיית חושך.

**פסיוני באופן טבעי:** אילאן מקבל 2 נקודות כוח בדרגה הראשונה. זה לא מאפשר לו לתעל כוחות פסיוניים, אלא אם הוא לוקח דרגות במקצוע מתעל.

**התנגדות (על טבעי):** האילאן יכול לנצל אנרגיה פסיונית כדי להגביר את התנגדותו למגוון השפעות והתקפות. כפעולה מיידית, אילאן יכול לנצל נקודה פסיונית אחת כדי לזכות בבונוס גזע +4 לכל ההצלחות עד תורו הבא.

**עמידות (על טבעי):** כאשר אילאן סופג נזק, הוא יכול לנצל אנרגיה פסיונית כדי להנמיך את הפגיעה. כפעולה מיידית, אילאן יכול לנצל מספר נקודות כוח, ולהפחית נזק שנגרם לו זה עתה ב-2 נקודות עבור כל נקודת כוח שהוא מנצל.

**הזנה (על טבעי):** אילאן יכול לקיים את גופו ללא מזון או משקה. הוא יכול לנצל נקודת כוח 1 על מנת להימנע מהצורך לאכול ולשתות במשך יממה.

**שפה אוטומטית:** שפת הסחר. **שפות בונוס:** הכל (מלבד שפות סודיות).

**מקצוע מועדף:** סיון.

**מתאם דרגה:** +0.

#### דיוורגאר

לעתים ידועים גם כגמדים אפורים, גזע מרושע זה שוכן מתחת לפני הקרקע. מרבית הדיוורגארים הם קרחים (אפילו הנשים), ולבושים בבגדים פשוטים שמעוצבים בכדי להיטמע באבן. במאורות שלהם הם עטויים בתכשיטים, שנשמרים תמיד דהויים. הם נלחמים עם הגמדים האחרים, אפילו כורתים בריתות עם גזעים אחרים השוכנים מתחת לפני הקרקע לעתים.

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

**להימה עיוורת:** הדרומיית מקבל את כשרון הלהימה העיוורת ככשרון בונוס.  
**עיניים מורכבות:** עיני החרק של הדרומיית נותנות לו בונוס גזע +2 לבדיקות זיהוי.  
**שפה אוטומטית:** שפת הסחר. **שפות בונוס:** גמדית, ננסית, גובלינית, טראנית (אדמה).  
**מקצוע מועדף:** מטיל-פרא.  
**מתאם דרגה:** +1.

**בונוס +4 לבדיקות תנועה שקטה, +1 לבדיקות האזנה וזיהוי, +2 לבדיקות הערכה ומלאכה הקשורות במתכת. שפות אוטומטיות:** שפת הסחר, גמדית, שפת הסחר התת קרקעית. **שפות בונוס:** דרקונית, ענקית, גובלינית, אורקית, שפת האדמה.  
**מקצוע מועדף:** לוחם.  
**מתאם דרגה:** +1.

### דרומיית

הדרומיית הוא בגובה ממוצע של 0.9 מטר, שוקל לרוב מעט יותר מ-15 ק"ג. הם בעלי עיניים זורחות, לבושים בנעליים כבדות ובגדים קלים, לעתים הם מסתפקים רק ברתמה איתנה.  
דרומיית ממוצע דובר שפת סחר.

### חצי ענק

חצאי ענקים מתמרים לגובה שבין 2.1 ל 2.5 מטר, ושוקלים בין 120 ל-180 ק"ג. הגברים גבוהים ומסיביים בצורה ניכרת יותר מהנשים.  
חצאי ענקים דוברים את שפת הסחר, רבים גם לומדים את שפת הענקים.

### תמונה -

[http://www.wizards.com/dnd/images/xph\\_gallery/80489.jpg](http://www.wizards.com/dnd/images/xph_gallery/80489.jpg)

### תמונה -

[http://www.wizards.com/dnd/images/xph\\_gallery/80496.jpg](http://www.wizards.com/dnd/images/xph_gallery/80496.jpg)

### תכונות גזע:

**+2 כריזמה, -2 כוח, -2 חוכמה.**

**דמוי אדם מפלצתי:** הדרומיית הוא דמוי אדם מפלצתי וחסין להשפעות והתקפות שפועלות על דמוי אדם.

**קטן:** הדרומיית הוא יצור קטן, וזוכה בבונוס גודל +1 לדרג"ש, +1 להתקפה, ו-4 לבדיקות הסתרות. הוא משתמש בציד קטן, ויכול לסחוב משא שמשקלו שלושה-רבעים מהמשא שיצור בינוני עם אותו כוח יכול לסחוב.

**קצב התנועה** של דרומיית הוא 6 מטרים.

**עור-כיתין:** לדרומיית עור קשיח, כמו שלד חיצוני של חרק. יש לו שריון טבעי של +3, ואחת מההתנגדויות הבאות: אש 5, חשמל 5, קול 5, קור 5. השחקן בוחר את אחת מההתנגדויות כשהוא יוצר את הדמות, ואי אפשר לשנות את ההחלטה מאוחר יותר. ההתנגדות הזו מתוספת לכל התנגדות אחרת שהדמות מקבלת.

**פסיוני באופן טבעי:** דרומיית מקבל נקודת כוח 1 בדרגה הראשונה. זה לא מאפשר לו לתעל כוחות פסיוניים, אלא אם הוא לוקח דרגות במקצוע מתעל.

**כוח דמוי-פסיוני:** 1 ליום- קרן אנרגיה. הדרומיית תמיד גורם נזק מאותו הסוג שעור הכיתין שלו מתנגד לו (לדוגמה, דרומיית עם התנגדות קור 5 יכול לגרום רק לנזק קור בעזרת קרן האנרגיה שלו). דרגת המתעל שווה לחצי מהקב"פ של הדרומיית, ולפחות 1. הד"ק להצלה הוא מבוסס כריזמה.

**חוש ריח:** לדרומיית יש חוש ריח. הוא יכול לגלות יצורים במרחק 9 מטרים. אם היצור הוא נגד כיוון הרוח, המרחק הוא 18 מטרים. אם הוא עם כיוון הרוח, המרחק הוא 4.5 מטרים. ריחות חזקים, כמו עשן או זבל רקוב, נישאים למרחק כפול. ריחות חזקים מאוד, כמו סרחון הבואש או הטרוגולדייט, נישאים למרחק משולש. הדרומיית יכול לבצע פעולה שוות ערך לתנועה כדי לזהות את כיוון הריח. כשהוא במרחק של 1.5 מטרים ממקור הריח, הדרומיית מזהה את המיקום המדויק שלו.

### תכונות גזע:

**+2 כוח, +2 כושר, -2 זריזות.**

**ענק:** חצי הענק הוא יצור מסוג ענק, וחסין להשפעות והתקפות שפועלות על דמוי אדם.

**בינוני:** חצי-הענק הוא יצור בינוני, ולא מקבל שום בונוסים מגודלו.

**קצב התנועה** של חצי-ענק הוא 9 מטרים.

**ראייה באור מועט:** חצי הענק מסוגל לראות למרחק כפול מבן אנוש בתנאי תאורה נמוכים כמו לאור לפיד או לאור הירח והכוכבים.

**הסתגלות לאש:** חצי ענק מקבל בונוס גזע +2 לכל גלגולי ההצלה כנגד לחשי והשפעות אש. חצאי הענקים הסתגלו לחיים בתנאים של טמפרטורות גבוהות.

**מבנה-גוף חזק:** מבנה הגוף והתנוחה של חצאי הענקים מאפשרת להם לפעול במגוון דרכים כאילו היו מסוגלים כיצורים גדולים.

בכל פעם שיש לחשב את הבונוסים של חצי הענק עבור בדיקות הכשלה, דחיפה או האבקות, או כל בדיקה אחרת שלגודל יש השפעה על הבונוסים שלה, חצי הענק נחשב כאילו היה גדול בסיווג גודל אחד.

חצי הענק גם נחשב גדול בסיווג גודל אחד, כאשר באים לבדוק האם התקפות מסוגלות להשפיע עליו (כמו התקפות תפיסה משופרת או בליעה בשלמות). חצי הענק מסוגל להשתמש בחפצים וציוד שמיועדים ליצורים בסיווג גודל אחד יותר, ללא קושי. למרות זאת, התפוסה וההישג של חצי הענק הם לפי הגודל האמיתי שלו.

בונוסים אלו מצטברים עם כל השפעה אחרת שהופכת את חצי הענק לגדול יותר.

**פסיוני באופן טבעי:** חצי ענק מקבל 2 נקודות כוח בדרגה הראשונה. זה לא מאפשר לו לתעל כוחות פסיוניים, אלא אם הוא לוקח דרגות במקצוע מתעל.

ספר הפסיונים השלם / תרגום של Psionics SRD

**בינוני:** הקסאף הוא יצור בינוני, ולא מקבל שום בונוסים מגודלו.

**קצב התנועה** של קסאף הוא 9 מטרים.

**ראיית חושך** לטווח 18 מטרים.

**בונוס +1 לכל ההצלחות כנגד לחשים, יכולות דמויות לחש וכוחות פסיוניים.** הקסאפים מתנגדים היטב להשפעותיהם של לחשים וכוחות.

**פסיוני באופן טבעי:** קסאף מקבל נקודת כוח 1 בדרגה הראשונה. זה לא מאפשר לו לתעל כוחות פסיוניים, אלא אם הוא לוקח דרגות במקצוע מתעל.

**פרץ (על טבעי):** שלוש פעמים ביום, קסאף יכול להפעיל פרץ מהירות שמגביר את קצב התנועה שלו ב-3 מטרים לסיבוב, ועוד 3 מטרים על כל ארבע דרגות מעבר לראשונה, עד למקסימום של 9 מטרים נוספים, בדרגה 9. פרצי המהירות האלו נחשבים כבונוס כשירות לקצב התנועה. פרץ נמשך 3 סיבובים.

**שפות אוטומטיות:** שפת הסחר, קסאפית. **שפות בונוס:** דרקונית, אלפית, גנולית, גובלינית, זוטונית, סילוואנית. **מקצוע מועדף:** להב-נשמה. **מתאם דרגה:** +0.

**גיל, גובה ומשקל:**

גזע	בגרות	ברברי, נוכל, מכשף, להב-נשמה, מטיל פרא	פייטן, לוחם, סוור, פלדין, לוחם-מחשבה	כהן, קוסם, דרוואיד, נזיר, סוון
אילאן	20	4ק2+	6ק2+	6ק3+
דירגאר	40	6ק3+	6ק5+	6ק7+
דרומייט	13	4ק1+	6ק1+	6ק2+
חצי ענק	30	6ק2+	6ק3+	6ק4+
מאניד	40	6ק1+	6ק4+	6ק6+
קסאף	18	4ק1+	4ק2+	6ק2+

גזע	גיל העמידה	זקנה	קשישות	גיל מקסימלי
אילאן	200	400	1,000	--
דירגאר	125	188	250	2ק2+
דרומייט	30	55	75	20ק2+
חצי ענק	60	80	120	4ק4+
מאניד	90	150	220	2ק2+
קסאף	45	85	120	20ק2+

דמות בגיל העמידה מפחיתה 1 מערכי הכוח, הזריזות והכושר, ומוסיפה 1 לתבונה, החוכמה והכריזמה.  
דמות זקנה מפחיתה 2 מערכי הכוח, הזריזות והכושר, ומוסיפה 1 לתבונה, החוכמה והכריזמה.  
דמות קשישה מפחיתה 3 מערכי הכוח, הזריזות והכושר, ומוסיפה 1 לתבונה, החוכמה והכריזמה.  
השינויים האלו מצטברים, כך שדמות קשישה למעשה מאבדת בסופו של דבר 6 נקודות כוח, זריזות וכושר, ומקבלת 3 נקודות תבונה, חוכמה וכריזמה.

**כוח דמוי-פסיוני:** 1\ליום- רקיעה. דרגת המתעל שווה לחצי מהקב"פ של חצי הענק, ולפחות 1. הד"ק להצלחה הוא מבוסס כריזמה.

**שפה אוטומטית:** שפת הסחר. **שפות בונוס:** דרקונית, ענקית, גנולית, איגנאנית (אש). **מקצוע מועדף:** לוחם מחשבה. **מתאם דרגה:** +1.

**מאניד**

מאנידים מתמרים לגובה של יותר מ 1.8 מטר ושוקלים כ-90 ק"ג. גברים ונשים הם באותו הגובה, הגברים כבדים מעט יותר מנשים. למאנידים אין שער פנים או גוף כלל ומעדיפים ללבוש בגדים כבדים ושריון אם מתאפשר להם. מאנידים דוברים את השפה שלהם ואת שפת הסחר.

**תמונה -**  
[http://www.wizards.com/dnd/images/xph\\_gallery/80498.jpg](http://www.wizards.com/dnd/images/xph_gallery/80498.jpg)

**תכונות גזע:**

**בינוני:** המאניד הוא יצור בינוני, ולא מקבל שום בונוסים מגודלו.

**קצב התנועה** של מאניד הוא 9 מטרים.

**פסיוני באופן טבעי:** מאניד מקבל 2 נקודות כוח בדרגה הראשונה. זה לא מאפשר לו לתעל כוחות פסיוניים, אלא אם הוא לוקח דרגות במקצוע מתעל.

**כוח דמוי-פסיוני:** 1\ליום- קרן אנרגיה. המאניד תמיד גורם נזק קול בעזרת קרן האנרגיה. דרגת המתעל שווה לחצי מהקב"פ של המאניד, ולפחות 1. הד"ק להצלחה הוא מבוסס כריזמה.

**התעצמות (יוצא דופן):** אחת ליום, למשך עד 4 סיבובים, המאניד יכול להקטין את פעולותיו המנטליות כדי לקבל עוצמה גופנית טהורה. הוא סובל מינוס 2- לחוכמה ולתבונה, אך זוכה בבונוס +2 לכוח.

**שפות אוטומטיות:** שפת הסחר, מאנידית. **שפות בונוס:** אקוואן (מים), דרקונית, גמדית, גובלינית, אלפית. המאנידים לומדים את שפות בני-בריתם ואויביהם, וכן דרקונית, אשר משמש לעיתים קרובות בכתבים עתיקים של ידע סודי. **מקצוע מועדף:** מטיל-פרא. **מתאם דרגה:** +0.

**קסאף**

קסאפים דוברים את השפה שלהם ואת שפת הסחר.

**תמונה -**  
[http://www.wizards.com/dnd/images/xph\\_gallery/80512.jpg](http://www.wizards.com/dnd/images/xph_gallery/80512.jpg)

**תכונות גזע:**

+2 זריזות, -2 כוח.

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

ספר הפסיונים השלם / תרגום של Psionics SRD

אם יש לך דרגות ביותר ממקצוע פסיוני אחד, אתה משלב את נקודות הכוח מכל מקצוע בכדי להרכיב את המאגר שלך. אתה יכול להשתמש בנקודות כוח הללו בכדי לתעל כוח מכל מקצוע פסיוני שיש לדמות שלך. בזמן שאתה שומר על מאגר יחיד של נקודות כוח הנובע מהמקצוע, גזע והכשרונות שברשותך, אתה עדיין מוגבל על-ידי דרגת המתעל הרלוונטית בכל כוח שאתה מכיר.

גזע	גובה בסיס (מ')	מתאם גובה (2.5 ס"מ)	משקל בסיס (ק"ג)	מתאמי משקל (ק"ג)
אילאן, ז	1.45	10ק2	54	0.45X
אילאן, נ	1.325	10ק2	38.25	(4ק2)X0.45X
דוירגאר, ז	1.125	4ק2	49.5	(4ק2)X0.45X
דוירגאר, נ	1.075	4ק2	36	(4ק2)X0.45X
דרומייט	0.8	4ק2	13.5	(4ק2)X0.45X
חצי ענק, ז	1.9	12ק1	99	(6ק2)X0.45X
חצי ענק, נ	1.825	12ק1	81	(6ק2)X0.45X
מאניד, ז	1.6	10ק2	67.5	(4ק2)X0.45X
מאניד, נ	1.575	10ק2	54	(4ק2)X0.45X
קסאף, ז	1.4	10ק2	45	(4ק2)X0.45X
קסאף, נ	1.3	10ק2	33.75	(4ק2)X0.45X

**תכונות ומתעלים**

התכונה שהכוחות שלך נשענים עלייה, תכונת המפתח שלך כמתעל, קשורה למקצוע (או מקצועות) הפסיוני שיש לך דרגות בו: תבונה (סיון), חוכמה (לוחם מחשבה), וכריזמה (מטיל-פרא). המתאם לתכונה זו הופך למתאם של תכונת המפתח שלך. אם תכונת המפתח של הדמות שלך היא בעלת דירוג של 9 או מטה, אתה לא יכול לתעל כוחות ממקצוע פסיוני זה.

באופן דומה לכך שדירוג תבונה גבוה מעניק לחשים נוספים לקוסם ודירוג חוכמה גבוה מעניק לחשים נוספים לכוהן, דמות שהינה מתעלת כוחות (סיונים), לוחמי מחשבה ומטילי-פרא) מקבלים נקודות כוח נוספות לפי דירוג תכונת המפתח שלה. ראה את הטבלה: דירוגי תכונה ונקודות כוח נוספות.

**כיצד לקבוע את כמות נקודות הכוח הנוספות**

דירוג תכונת המפתח שלך מעניק לך מספר נקודות כוחות נוספות השווה למתאם תכונת המפתח שלך X דרגת המתעל שלך X 1/2. הטבלה: דירוגי תכונה ונקודות כוח נוספות מציגה חישובים אלו עבור דרגות מקצוע מ-1 עד 20 ודירוגי תכונת מפתח מ-10 עד 41.

**מקצועות פסיונים**

**מאגר נקודות כוח**

דמויות פסיוניות מפעילות את היכולות שלהן באמצעות בריכה, או מאגר, של נקודות כוח. מאגר נקודות הכוח שלך שווה למספר הבסיסי של נקודות כוח שלך המתקבל מהמקצוע שלך, נקודות כוח נוספות המתקבלות מתכונת מפתח גבוהה (ראה תכונות ומתעלים, בהמשך), ונקודות כוח נוספות הנובעות ממקורות כגון גזע הדמות ובחירת כשרונות.

**דמויות פסיוניות מרובות מקצוע**

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

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

## להב-נשמה

### מידע משחקי

נטייה: כל נטייה

ק"פ: 10ק

מיומנויות מקצוע: מיומנויות המקצוע של להב-נשמה (ותכונת המפתח לכל מיומנות) הן: היפנוזה\* (חכמ), טיפוס (כוח), ריכוז\* (חסן), מלאכה (תבנ), הסתרות

(זרז), קפיצה (כוח), ידע (פסיונים)\* (תבנ), האזנה (חכמ), תנועה שקטה (זרז), משלח יד (חכמ), זיהוי (חכמ), גלגול (זרז).

\* מיומנות חדשה או שימוש חדש למיומנות קיימת.

נק' מיומנות בדרגה הראשונה: (4+בונוס תבונה)4X.

נק' מיומנות בכל דרגה נוספת: 4+בונוס תבונה.

זהב התחלתי: 5ק4 X 10 (125 פ"ז).

מיוחד	בונוס רצון	בונוס תגובה	בונוס קשיחות	בונוס התקפה בסיסי	
להב מנטלי, מיקוד נשק (להב מנטלי), מתת פראי	+2	+2	+0	+0	1
זריקת להב מנטלי	+3	+3	+0	+1	2
פוצע מחשבה 1ק8+	+3	+3	+1	+2	3
להב מנטלי 1+	+4	+4	+1	+3	4
שליפה חופשית, עיצוב להב מנטלי	+4	+4	+1	+3	5
מהירות המחשבה, להב מנטלי מתוגבר 1+	+5	+5	+2	+4	6
פוצע מחשבה 2ק8+	+5	+5	+2	+5	7
להב מנטלי 2+	+6	+6	+2	+1/+6	8
סערת להבים, מיקוד נשק משופר (להב מנטלי)	+6	+6	+3	+1/+6	9
להב מנטלי מתוגבר 2+	+7	+7	+3	+2/+7	10
פוצע מחשבה 3ק8+	+7	+7	+3	+3/+8	11
להב מנטלי 3+	+8	+8	+4	+4/+9	12
פגיון לנשמה	+8	+8	+4	+4/+9	13
להב מנטלי מתוגבר 3+	+9	+9	+4	+5/+10	14
פוצע מחשבה 4ק8+	+9	+9	+5	+1/+6/+11	15
להב מנטלי 4+	+10	+10	+5	+2/+7/+12	16
ריבוי זריקות	+10	+10	+5	+2/+7/+12	17
להב מנטלי מתוגבר 4+	+11	+11	+6	+3/+8/+13	18
פוצע מחשבה 5ק8+	+11	+11	+6	+4/+9/+14	19
להב מנטלי 5+	+12	+12	+6	+5/+10/+15	20

ניתן לשבור את הלהב (הוא בעל קושי של 10 ו-10 נק"פ). עם זאת, להב-נשמה פשוט יכול ליצור עוד אחד בפעולת התנועה הבאה שלו. ברגע שבו הוא מפסיק לאחוז בלהב, הלהב מתפוגג (אלא אם הוא זורק אותו, ראה בהמשך). להב מנטלי נחשב לנשק קסום למטרות התגברות על הפחתת נזק.

להב-נשמה יכול להשתמש בכשרונות כגון התקפת כוח או מיומנות קרבית ביחד עם להב מנטלי בדיוק כמו שמדובר בנשק רגיל. הוא יכול לבחור בלהב מנטלי לכשרונות הדורשים בחירה של נשק ספציפי, כגון התמחות בנשק. כוחות או לחשים שמשדרגים נשקים, יכולים להשפיע על להב מנטלי.

להב מנטלי של להב-נשמה משתפר ככל שדמות מקבלת דרגות גבוהות יותר. בדרגה הרביעית וכל דרגה לאחר-מכן, הלהב המנטלי מקבל תוסף 1+ מצטבר לגלגולי התקפה ונזק. (2+ בדרגה 8, 3+ בדרגה 12, 4+ בדרגה 16 ו 5+ בדרגה 20).

אפילו במקומות שבהם השפעות פסיוניות לא מתפקדות בד"כ (כגון בשדה נוגד פסיונים), להב-נשמה יכול לנסות לתחזק את הלהב המנטלי שלו בעזרת הצלת רצון ד"ק 20. בהצלה מוצלחת, להב-נשמה מתחזק את הלהב שלו למספר

### מאפייני מקצוע

כל היכולות בהמשך הן יכולות מקצוע של להב-נשמה.

### מיומנות בנשק ושריון

להבי-נשמה מיומנים בשימוש בכל הנשקים הפשוטים, עם הלהבים המנטליים של עצמם, ועם שריון קל ומגנים (למעט מגן מגדל).

### להב מנטלי (ע"ט)

כפעולת תנועה, יכול להב-נשמה ליצור להב מוצק למחצה המורכב מאנרגיית הנפש המזוקקת ממוחו שלו. להב זה זהה בכל הדרכים (למעט במראה) לחרב קצרה בגודל המתאים לאוחז בה. לדוגמה להב-נשמה בגודל בינוני יוצר להב מנטלי בינוני שהוא יכול להניף כנשק קל, הלהב גורם 1ק6 נקודות נזק (קריטי 20-19/2X). להבי-נשמה שהם קטנים או גדולים מגודל בינוני יוצרים להבים מנטליים הוהים לחרבות קצרות המתאימים לגודל שלהם, עם שינוי תואם לנזק של הנשק. האוחז בלהב מנטלי מקבל את היתרונות הרגילים מבונוס כוח גבוה לגלגולי הנזק וההתקפה.

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

בדרגה החמישית, להב-נשמה מסוגל ליצור את הלהב המנטלי שלו כפעולה חופשית במקום כפעולת תנועה. עם זאת, הוא עדיין מסוגל לנסות ליצור להב מנטלי רק פעם אחת בסיבוב.

#### עיצוב להב מנטלי (ע"ט)

בדרגה החמישית, להב-נשמה מקבל את היכולת לשנות את הצורה של הלהב המנטלי שלו. כפעולת סיבוב מלא, הוא יכול לשנות את הלהב המנטלי לצורת חרב ארוכה (נזק 8ק1 לנשק בינוני המונף ביד אחת) או חרב ממזרית (נזק 10ק1 לנשק בינוני, אך הוא חייב להניף אותו בשתי ידיים, אלא אם הוא מכיר את הכשרון מיומנות הנשק האקזוטית (חרב ממזרית)). אם להב-נשמה משנה את הלהב שלו לצורת חרב ממזרית, הוא מוסיף 1.5 מבנוס הכוח שלו לגלגולי הנזק, בדיוק כמו שהוא משתמש בכל נשק אחר המונף בשני ידיים.

לחלופין, להב-נשמה יכול לפצל את הלהב המנטלי שלו לשתי חרבות קצרות תואמות, באופן המתאים ללחימה עם נשק אחד בכל יד. (העונשים הרגילים הכרוכים בלחימה עם שני כלי-נשק תקפים). עם זאת, שני הלהבים המנטליים הם בעלי תוסף הקסמה קטן ב-1 ממה שהיה ללהב הנשמה אם הוא היה יוצר להב מנטלי בודד.

#### להב מנטלי מתוגבר (ע"ט)

בדרגה השישית, להב-נשמה מקבל את היכולת להקסים את הלהב המנטלי שלו. הוא יכול להוסיף כל אחת מהיכולות הנשק המיוחדות שמופיעות בטבלה בהמשך, בעלות בנוס הקסמה של +1.

עבור כל 4 דרגות לאחר השישית (10,14,18), ערך ההקסמה שלהב-נשמה יכול להוסיף לנשק שלו משתפר ל+2, +3, ו+4 בהתאמה. להב-נשמה יכול לבחור איזה שילוב של יכולות נשק מיוחדות שלא עובר את ההגבלה הכוללת שמותרת לפי דרגת להב-הנשמה.

יכולת או יכולות הנשק נשארות זהות בכל פעם שלהב-נשמה יוצר את הלהב המנטלי שלו (אלא אם הוא בוחר להקצות מחדש את היכולות, ראה בהמשך). היכולת או היכולות משפיעות על כל צורה שהלהב המנטלי לוקח, כולל שימוש ביכולות מקצוע עיצוב להב מנטלי וסערת להבים.

להב-נשמה יכול להקצות מחדש את היכולת או יכולות שהוא הוסיף ללהב המנטלי שלו. על-מנת לעשות כך, הוא חייב ראשית להתרכז למשך 8 שעות. לאחר תקופה זו, הלהב המנטלי נוצר עם היכולות או היכולות החדשות שנבחרו על-ידי הלהב-נשמה.

יכולת נשק מיוחדת	בנוס הקסמה
מגן	+1
חד	+1
בר-מזל <sup>1</sup>	+1
ביקוע אדיר	+1
פסיכוקינטי <sup>1</sup>	+1

סיבובים השווה לדרגת המקצוע שלו, לפני שהוא נאלץ לבצע את ההצלחה שוב. בהצלחה כושלת, הלהב המנטלי נעלם. כפעולת תנועה בתור שלו, יכול להב-נשמה לנסות הצלת רצון חדשה מכדי ליצור מחדש את הלהב המנטלי שלו כל עוד הוא נמצא באזור שבו השפעות פסיוניות לא מתפקדות.

#### מיקוד נשק (להב מנטלי)

להב-נשמה מקבל את הכשרון מיקוד נשק (להב מנטלי) ככשרון בנוס.

#### מתת פראי

להב-נשמה מקבל את הכשרון מתת פראי ככשרון בנוס (יכולת מקצוע זו מעניקה לדמות את הכוח הפסיוני שהיא זקוקה לו בכדי ליצור את הלהב המנטלי שלו, אם אין לו נקודות כוח בצורה אחרת).

#### זריקת להב מנטלי (י"ד)

להב-נשמה בדרגה שנייה ומעלה יכול לזרוק את הלהב המנטלי שלו כמו נשק טווח בעל צעד טווח של 10 מטר. בין אם הוא פוגע או לא, להב מנטלי שנזרק מתפוגג לאחר-מכן. להב מנטלי מדרגה שלישית ומעלה יכול להפעיל את היכולת פוצע מחשבה (ראה בהמשך) ביחד עם להב מנטלי נזרק ויכולות מיוחדות אחרות (כגון פגיון לנשמה).

#### פוצע מחשבה (ע"ט)

כפעולת תנועה, להב-נשמה בדרגה השלישית או מעלה יכול לטעון את הלהב המנטלי שלו עם אנרגיה מוחית קטלנית. השפעה זו גורמת נזק נוסף של 8ק1 למטרה החיה הבאה שהוא פוגע בה בהצלחה עם התקפת קפא"פ (או התקפת טווח אם הוא משתמש ביכולת זריקת להב מנטלי). יצורים חסינים להשפעות תודעה חסינים לנזק מפוצע מחשבה. (בניגוד ליכולת התקפה מפתיעה של הגנב, פוצע מחשבה היא לא התקפה מדויקת ויכולה להשפיע על יצורים שבד"כ חסינים נזק נוסף מפגיעות קריטיות או נמצא במרחק העולה על 10 מטר, בהנחה שהם יצורים חיים, חושבים שאינם בעלי חסיונות להשפעות תודעה).

להב-נשמה גורם נזק נוסף זה רק פעם אחת שיכולת זו מופעלת, אך להב-נשמה יכול לטעון את הלהב המנטלי שלו מחדש על-ידי פעולת תנועה נוספת.

ברגע שלהב-נשמה הכין את הלהב שלו לפוצע מחשבה, הוא אוגר את האנרגיה הנוספת עד שהוא משתמש בה. אפילו במידה שלהב נשמה עוזב את הלהב המנטלי (או שהוא מתפוגג באופן אחר, כגון שהוא נזק ומחטיא), הוא עדיין טעון עם האנרגיה כאשר להב-נשמה יוצר אותו מחדש.

עבור כל 4 דרגות מעבר לדרגה השלישית (7,11,15,19), הנזק הנוסף מפוצע מחשבה גדל כפי שמופיע בטבלת המקצוע.

#### שליפה חופשית (ע"ט)



ספר הפסיונים השלם / תרגום של Psionics SRD

כאשר הוא משתמש בסערת להבים, להב-נשמה מוותר על כל בונוס או התקפות נוספות המתקבלות מכשרונות או יכולות אחרות (כגון כישרון ביקוע, או הלחש האצה). להב מנטלי חוזר מיידית לצורתו הקודמת לאחר התקפת סערת להבים.

**מיקוד נשק משופר (להב מנטלי)**

להב-נשמה מקבל מיקוד נשק משופר (להב מנטלי) ככשרון בונוס בדרגה התשיעית.

**פגיון לנשמה (ע"ט)**

החל מהדרגה ה-13, כאשר להב-נשמה משתמש ביכולת פוצע מחשבה, הוא יכול לבחור לבצע נזק תבונה, חוכמה או כריזמה (לבחירתו) במקום קוביות של נזק נוסף. על כל קוביית נזק נוסף שהוא מחליף, הוא גורם נקודת נזק אחת לתבונה שהוא בוחר. להב-נשמה יכול לערב קוביות נזק נוסף ונזק לתבונה בכל שילוב. להב-נשמה מחליט איזו לאיזו תכונה היכולת פוצע מחשבה מסבה נזק ואת החלוקה בין נזק לתכונות וקוביות נזק נוסף כאשר הוא טוען את הלהב שלו עם האנרגיה של פוצע מחשבה.

**ריבוי זריקות (י"ד)**

בדרגה ה-17 ומעלה, להב-נשמה יכול לזרוק מספר להבי מחשבה לסיבוב השווה למספר התקפות הקפא"פ שהוא מסוגל לבצע.

**לוחם מחשבה**

יכולת נשק מיוחדת	בונוס הקסמה
ניפוץ <sup>1</sup>	+1
אכזרי	+1
התנגשות <sup>1</sup>	+2
מועך מחשבה <sup>1</sup>	+2
פרץ פסיכוקינטי <sup>1</sup>	+2
מדכא <sup>1</sup>	+2
פוצע	+2
אוכל גוף <sup>1</sup>	+3
אוכל מוח <sup>1</sup>	+3
אוכל נשמה <sup>1</sup>	+3
<sup>1</sup> יכולת חדשה המופיעה בספר זה	

**מהירות המחשבה**

להב-נשמה מקבל את מהירות המחשבה ככשרון בונוס בדרגה הששית.

**סערת להבים (ע"ט)**

בדרגה התשיעית, להב-נשמה מקבל את היכולת לפצל רגעית את הלהב המנטלי שלו למספר רב להבים זהים, כל אחד מהם מכה יריב בקרבת מקום. כהתקפה מלאה, כאשר הוא אוזח בלהב המנטלי שלו, להב-נשמה יכול לוותר על ההתקפות הרגילות שלו ובמקום זאת לפצל את הלהב המנטלי שלו בכדי לבצע התקפת קפא"פ אחת כנגד כל יריב בטווח שלו. בבונוס ההתקפה הבסיסי המלא שלו. כל פיצול מתנהג באופן זהה ללהב המנטלי הרגיל של להב-נשמה.

דרג כוח	מקסימאלי ידוע	כוחות ידועים	נקודות כוח / יום	מיוחד	בונוס רצון	בונוס תגובה	בונוס קשיחות	בונוס התקפה בסיסי	
1	1	1	0 <sup>1</sup>	כשרון בונוס	+0	+0	+2	+0	<b>1</b>
1	2	2	1	כשרון בונוס	+0	+0	+3	+1	<b>2</b>
1	3	3	3		+1	+1	+3	+2	<b>3</b>
2	4	4	5		+1	+1	+4	+3	<b>4</b>
2	5	5	7	כשרון בונוס	+1	+1	+4	+3	<b>5</b>
2	6	6	11		+2	+2	+5	+4	<b>6</b>
3	7	7	15		+2	+2	+5	+5	<b>7</b>
3	8	8	19	כשרון בונוס	+2	+2	+6	+1/+6	<b>8</b>
3	9	9	23		+3	+3	+6	+1/+6	<b>9</b>
4	10	10	27		+3	+3	+7	+2/+7	<b>10</b>
4	11	11	35	כשרון בונוס	+3	+3	+7	+3/+8	<b>11</b>
4	12	12	43		+4	+4	+8	+4/+9	<b>12</b>
5	13	13	51		+4	+4	+8	+4/+9	<b>13</b>
5	14	14	59	כשרון בונוס	+4	+4	+9	+5/+10	<b>14</b>
5	15	15	67		+5	+5	+9	+1/+6/+11	<b>15</b>
6	16	16	79		+5	+5	+10	+2/+7/+12	<b>16</b>
6	17	17	91	כשרון בונוס	+5	+5	+10	+2/+7/+12	<b>17</b>
6	18	18	103		+6	+6	+11	+3/+8/+13	<b>18</b>
6	19	19	115		+6	+6	+11	+4/+9/+14	<b>19</b>
6	20	20	127	כשרון בונוס	+6	+6	+12	+5/+10/+15	<b>20</b>

<sup>1</sup> לוחם המחשבה לא מקבל נקודות כוח מהמקצוע שלו בדרגה הראשונה, עם זאת הוא כן מוסיף נקודות כוח בונוס שהוא מקבל מדירוג חוכמה גבוה, הגזע שלו או כשרונות ומקורות אחרים למאגר שלו. הוא יכול להשתמש בנקודות אלו (אם ישנן) בכדי לתעל את הכוח שלו.

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

## מידע משחקי

נטייה: כל נטייה

ק"פ: 8ק

**מיומנויות מקצוע:** מיומנויות המקצוע של להב-נשמה (ותכונת המפתח לכל מיומנות) הן: היפנוזה\* (חכמ), טיפוס (כוח), ריכוז\* (כושר), מלאכה (תבנ), קפיצה (כוח), ידע (פסיונים)\* (תבנ), משלח יד (חכמ), רכיבה (זרז), חיפוש (תבנ), ושחייה (כוח).

\* מיומנות חדשה או שימוש חדש למיומנות קיימת.

**נק' מיומנות בדרגה הראשונה:** (2+בונוס תבונה) 4X.

**נק' מיומנות בכל דרגה נוספת:** 2+בונוס תבונה.

**זהב התחלתי:** 4ק5 X 10 (125 פ"ז).

## מאפייני מקצוע

כל היכולות בהמשך הן יכולות מקצוע של לוחם מחשבה.

## מיומנות בנשק ושריון

לוחמי מחשבה מיומנים בשימוש בכל הנשקים הפשוטים והצבאיים, עם כל סוגי השריון (כבד, בינוני וקל) ועם מגנים (למעט מגן מגדל).

## נקודות כוח/יום

היכולת של לוחם מחשבה לתעל כוחות מוגבלת על-ידי מספר נקודות הכוח שיש ברשותו. ההקצאה היומית הבסיסית שלו של נקודות כוח מפורטת בטבלה להלן. בנוסף, הוא מקבל נקודות כוח בונוס ליום אם יש לו דירוג חוכמה גבוה (ראה טבלה: דירוגי תכונות ונקודות כוח בונוס). הגזע שלו יכול לספק גם כן נקודות כוח בונוס ליום, כמו-גם כשרונות וחפצים מסויימים. לוחם מחשבה בדרגה הראשונה שלו לא מקבל נקודות כוח מהמקצוע שלו, אבל מקבל נקודות כוח בונוס (אם הוא זכאי לקבל), ויכול לתעל את הכוח הבודד שהוא מכיר עם נקודות בונוס אלו.

## כוחות ידועים

לוחם מחשבה מתחיל את המשחק בידעתו כוח אחד של לוחמי מחשבה לבחירתך. כל פעם שהוא מקבל דרגה חדשה, הוא חושף את הידע של כוח חדש.

בחר את הכוחות הידועים מרשימת הכוחות של לוחם מחשבה. (חריג: הכשרונות ידע מורחב וידע מורחב אפי מאפשרים ללוחם מחשבה ללמוד כוחות מרשימות של מקצועות אחרים). לוחם מחשבה יכול לתעל כל כוח בעל עלות נקודות כוח השווה או נמוך מדרגת המתעל שלו.

מספר הכוחות שללוחם מחשבה יכול לתעל ביום מוגבל רק על-ידי נקודות הכוח היומיות שלו.

לוחם מחשבה פשוט יודע את הכוחות שלו, הם מוטמעים במוח. הוא לא צריך להכין אותם (באופן שבו חלק ממטילי הלחשים מכינים את הלחשים שלהם, למרות שהוא חייב שינת לילה טובה כל יום בכדי לקבל חזרה את כל נקודות הכוח בהן הוא השתמש.

הד"ק לגילגולי הצלה כנגד הכוחות של לוחם מחשבה הוא 10 + דרג הכוח + בונוס החוכמה של לוחם המחשבה.

## דרג כוח מקסימאלי ידוע

לוחם מחשבה מתחיל את המשחק עם היכולת ללמוד כוחות מהדרג הראשון. ככל שהוא מגיע לדרגות גבוהות יותר, הוא מקבל את היכולות לשלוט בכוחות מורכבים יותר.

בכדי ללמוד או לתעל כוח, ללוחם מחשבה חייב להיות דירוג חוכמה של לפחות 10+דרג הכוח.

## כשרונות בונוס

בדרגה הראשונה, לוחם מחשבה מקבל כשרון בונוס קרבי בנוסף לכשרון שכל דמות בדרגה הראשונה מקבלת וכשרון הבונוס שמוענק לדמות בן-אנוש. לוחם המחשבה מקבל כשרון בונוס נוסף בדרגה השנייה וכל שלוש דרגות לאחר-מכן (5, 8, 11, 14, 17, ו-20). כשרונות בונוס אלו חייבים להבחר מהכשרונות המצויינים ככשרונות בונוס ללוחמים או כשרונות פסיוניים. לוחם המחשבה עדיין חייב למלא את כל דרישות הקדם של כשרון הבונוס, כולל מינימום של דירוג תכונה ובונוס התקפה בסיסי, כמו-גם דרישות מקצוע. לוחם מחשבה לא יכול לבחור כשרונות הדורשים במפורש דרגות במקצוע לוחם אלא אם הוא דמות מרובת מקצועות, עם הדרגות הנדרשות במקצוע לוחם.

כשרונות בונוס אלו הם בנוסף לכשרונות שדמות מכל מקצוע מקבל כל שלוש דרגות. לוחם מחשבה לא מוגבל לכשרונות בונוס ללוחם וכשרונות פסיוניים בעת שהוא בוחר את הכשרונות הללו.

## מטיל-פרא

### מידע משחקי

נטייה: כל נטייה

ק"פ: 6ק

**מיומנויות מקצוע:** מיומנויות המקצוע של מטיל-פרא (ותכונת המפתח לכל מיומנות) הן: היפנוזה\* (חכמ), איזון (זרז), תרמית (כרז), טיפוס (כוח), ריכוז\* (כושר), מלאכה (תבנ), אומן בריחה (זרז), הפחדה (כרז), קפיצה (כוח), ידע (פסיונים)\* (תבנ), האזנה (חכמ), משלח יד (חכמ), מלאכת פסיי\* (תבנ), חוש מניע (חכמ), זיהוי (חכמ), שחייה (כוח), וגלגול (זרז).

\* מיומנות חדשה או שימוש חדש למיומנות קיימת.

**נק' מיומנות בדרגה הראשונה:** (4+בונוס תבונה) 4X.

**נק' מיומנות בכל דרגה נוספת:** 4+בונוס תבונה.

**זהב התחלתי:** 4ק4 X 10 (100 פ"ז).

## מאפייני מקצוע

כל היכולות בהמשך הן יכולות מקצוע של מטיל-פרא.

## מיומנות בנשק ושריון

מטילי-פרא מיומנים בשימוש בכל הנשקים הפשוטים, עם שריון קל ועם מגנים (למעט מגן מגדל).

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

לפרטים נוספים, בקרו באתר <http://forums.pundak.co.il>

בכדי ללמוד או לתעל כוח, למטיל-פרא חייב להיות דירוג כריזמה של לפחות +10 דרג הכוח.

**נקודות כוח/יום**

היכולת של מטיל-פרא לתעל כוחות מוגבלת על-ידי מספר נקודות הכוח שיש ברשותו. ההקצאה היומית הבסיסית שלו של נקודות כוח מפורטת בטבלה להלן. בנוסף, הוא מקבל נקודות כוח בונוס ליום אם יש לו דירוג כריזמה גבוה (ראה טבלה: דירוגי תכונות ונקודות כוח בונוס). הגזע שלו יכול לספק גם כן נקודות כוח בונוס ליום, כמו-גם כשרונות וחפצים מסויימים.

**פרץ פראי (ע"ט)**

מטיל-פרא יכול לתת לרגשות ולתשוקות שלו לעלות אל פני השטח בפרץ פראי כאשר הוא מתעל כוח. במהלך פרץ פראי, מטיל-פרא מקבל כוח פסיוני אדיר אך יכול לגרום לעצמו נזק בשימוש ללא-מחשבה בכוח שלו (ראה תשישות מוחית, בהמשך).

מטילת-פרא יכולה לבחור לעורר פרץ פראי בכל פעם שבה היא מתעלת כוח. כאשר היא עושה זאת, היא מקבלת +1 לדרגת המתעל שלה לתיעול זה של הכוח. ההעלאה של דרגת המתעל מעניקה לה את הפשרות לתגבר את הכוחות שלה לעוצמה גבוהה מהרגיל, עם זאת היא לא משלמת נקודות כוחות נוספות עבור פרץ פראי זה. במקום זה, נקודת הכוח הנוספת שהייתה נדרשת באופן רגיל מסופקת למעשה על-ידי הפרץ הפראי.

יכולות כוח תלויות דרגות משופרות גם הן, כתלות בכוח שמטיל-פרא מתעל באמצעות פרץ פראי. השיפור בדרגת המתעל לא מעניק לדמות יתרונות נוספים (יכולות פסיקריסטל לא משתפרות, היא לא זוכה ליכולות מקצוע מדרגות גבוהות יותר וכך הלאה). לא ניתן להשתמש בכשרון הפסיוני תיעול על וביכולת פרץ פראי באותו זמן.

בדרגה השלישית, מטיל-פרא יכול לבחור להעלות את דרגת המתעל שלו ב-2 דרגות במקום בדרגה. בדרגה השביעית הוא יכול להעלות עד שלוש דרגות, בדרגה ה-11 עד ארבע דרגות, בדרגה ה-15 עד חמש דרגות ובדרגה ה-19 עד שש דרגות.

**כוחות ידועים**

מטיל-פרא מתחיל את המשחק בידיעתו כוח אחד של מטילי-פרא לבחירתך. בכל דרגת מקצוע זוגית לאחור הדרגה הראשונה הוא חושף את הידע של כוחות חדשים.

בחר את הכוחות הידועים מרשימת הכוחות של מטיל-פרא. (חריג: הכשרונות ידע מורחב וידע מורחב אפי מאפשרים למטיל-פרא ללמוד כוחות מרשימות של מקצועות אחרים.) מטיל-פרא יכול לתעל כל כוח בעל עלות נקודות כוח השווה או נמוך מדרגת המתעל שלו. מספר הכוחות שמטיל-פרא יכול לתעל ביום מוגבל רק על-ידי נקודות הכוח היומיות שלו.

מטיל-פרא פשוט יודע את הכוחות שלו, הם מוטמעים במוח. הוא לא צריך להכין אותם (באופן שבו חלק ממטילי הלחשים מכינים את הלחשים שלהם), למרות שהוא חייב שינת לילה טובה כל יום בכדי לקבל חזרה את כל נקודות הכוח בהן הוא השתמש.

הד"ק לגילגולי הצלה כנגד הכוחות של מטיל-פרא הוא 10 + דרג הכוח + בונוס הכריזמה של מטיל-פרא.

**דרג כוח מקסימאלי ידוע**

מטיל-פרא מתחיל את המשחק עם היכולת ללמוד כוחות מהדרג הראשון. ככל שהוא מגיע לדרגות גבוהות יותר, הוא מקבל את היכולות לשלוט בכוחות מורכבים יותר.

דרג כוח מקסימאלי ידוע	כוחות ידועים	נקודות כוח / יום	מיוחד	בונוס רצון	בונוס תגובה	בונוס קשיחות	בונוס התקפה בסיסי	
1	1	2	פרץ פראי +1, תשישות מוחית	+2	+0	+0	+0	1
1	2	6	חמיקה ממגע	+3	+0	+0	+1	2
1	2	11	פרץ פראי +2	+3	+1	+1	+2	3
2	3	17	אופוריה מתפרצת +1	+4	+1	+1	+3	4
2	3	25	מוח הפכפך (1 נקודות כוח)	+4	+1	+1	+3	5
3	4	35		+5	+2	+2	+4	6
3	4	46	פרץ פראי +3	+5	+2	+2	+5	7
4	5	58		+6	+2	+2	+1/+6	8
4	5	72	מוח הפכפך (2 נקודות כוח)	+6	+3	+3	+1/+6	9
5	6	88		+7	+3	+3	+2/+7	10
5	6	106	פרץ פראי +4	+7	+3	+3	+3/+8	11
6	7	126	אופוריה מתפרצת +2	+8	+4	+4	+4/+9	12
6	7	147	מוח הפכפך (3 נקודות כוח)	+8	+4	+4	+4/+9	13
7	8	170		+9	+4	+4	+5/+10	14
7	8	195	פרץ פראי +5	+9	+5	+5	+1/+6/+11	15
8	9	221		+10	+5	+5	+2/+7/+12	16
8	9	250	מוח הפכפך (4 נקודות כוח)	+10	+5	+5	+2/+7/+12	17
9	10	280		+11	+6	+6	+3/+8/+13	18
9	10	311	פרץ פראי +6	+11	+6	+6	+4/+9/+14	19
9	11	343	אופוריה מתפרצת +3	+12	+6	+6	+5/+10/+15	20

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

כפעולה רגילה, מטיל-פרא יכול לבחור לנטרל השפעה זו לסיבוב אחד.

## סיון

### מידע משחקי

**נטייה:** כל נטייה

**ק"פ:** 4

**מיומנויות מקצוע:** מיומנויות המקצוע של מטיל-פרא (ותכונת המפתח לכל מיומנות) הן: ריכוז\* (כושר), מלאכה (תבן), משלח יד (חכמ), ומלאכת פסיי\* (תבן). בנוסף, סיון מקבל גישה למיומנויות מקצוע נוספות בהתאם לתחום שלו:

#### ידען (בינהמרחוק)

איסוף מידע (כרז), האזנה (חכמ), וזיהוי (חכמ).

#### מעצב (יצירתעל)

תרמית (כרז), הסוואה (כרז), שימוש במתקן פסיוני\* (כרז).

#### קינטי (פסיכוקינטיקה)

היפנוזה\* (חכמ), פירוק מתקן (זרז), והפחדה (כרז).

#### אגואיסט (פסיכומטובליזם)

היפנוזה\* (חכמ), איזון (זרז), ריפוי (חכמ).

#### נווד (תנועהמוחית)

טיפוס (כוח), קפיצה (כוח), רכיבה (זרז), השרדות (חכמ), ושחייה (כוח).

#### טלפת (טלפתיה)

תרמית (כרז), דיפלומטיה (כרז), איסוף מידע (כרז), חישת מניע (חכמ).

\* מיומנות חדשה או שימוש חדש למיומנות קיימת.

**נק' מיומנות בדרגה הראשונה:** (2+בונוס תבונה) 4X.

**נק' מיומנות בכל דרגה נוספת:** 2+בונוס תבונה.

**זהב התחלתי:** 4ק3 10 X (75 פ"ז).

### מאפייני מקצוע

כל היכולות בהמשך הן יכולות מקצוע של סיון.

#### מיומנות בנשק ושריון

סיונים מיומנים בשימוש באלה, סכין, קשת-צולבת כבדה, קשת-צולבת קלה, מטה וחנית קצרה. הם לא מיומנים בשימוש באף סוג של שריון או מגן. עם זאת, שריון לא מפריע לתיעול כוחות.

#### נקודות כוח/יום

היכולת של סיון לתעל כוחות מוגבלת על-ידי מספר נקודות הכוח שיש ברשותו. ההקצאה היומית הבסיסית שלו של נקודות כוח מפורטת בטבלה להלן. בנוסף, הוא מקבל נקודות כוח בונוס ליום אם יש לו דירוג תבונה גבוה (ראה טבלה: דירוגי תכונות ונקודות כוח בונוס). הגזע שלו יכול לספק גם כן נקודות כוח בונוס ליום, כמו-גם כשרונות וחפצים מסויימים.

בכל המקרים, הפרץ הפראי משלם למעשה את נקודות הכוח הנוספות שנדרש באופן רגיל בכדי לתגבר את הכוח. רק עלות הכוח הבלתי מתוגבר יורדת ממאגר נקודות הכוח של מטיל-הפרא.

### תשישות מוחית (י"ד)

לדחוף את עצמך בכדי לעורר פרץ פראי הוא דבר מסוכן. ישירות לאחר כל פרץ פראי, מטיל-פרא יכול למצוא את עצמו מותש עקב המאמץ שלו. הסיכוי לסבול תשישות מוחית שווה ל-5% עבור כל זרזת מתעל שנוספת באמצעות הפרץ הפראי.

מטיל-פרא שמוכרע על-ידי תשישות מוחית הלום עד לסוף הסיבוב הבא שלו ומאבד מספר נקודות כוח השווה לדרגת מטיל-הפרא שלו.

### חמיקה ממגע (י"ד)

החל בדרגה השנייה, האינטואיציה של מטיל-פרא גוברת על האינטלקט שלה, מתריעה בפניה על סכנה מפני התקפות נגיעה (כולל קרניים). היא מקבלת בונוס לדרוג שריון כנגד כל התקפות הנגיעה השווה לבונוס כריזמה שלה. עם זאת, הדרג"ש נגיעה שלה לא יכול לעבור את הדרג"ש שלה כנגד התקפות רגילות.

### אופוריה מתפרצת (י"ד)

החל בדרגה הרביעית, בעת שמטיל-פרא משתמש ביכולת פרץ פראי, היא מקבלת בונוס מורל על גלגולי התקפה, גלגולי נזק והצלחות למשך מספר סיבובים השווה לעוצמת הפרץ הפראי שלה.

אם מטיל-הפרא מוכרע על-ידי תשישות מוחית, היא לא מקבלת את בונוס המורל עבור שימוש זה ביכולת הפרץ הפראי שלה.

בדרגה ה-12, בונוס המורל על גלגולי התקפה, גלגולי נזק והצלחות גדל ל- 2+. בדרגה ה-20 הבונוס גדל ל- 3+.

### מוח הפכפך (י"ד)

מוחו הסוער של מטיל-הפרא קשה להבנה עם תחום הטלפתיה. כאשר כוח טלפתיה מתועל לעבר מטיל-פרא מהדרגה החמישית ומעלה, מתעל הכוח חייב לשלם נקודת כוח נוספת מעבר לתשלום הרגיל.

התשלום הנוסף הוא לא חלק טבעי מעלות אותו כוח. הוא לא מתגבר הכוח, למעשה מדובר בנקודת כוח מבוזבזת. המוח הפכפך של מטיל-פרא יכול לגרום למתעל של כוח טלפתיה לעבור את המגבלה הרגילה של נקודה אחד לכל דרגת מתעל. אם העלות הנוספת מגדילה את עלות הכוח הטלפתי למספר של נקודות הגדול מהנותר במאגר של המתעל, הכוח פשוט נכשל, והמתעל משתמש בשארית נקודות הכוח שלו.

בדרגה התשיעית, הקנס שמוטל כנגד כוחות טלפתיה המתועלים על מטיל-פרא גדל ל-2 נקודות כוחות. בדרגה ה-13 הקנס גדל ל-3 נקודות כוחות, ובדרגה ה-17 הקנס גדל ל-4 נקודות כוח.

**תחום**

כל סיון צריך להחליט בדרגה הראשונה באיזה תחום פסיוני הוא יתמחה. בחירת תחום מעניקה לסיון גישה למיומנויות מקצוע הקשורות לאותו תחום (ראה למעלה), כמו-גם לכוחות שמוגבלים לאותו תחום. עם זאת, בחירת תחום משמעה גם שהסיון לא יכול ללמוד כוחות שמוגבלים לתחומים אחרים. הוא אפילו לא יכול להשתמש בכוחות אלו באמצעות חפצים פסיונים.

**כוחות ידועים**

סיון מתחיל את המשחק בידעתו שלוש כוחות לבחירתך. בכל פעם שהוא מגיע לדרגה חדשה, הוא מקבל ידע של כוחות נוספים.

בחר את הכוחות הידועים מרשימת הכוחות של סיון או מרשימת הכוחות של התחום שלך. אתה לא יכול לבחור כוחות מרשימות של תחומים אחרים חוץ מהתחום שלך. אתה יכול לבחור כוחות מתחומים אחרים אם הם לא נמצאים ברשימת כוחות מוגבלים של תחום. (חריג: הכשרונות ידע מורחב וידע מורחב אפי מאפשרים לסיון ללמוד כוחות מרשימות של תחומים אחרים או אף מקצועות אחרים.) סיון יכול לתעל כל כוח בעל עלות נקודות כוח השווה או נמוך מדרגת המתעל שלו.

מספר הכוחות שסיון יכול לתעל ביום מוגבל רק על-ידי נקודות הכוח היומיות שלו.

סיון פשוט יודע את הכוחות שלו, הם מוטמעים במוח. הוא לא צריך להכין אותם (באופן שבו חלק ממטילי הלחשים מכינים את הלחשים שלהם), למרות שהוא חייב שינת לילה טובה כל יום בכדי לקבל חזרה את כל נקודות הכוח בהן הוא השתמש.

הד"ק לגילגולי הצלה כנגד הכוחות של סיון הוא 10 + דרג הכוח + בונוס התבונה של הסיון.

**דרג כוח מקסימאלי ידוע**

סיון מתחיל את המשחק עם היכולת ללמוד כוחות מהדרג הראשון. ככל שהוא מגיע לדרגות גבוהות יותר, הוא מקבל את היכולות לשלוט בכוחות מורכבים יותר. בכדי ללמוד או לתעל כוח, למטיל-פרא חייב להיות דירוג תבונה של לפחות 10+דרג הכוח.

**כשרונות בונוס**

סיון מקבל כשרון בונוס בדרגה הראשונה, החמישית, העשירית, החמש-עשרה והעשרים. כשרון זה חייב להיות כשרון פסיוני, כשרון על-פסיוני, או כשרון יצירת חפץ. כשרונות בונוס אלו הם בנוסף לכשרונות שדמות מכל מקצוע מקבלת כל שלוש דרגות. סיון לא מוגבל לכשרונות פסיונים, כשרונות על-פסיונים או כשרונות יצירת חפץ כאשר הוא בוחר את הכשרונות הללו.

**תחומים פסיונים**

תחום הוא אחד משש קיבוצים של כוחות, כל אחד מהם מוגדר על-ידי רעיון משותף. שש התחומים הם בינהמרחוק, יצירתעל, פסיכוקינטיקה, פסיכומטובליזם, תנועהמוחית וטלפתיה.

**בינהמרחוק**

סיון שבוחר את התחום בינהמרחוק נקרא ידען. ידענים מסוכלים ללמוד כוחות חיזוי המסייעים לחבריהם בקרב, כמו-גם כוחות שמאפשרים להם לאסוף מידע בדרכים שונות ומשונות.

דרג כוח מקסימאלי ידוע	כוחות ידועים	נקודות כוח / יום	מיוחד	בונוס רצון	בונוס תגובה	בונוס קשיחות	בונוס התקפה בסיסי	
1	3	2	כשרון בונוס, תחום	+2	+0	+0	+0	1
1	5	6		+3	+0	+0	+1	2
2	7	11		+3	+1	+1	+1	3
2	9	17		+4	+1	+1	+2	4
3	11	25	כשרון בונוס	+4	+1	+1	+2	5
3	13	35		+5	+2	+2	+3	6
4	15	46		+5	+2	+2	+3	7
4	17	58		+6	+2	+2	+4	8
5	19	72		+6	+3	+3	+4	9
5	21	88	כשרון בונוס	+7	+3	+3	+5	10
6	22	106		+7	+3	+3	+5	11
6	24	126		+8	+4	+4	+1/+6	12
7	25	147		+8	+4	+4	+1/+6	13
7	27	170		+9	+4	+4	+2/+7	14
8	28	195	כשרון בונוס	+9	+5	+5	+2/+7	15
8	30	221		+10	+5	+5	+3/+8	16
9	31	250		+10	+5	+5	+3/+8	17
9	33	280		+11	+6	+6	+4/+9	18
9	34	311		+11	+6	+6	+4/+9	19
9	36	343	כשרון בונוס	+12	+6	+6	+5/+10	20

### יצירתעל

זאת הסיבה, למשל, שדמות פסיונית יכולה לתעל כוח בעל טווח אישי על הפסיקריסטל שלו אפילו אם בדרך-כלל הוא יכול לתעל כוח שכזה רק על עצמו.

פסיקריסטל נחשב כיציר כפיים עבור כל ההשפעות שנשענות על הסוג שלו.

פסיקריסטל מעניק יכולות מיוחדות לבעלים שלו, כפי שמתואר בטבלה יכולות מיוחדות של פסיקריסטל בהמשך. בנוסף, לפסיקריסטל יש אישיות (בהיותו רסיס של האישיות של בעליו), דבר המעניק לבעליו בונוס על סוגים מסויימים של בדיקות או זריקות הצלה, כפי שמופיע בטבלה אישיות פסיקריסטל בהמשך. יכולות מיוחדות אלו והבונוסים תקפים רק כאשר הבעלים והפסיקריסטל נמצא בטווח של 1.5 ק"מ זה מזה.

יכולותיו של הפסיקריסטל תלויות במספר הדרגות של בעליו במקצועות פסיונים. דרגות במקצועות אחרים לא נחשבים כנגד דרגת הבעלים למטרות חישוב היכולות של הפסיקריסטל.

פסיקריסטל יכול לדבר בשפה אחת לבחירת בעליו (כל עוד זוהי שפה שהבעלים מכיר) פסיקריסטל יכול להבין את כל שאר השפות שבעליו מכיר, אך הוא לא מדבר אותן. זוהי יכולת על-טבעית.

### תכונות פסיקריסטל

השתמש בסטטיסטיקות של פסיקריסטל, אבל ערוך את השינויים הבאים.

#### גלגולי הצלה

פסיקריסטל משתמש בבונוסים הבסיסיים ובמתאמים עקב תכונות של הבעלים שלו לגלגולי ההצלה, למרות שהוא לא נהנה מבונוסים אחרים שייתכן שיש לבעליו (לדוגמא, עקב חפצי קסם או כשרונות).

#### תכונות

כאשר יכולת ההנעה העצמית שלו לא מופעלת, לפסיקריסטל אין דירוג כוח וגם לא דירוג זריזות.

סיון שבוחר את התחום יצירתעל נקרא מעצב. תחום זה כולל כוחות המושכים אקטופלזמה או חומר מהמישור האסטרלי, מאגדים לכדי חפצים מוצקים או מוצקים למחצה כגון נשק, שריוניות או יצירי-כפיים שנלחמים בפקודת המעצב.

### תנועהמוחית

סיון שסומך על כוחות תנועהמוחית נקרא נווד. נוודים אוהזים בכוחות שמניעים או מזיזים חפצים במרחב או בזמן.

### פסיכוקינטיקה

סיונים שמתמחים בפסיכוקינטיקה ידועים כקינטיים. הם אדוני הכוחות שמאפשר לתמרן ולהמיר חומר ואנרגיה. קינטיים יכולים לתקוף עם התפרצויות קטלניות של אנרגיה.

### פסיכומטבוליזם

סיון שמתמחה בפסיכומטבוליזם נקרא אגואיסט. תחום זה כולל כוחות שמשנים את הפסיכוביולוגיה של הסיון או של היצורים הקרובים אליו. אגואיסט יכול גם לרפא וגם להפוך את עצמו ללוחם מטיל אימה.

### טלפתיה

סיון שבוחר את התחום של טלפתיה נקרא טלפת. הוא אדון הכוחות שמאפשרים מגע מוחי ושליטה על יצורים תבוניים אחרים. טלפת יכול להטעות או להרוס את מוחם של אויביו בקלות.

### פסיקריסטלים

פסיקריסטל הוא רסיס של האישיות של דמויות פסיונית, מוגשם בצורה פיזית ובעל זיקה של חיים (דרך הכשרון חיבור לפסיקריסטל). פסיקריסטל מופיע כיציר-כפיים מקריסטל בגודל של בערך כף-יד אנושית. מכיוון שמדובר בהרחבה של האישיות של יוצרו, הפסיקריסטל של דמות הוא בדרכים מסוימות חלק ממנו.

יכולות מיוחדות של פסיקריסטל			
	מתאם שריון טבעי	מתאם תבונה	דרגת בעלים
מיוחד			
ערנות, התחמקות משופרת, אישיות, הנעה עצמית, שיתוף כוחות, רואה, קשר טלפתי	+0	+0	1-2
נשיאת כוחות מגע	+1	+1	3-4
דיבור טלפתי	+2	+2	5-6
-	+3	+3	7-8
מעוף	+4	+4	9-10
התנגדות כוח	+5	+5	11-12
קישור ראייה	+6	+6	13-14
ערוץ כוח	+7	+7	15-16
-	+8	+8	17-18
-	+9	+9	19-20

## מיומנויות

לפסיקריסטל יש את אותן דרגות מיומנות כמו לבעליו, למעט שיש לו מינימום של 4 דרגות בזיהוי, האזנה, תנועה בשקט, וחיפוש (אפילו אם לבעליו אין דרגות במיומנות אלו, לפסיקריסטל יש 4 דרגות בכל אחת מהן). פסיקריסטל משתמש במתאמי התכונה שלו עצמו לבדיקות מיומנות.

ולא משפיע עליו בשנית, אפילו אם הוא חוזר לבעליו לפני תום ההשפעה של הכוח. בנוסף, הבעלים יכול לתעל כוח בעל מטרה של "אתה" על הפסיקריסטל שלו (כהתקפת נגיעה לטווח) במקום על עצמו. הבעלים והפסיקריסטל לא יכולים לשתף כוחות אם הכוחות לא משפיעים בדרך-כלל על הסוג של הפסיקריסטל (יציר-כפיים).

## רואה (י"ד)

למרות שאין לו אברי חישה פיזיים, פסיקריסטל מסוגל לחוש בצורה טלפתית בסביבה שלו במידה שווה ליצור עם חושי ראייה ושמיעה נורמליים. חשכה (אפילו חשכה לא טבעית) לא רלוונטית, כמו-גם אזורים של שקט על-טבעי, למרות שפסיקריסטל עדיין לא מסוגל להבחין ביצורים נעלמים או אתריים. טווח הראייה של פסיקריסטל הוא 12 מטר.

## קשר טלפתי (ע"ט)

לבעלים יש קשר טלפתי עם הפסיקריסטל שלו לטווח של עד 1.6 ק"מ. הבעלים לא יכול לראות דרך חושיו של הפסיקריסטל אבל שניהם יכולים לתקשר טלפתית באותה מידה כמו שאם הפסיקריסטל היה המטרה של הכוח קשרמוחי המתועל על-ידי הבעלים. לדוגמא, פסיקריסטל הממוקם בחדר מורחק יוכל לתאר את הפעילויות המתרחשות באותו חדר.

בגלל הקשר הטלפתי בין הפסיקריסטל לבעלים שלו, לבעלי יש את אותו הקשר לחפץ או מקום שיש לפסיקריסטל. לדוגמא, אם הפסיקריסטל ראה חדר, הבעלים יכול לטלפרט אל אותו החדר כמו שאם היה רואה אותו בעצמו.

## נשיאת כוחות מגע (ע"ט)

אם הבעלים הוא בדרגה השלישית או מעלה, הפסיקריסטל יכול לשמש עבור כערוץ לכוחות מגע. אם הבעלים והפסיקריסטל נמצאים במגע בעת שהבעלים מתעל כוח מגע, הוא יכול לציין את הפסיקריסטל שלו כ"נוגע". הפסיקריסטל יכול אז להשפיע עם הכוח מגע באותו אופן שהבעלים היה יכול. כרגיל, אם הבעלים מתעל כוח אחר לפני שהמגע נמסר, כוח המגע מתפוגג.

## דיבור טלפתי (י"ד)

אם הבעלים הוא בדרגה החמישית או מעלה, הפסיקריסטל יכול לתקשר טלפתית עם כל יצור שדובר שפה ונמצא בטווח של 10 מטר מהפסיקריסטל, כל עוד הפסיקריסטל נמצא בטווח של עד 1.6 ק"מ מבעליו.

## מעוף (ע"ט)

אם הבעלים הוא בדרגה התשיעית ומעלה, הוא יכול, כפעולה רגילה, לגרום בכוח הרצון שלו לפסיקריסטל לעוף במהירות של 15 מטר (גרוע). הפסיקריסטל מרחף בעדינות לקרקע לאחר יום אחד (או מוקדם יותר, אם זה רצון בעליו).

## תיאור יכולות פסיקריסטל

לכל הפסיקריסטלים יש יכולות מיוחדות (או שהם מעניקים יכולות לבעליהם) בהתאם לדרגת הבעלים, כפי שניתן לראות בטבלה. היכולות בטבלה זו הינן מצטברות.

## מתאם שריון טבעי (י"ד)

המספר הרשום כאן הינו השיפור לבונוס השריון הטבעי של הפסיקריסטל (לרוב 0). דבר זה מייצג את השרידות הפארא-טבעית של הפסיקריסטל.

## מתאם תבונה (י"ד)

הוסף ערך זה לדירוג התבונה של הפסיקריסטל. פסיקריסטל חכמים כנאשים (למרות שלא בהכרח חכמים כמו אנשים חכמים).

## ערנות (י"ד)

הנוכחות של הפסיקריסטל מחדדת את חושי בעליו. כאשר פסיקריסטל נמצא בטווח יד (צמוד או באותה משבצת כמו בעליו), בעליו מקבל את הכשרון ערנות.

## התחמקות משופרת (י"ד)

אם פסיקריסטל נתון להתקפה שמאפשרת גלגול הצלה תגובה למחצית נזק, הוא לא סופג כלל נזק אם הוא מצליח בגלגול הצלה, ומחצית נזק אם הוא נכשל בגלגול הצלה.

## אישיות (י"ד)

לכל פסיקריסטל יש אישיות. ראה אישיות פסיקריסטל בהמשך.

## הנעה עצמית (ע"ט)

כפעולה רגילה, הבעלים של הפסיקריסטל יכולים לרצות בכך שהפסיקריסטל יצמח רגליים עכבישיות, עשויות אקטופלזמה המעניקות לו מהירות אדמה של 10 מטר ומהירות טיפוס של 6 מטר. הרגליים נעלמות לכולם לאחר יום אחד (או קודם לכן, אם זהו רצון הבעלים).

## שיתוף כוחות (ע"ט)

לפי בחירת הבעלים, הוא יכול של כוח (אבל לא יכולת דמויית פסי) שהוא מתעל על עצמו גם ישפיע על הפסיקריסטל שלו. הפסיקריסטל חייב להיות בטווח של 1.5 מטר ממנו בזמן התיעול בכדי לקבל את היתרון. אם הכוח הוא בעל משך אחר ממידי, הוא מפסיק להשפיע על הפסיקריסטל אם הוא מתרחק למרחק הגדול מ-1.5 מטר,

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

לפרטים נוספים, בקרו באתר <http://forums.pundak.co.il>

לא ניתן לשנות בחירה זו	
חד מחשבה	+3 לבדיקות ריכוז
חמקני	+3 לבדיקות תנועה בשקט
סימפטי	+3 לבדיקות חישת מניע

### התנגדות לכוח (י"ד)

אם הבעלים הוא בדרגה ה-11 ומעלה, הפסיקריסטל מקבל התנגדות לכוח השווה לדרגת הבעלים+5. בכדי להשפיע על הפסיקריסטל עם כוח, מתעל אחר חייב להשיג תוצאה בבדיקת דרגת מתעל ששווה או גבוהה מהתנגדות הכוח של הפסיקריסטל.

### קישור ראייה (ד"ל)

אם הבעלים הוא בדרגה ה-13 או מעלה, הדמות יכולה לראות ממרחק את הפסיקריסטל (כמו בתיעול הכוח ראייה ממרחק) אחת ליום.

### ערוץ כוח (ד"ל)

אם הבעלים הוא בדרגה ה-15 או מעלה, הוא יכול לתעל כוחות דרך הפסיקריסטל לטווח של עד 1.6 ק"מ. הפסיקריסטל נחשב למקור הכוח, וכל הטווחים מחושבים מהמיקום שלו.

כאשר הוא מפעיל כוח דרך הפסיקריסטל, הבעלים מתעל את הכוח על-ידי תשלום של עלות נקודות הכוח שלו. הוא עדיין מטרה להתקפות מזדמנות ולסכנות אחרות הקשורות בתיעול, אם קיימות (לדוגמא, הוא הופך לנראה כאשר הוא מתעל כוח התקפי בזמן היותו בלתי-נראה, כמו גם הפסיקריסטל).

### אישיות פסיקריסטל (י"ד)

כל פסיקריסטל הוא בעל אישיות ייחודית, הנבחרת על-ידי בעליו בעת יצירתו מבין המופיעות בטבלה הבאה. בדרגה הראשונה, הבעלים מקבלים לרוב תחושה לגבי האישיות של הפסיקריסטל רק דרך הבזקים אקראיים, אך ככל שהבעלים עולה בדרגתו אישיות הפסיקריסטל נהיית יותר ויותר בולטת. בדרגות הגבוהות יותר, זה לא חריג עבור פסיקריסטל לשוחח עם בעליו על דעות ועצות, המוטות לרוב באופן חריף לעבר תפיסת העולם של הפסיקריסטל. הבעלים תמיד רואה חלק מעצמו בתוך הפסיקריסטל שלו, אפילו אם מוגבר ולכן מעוות.

אישיות פסיקריסטל	
אישיות	יתרון לבעלים
אומנותי	+3 לבדיקות מלאכה
בריון	+3 לבדיקות הפחדה
פחדן	+3 לבדיקות הסתתרות
ידידותי	+3 לבדיקות דיפלומטיה
גיבור	+2 לבדיקות הצלת כושר
שקרן	+3 לבדיקות רמייה
קפדן	+3 לבדיקות חיפוש
גמיש	+2 לבדיקות יוזמה
חד אבחנה	+3 לבדיקות זיהוי
מוכן ומזומן	+3 לבדיקות איזון
נחוש	+3 לבדיקות הצלת רצון
מלומד	+3 לבדיקת ידע אחת שהבעלים מכיר.



## פרק 2: מיומנויות ולחשים

בתגובה לכל השפעת פחד, אתה מבצע גלגול הצלה כרכיל. אם אתה נכשל בגלגול ההצלה, אתה יכול לבצע בדיקת היפנוזה בסיבוב הבא שלך אפילו אם אתה מושפע מהפחד. אם בדיקת ההיפנוזה שווה או עוברת לד"ק של השפעת הפחד, אתה מנער ממך את הפחד. בבדיקה כושלת, ההשפעה פועלת כרגיל, ואתה לא יכול לנסות להתנגד להשפעה זו שוב.

### התעלם מרעל

אתה יכול לבחור להחליף את גלגול ההצלה כנגד ההשפעה המשנית של כל רעל סטנדרטי בבדיקת היפנוזה. למיומנות זו אין השפעה על גלגול ההצלה הראשוני כנגד רעל.

### כוח רצון

אם אתה מגיע לאפס נקודות פגיעה (משותק), אתה יכול לבצע בדיקת היפנוזה. אם הצלחת, אתה יכול לבצע פעולה רגילה בזמן שאתה באפס נק"פ, מבלי לספוג נקודת נזק. אתה חייב לבצע בדיקה עבור כל פעולה מאמצת שאתה רוצה לבצע. בדיקת היפנוזה כושלת במצב זה איננה גוררת קנס ישיר - אתה יכול לבחור לוותר על הפעולה המאמצת וכך למנוע את איבוד נקודת הפגיעה. אם אתה מבצע את הפעולה בכל זאת, אתה יורד ל 1- נקודות פגיעה, באופן רגיל במצב שאתה משותק.

### פעולה

ללא. ביצוע בדיקת היפנוזה לא דורשת פעולה. מדובר או בפעולה חופשית (כאשר מבוצעת כתגובה) או כחלק מפעולה אחרת (כאשר מבוצעת באופן פעיל).

### נסיון חוזר

כן, עבור השימושים שינון בעל-פה וכוח רצון, למרות שהצלחה לא מבטלת את ההשפעות של כשלון קודם. לא עבור שאר השימושים.

### מיוחד

אם יש לך את הכשרון אוטונומי, אתה זוכה לבונוס +2 על בדיקות היפנוזה

### סינרגיה

אם יש לך חמש דרגות או יותר בהיפנוזה, אתה זוכה לבונוס +2 בבדיקות ידע (פסיונים).  
אם יש לך חמש דרגות או יותר בריכוז, אתה זוכה לבונוס +2 בבדיקות היפנוזה.

### ריכוז (כושר, מאומן בלבד)

אתה טוב במיוחד בלמקד את המחשבות שלך. הבאים הם שימושים נוספים עבור המיומנות ריכוז:

### בדיקה

אתה חייב לבצע בדיקת ריכוז בכל מקרה בו את יכולה להיות מוסח (ספיגת נזק, מזג-אוויר סוער, וכך הלאה)

התרגום הוא תחת רשיון המשחק הפתוח (OGL), הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

## מיומנויות פסיוניות

המיומנויות שמתוארות בהמשך קשורות לשימוש בפסיונים. בנוסף לשלוש מיומנויות חדשות (היפנוזה, מלאכת פסיו, ושימוש במתקן פסיוני), קטגוריה חדשה נוספת למיומנות ידע ושימושים חדשים ניתנים לריכוז.

### היפנוזה (חכמ, מאומן בלבד)

אימנת את מוחך להשיג שליטה על גופך ועל היכולות הטבועות עמוק בתוך עצמך.

### בדיקה

הד"ק וההשפעה של הבדיקה תלויות במשימה שאותה אתה מנסה לבצע.

משימה	ד"ק
התעלם מעוקץ	18
שינון בעל-פה	15
התנגדות למוות	20
התנגדות לפחד	ד"ק של ההשפעה
התעלם מרעל	ד"ק של הרעל
כוח רצון	20

### התעלם מעוקץ

אם אתה נפצע על-ידי כך שדרכת על עוקץ, המהירות שלך יורדת למחצית. בדיקת היפנוזה מוצלחת מסירה קנס זה לתנועה. הפצע לא נעלם - אתה פשוט מתעלם ממנו באמצעות שכנוע עצמי.

### שינון בעל-פה

אתה יכול לנסות לשנן מחרוזת ארוכה של מספרים, פתגם ארוך, או פיסת מידע אחרת מורכבת במיוחד (אתה לא יכול לשנן כתב קסום, או מידע אקזוטי דומה). כל בדיקה מוצלחת מאפשר לך לשנן עמוד בודד של טקסט (עד 800 מילה), מספרים, דיאגרמות או סמלים (אפילו אם אתה לא מבין את משמעותם). אם המסמך ארוך מעמוד בודד, אתה יכול לבצע בדיקות נוספות עבור כל דף נוסף. אתה שומר מידע זה במוחך תמיד, עם זאת, כדי להזכר בו, עלייך לבצע בדיקת היפנוזה נוספת.

### התנגדות למוות

אתה יכול לנסות למנוע מעצמך למות באופן תת-מודע. אם יש לך נקודות פגיעה שליליות ואתה מאבד נקודות פגיעה (אחת לסיבוב, אחת לשעה), אתה יכול להחליף בדיקת היפנוזה ד"ק 20 במקום בדיקת האחוזים לראות האם התייצבת. אם הגלגול מוצלח, אתה מפסיק לאבד נקודות פגיעה (אתה לא מקבל נקודות פגיעה עקב הגלגול). אתה יכול לבצע החלפה של בדיקה זו בבדיקת אחוזים גם בסיבובים מאוחרים יותר, אם לא הצלחת.

### התנגדות לפחד

## ספר הפסיונים השלם / תרגום של Psionics SRD

אבל הכוח נשאר פעיל. אם השתמשת ביכולת דמויית פסיי, השימוש הזה של היכולת נאבדת. הטבלה בהמשך מסכמת סוגים שונים של הפרעות העלולים לגרום לך לבצע בדיקת ריכוז. אם ההפרעה מתקיימת בזמן שאתה מנסה לתעל כוח, אתה חייב להוסיף את דרג הכוח שלא אתה מנסה לתעל לד"ק המתאים של בדיקת הריכוז.

בזמן שאתה עוסק בפעולה שדורשת את תשומת הלב המלאה שלך. פעולות אלו כוללות תיעול כוח, התרכזות בכוח קיים, הכוונת כוח, או שימוש ביכולת דמויית פסיי. אם בדיקת הריכוז מצליחה, אתה יכול להמשיך עם הפעולה כרגיל. אם הבדיקה נכשלת, הפעולה נכשלת גם היא ומבוזבזת. אם היית במהלך תיעול כוח, נקודות הכוח נאבדות. אם התרכזות בכוח פעיל, הכוח נגמר כמו שאם היית מפסיק להתרכז בו. אם הכוונת כוח, ההכוונה נכשלת

הפרעה	ד"ק ריכוז <sup>1</sup>
נפצע במהלך הפעולה <sup>2</sup>	10 + נזק
סופג נזק רציף תוך כדי הפעולה <sup>3</sup>	10 + מחצית מהנזק הרציף
מנסה לתעל כוח מבלי המיצג שלו	15 + דרג הכוח
תפוס	15
מוסח על-ידי כוח ללא נזק <sup>4</sup>	הד"ק להצלה של הכוח המסיח
קבלת מוקד פסיוני	20
בהאבקות או תפוס (אתה יכול לתעל כוחות פסיונים כרגיל, אלא אם נכשל בבדיקת ריכוז).	20
מזג אוויר הנגרם על-ידי כוח <sup>4</sup>	הד"ק של הכוח המסיח

- אם אתה מנסה לתעל, להתרכז, או לכוון כוח כאשר ההסחה מתרחשת, הוסף את דרג הכוח לד"ק המצוין.
- כמו במהלך תיעול כוח בעל זמן תיעול של סיבוב אחד או יותר. גם נזק הנגרם מהתקפה מזדמנת או פעולה מוכנה שנעשית בתגובה לתיעול הכוח (עבור כוחות בעלי זמן תיעול של פעולה סטנדרטית אחת) או הפעולה שבוצעה (עבור פעילויות שדורשות לא יותר מאשר פעולה של סיבוב מלא).
- כמו מעמידה באש טבעית או לאבה.
- אם הכוח לא מאפשר הצלה, השתמש בד"ק הצלה שהיה לו, אם הוא היה מאפשר.

מבוצעת באופן פעיל). להתרכז לקבלת מוקד פסיוני היא פעולת סיבוב מלא.

### נסיון חוזר

כן, למרות שהצלחה לא מבטלת השפעות של כשלון קודם, כגון איבוד נקודות כוח עבור כוח שתועל או ההפרעה של כוח שהתרכז בו.

### מיוחד

אתה יכול להשתמש בריכוז בכדי לתעל כוח או להשתמש ביכולת דמויית פסיי באופן הגנתי, על-מנת להמנע מהתקפות מזדמנות לחלוטין. הד"ק של הבדיקה הוא 15 + דרג הכוח. אם בדיקת הריכוז מצליחה, אתה יכול לתעל כרגיל מבלי לעורר התקפות מזדמנות. אם בדיקת הריכוז נכשלת, הכוח גם נכשל אוטומטית ונקודות הכוח מבוזבזות, כמו אם הריכוז שלך הופרע על-ידי הסחה. דמות עם הכשרון תיעול קרבי זוכה לבונוס +4 על בדיקת הריכוז המתבצעות לתיעול כוח או שימוש ביכולת דמויית פסיי באופן הגנתי או בזמן האבקות או תפיסה.

### סינרגיה

אם יש לך חמש דרגות או יותר בריכוז, אתה זוכה לבונוס +2 בבדיקות היפנוזה.

### ידע (פסיונים) (תבנ)

בדומה למיומנויות מלאכה ומשלוח יד, ידע כולל למעשה מספר מיומנויות לא קשורות. רשומה זו עוסקת בידע

### קבלת מוקד פסיוני

עצם ההחזקה של מאגר של נקודות כוח פסיוניות במוחך מעניק לדמויות פסיוניות אנרגיה מיוחדת. דמויות פסיוניות יכולות להשתמש באנרגיה זו מבלי למעשה לשלם נקודות כוח - הן יכולות להפוך לממוקדות פסיוניות כשימוש מיוחד של המיומנות ריכוז.

אם יש לך 1 או יותר נקודות כוח זמינות, אתה יכול להתרכז כדי לנסות להפוך לממוקד פסיוני. הד"ק להפוך לממוקד פסיוני הוא 20. התמקדות היא פעולת סיבוב מלא שמעוררת התקפות מזדמנות. כאשר אתה ממוקד פסיוני, אתה יכול להשתמש במיקוד שלך על כל בדיקת ריכוז שאתה מבצע לאחר-מכן. כאשר אתה משתמש במוקד שלך באופן זה, בדיקת הריכוז שלך מבוצעת כמו שאם היית מגלגל 15. זה דומה ללקיחה של 10, מלבד שהמספר שאתה מוסיף למתאם הריכוז שלך הוא 15. אתה יכול לגם להשתמש במוקד שלך כדי לזכות ביתרון של כשרון פסיוני - רבים מהכשרונות הפסיונים מופעלים בדרך זו.

ברגע שאתה ממוקד פסיוני, אתה נשאר ממוקד עד שאתה משתמש במוקד שלך, מאבד את ההכרה שלך, או הולך לישון (או נכנס לטרנס מדיטציה, במקרה של אילאן).

### פעולה

בדרך-כלל אין. במרבית המקרה, ביצוע בדיקת ריכוז לא מחייבת פעולה, מדובר או בפעולה חופשית (כאשר מבוצעת כתגובה) או כחלק מפעולה אחרת (כאשר

התרגום הוא תחת רשיון המשחק הפתוח (OGL), הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

פעולה. אין נסיון חוזר.	
25	זיהוי קעקוע פסיוני. דורש דקה אחת. אין נסיון חוזר.
20	שרטט דיאגרמה להגברת תיעול של עוגן מימדי פסיוני על יצור מזומן. דורש 10 דקות. אין נסיון חוזר. השחקן לא רואה את תוצאות בדיקה זו.
30 ומעלה	הבן השפעה פסיונית מוזרה או ייחודית, כגון השפעה של עורק של קריסטל פעיל פסיונית. הזמן הדרוש משתנה. אין נסיון חוזר.

בנוסף, כוחות מסויימים מאפשרים לך להשיג מידע על השפעות פסיוניות, בתנאי שאתה מבצע בדיקת מלאכת פסיי מוצלחת כפי שמפורט בתיאור הכוח.

#### פעולה

משתנה, כפי שמתואר למעלה.

#### נסיון חוזר

ראה למעלה.

#### מיוחד

סיון זוכה לבונוס +2 לבדיקות מלאכת פסיי כאשר הוא מטפל בכוח או השפעה מהתחום שלום. אם יש לך את הכשרון זיקה פסיונית, אתה זוכה לבונוס +2 לבדיקות מלאכת פסיי.

#### סינרגיה

אם יש לך חמש דרגות או יותר בידע (פסיונים), אתה זוכה לבונוס +2 בבדיקות מלאכת פסיי. אם יש לך חמש דרגות או יותר במלאכת פסיי, אתה זוכה לבונוס +2 בבדיקות שימוש במתקן פסיוני הקשורות לאבני כוח. אם יש לך חמש דרגות או יותר בשימוש במתקן פסיוני, אתה מקבל בונוס +2 לבדיקות מלאכת פסיי לפנייה לאבן כוח.

#### שימוש במתקן פסיוני (כרז, מאומן בלבד)

השתמש במיומנות זו להפעיל מתקנים פסיונים, כולל אבני כוח (חתיכות קריסטל שאוגרות כוחות ספציפיים) ודורג'ות (מוטות קריסטל תמירים הטעונים במספר שימוש של אותו כוח), שבאופן אחר לא היית יכול להפעיל.

#### בדיקה

אתה יכול להשתמש במיומנות זו בכדי לפנות לאבן כוח (ללמוד אילו כוחות צפונים בתוכו) או להפעיל חפץ פסיוני. מיומנות זו מאפשרת לך להפעיל חפץ פסיוני בדיוק כמו אם הייתה לך יכולת תיעול או יכולות מקצוע של מקצוע אחר, כמו אם הייתי מגזע אחר, או אם היית מנטייה אחרת.

אתה מבצע בדיקות שימוש במתקן פסיוני בכל פעם שבה אתה מפעיל מתקן כגון דורג'ה. אם אתה משתמש בבדיקה

הקשור לתופעת הפסיונית בכל אחת מהצורות הרבות שלה.

ידע (פסיונים) מכסה מסתורין משכבר הימים, מסורות פסיוניות, סמלים פסיונים, משפטים עלומים, יצירי כפיים אסטרליים, וגזעים פסיונים. אתה יכול להשתמש במיומנות זו לזהות מפלצות פסיוניות ואת הכוחות המיוחדים שלהם כמו-גם חיסרונות.

#### מיוחד

אם יש לך את הכשרון אוטונומי, אתה זוכה לבונוס +2 על בדיקות ידע (פסיונים).

#### סינרגיה

אם יש לך חמש דרגות או יותר בידע (פסיונים), אתה זוכה לבונוס +2 בבדיקות מלאכת פסיי. אם יש לך חמש דרגות או יותר בהיפנוזה, אתה זוכה לבונוס +2 בבדיקות ידע (פסיונים).

#### לא מאומן

בדיקת ידע (פסיונים) לא מאומנת היא בפשטות בדיקת תבונה. מבלי אימון ממשי, אתה מכיר רק ידע נפוץ (ד"ק 10 ומטה).

#### מלאכת פסיי (תבונה, מאומן בלבד)

השתמש במיומנות זו בכדי לזהות כוחות בעת שהם מתועלים או כוחות הפועלים כבר.

#### בדיקה

אתה יכול לזהות כוחות והשפעות פסיוניות. הד"ק לבדיקת מלאכת פסיי הניתנות עבור משימות שונות מופיעות בטבלה למטה.

ד"ק מלאכת פסיי	משימה
15 + דרג הכוח	זהה כוח במהלך התיעול שלו (אתה חייב לחושב במיצג של הכוח, או לראות השפעה חזותית כלשהי, כדי לזהות כוח) לא דורש פעולה. אין נסיון חוזר.
15 + דרג הכוח	בעת תיעול גילוי פסיוני, חשוף את התחום המעורב בהילה של חפץ או יצור ספציפי שאתה רואה. (אם ההילה היא לא השפעת כוח, הד"ק הוא 15 + מחצית דרגת מתעל). לא דורש פעולה.
15 + דרג הכוח	פנייה לאבן כוח על-מנת לזהות את הכוח שהיא מאחסנת.
20 + דרג הכוח	זיהוי כוח שכבר נמצא במקום ובפעולה. אתה חייב לראות או לזהות את ההשפעות של הכוח. לא דורש פעולה. אין נסיון חוזר.
20 + דרג הכוח	זיהוי חומרים שנוצרו או עוצבו על-ידי פסיונים, כגון לשים לב לכך שחפץ מסויים נוצר בשימוש בכוח עלצורת. לא דורש פעולה. אין נסיון חוזר.
25 + דרג הכוח	אחרי גלגול הצלה כנגד כוח שהופעל עלייך, חשיפת מהות הכוח. לא דורש

התרגום הוא תחת רשיון המשחק הפתוח (OGL), הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

## ספר הפסיונים השלם / תרגום של Psionics SRD

לעתים אתה צריך להשתמש ביכולת מקצוע בכדי להפעיל חפץ פסיוני. הדרגה בפועל שלך במקצוע המחוקק שווה לתוצאת הגלגול שלך פחות 20. מיומנות זו לא מאפשרת לך להשתמש ביכולת מקצוע של מקצוע אחר. היא רק מאפשרת לך להפעיל חפצים כאילו שהיה לך את יכולת המקצוע.

אם המקצוע שאת היכולת שלו אתה מדמה הוא בעל דרישת נטייה, אתה חייב לעמוד בה, בין אם בכנות או על-ידי חיקוי נטייה כבדיקה נפרדת.

### חיקוי גזע

חלק מהחפצים הפסיונים עובדים רק עבור גזעים מסויימים, או עובדים טוב יותר עבור אלו מהגזעים המסויימים. אתה יכול להשתמש בחפץ שכזה כמו שאם היית מגזע לרצונך. אתה יכול לחקות רק גזע אחד בזמן נתון.

### שימוש בדורג'ה

באופן רגיל, בכדי להשתמש בדורג'ה, אתה חייב להיות בעל הכוח של הדורג'ה ברשימת הכוחות של המקצוע שלך. שימוש זה במיומנות מאפשר לך להשתמש בדורג'ה כאילו שהיה לך כוח מסויים ברשימת הכוחות של המקצוע שלך. שימוש זה במיומנות תקף גם לחפצים פסיונים אחרים המפעילים כוחות, אם רלוונטי.

### שימוש באבן כוח

באופן רגיל, בכדי לתעל כוח מאבן כוח, אתה חייב להיות בעל הכוח של אבן הכוח ברשימת הכוחות של המקצוע שלך. שימוש זה במיומנות מאפשר לך להשתמש באבן כוח כאילו היה לך כוח מסויים ברשימת הכוחות של המקצוע שלך. הד"ק שווה ל 20 + דרגת המתעל של הכוח אותו אתה מנסה לתעל מאבן הכוח.

הערה: לפני שאתה משתמש באבן כוח, אתה חייב ראשית לפנות אליו בכדי ללמוד אלו כוחות הוא מכיל. בנוסף, תיעול כוח מאבן כוח דורש דירוג תכונת מפתח מינימלי (10 + דרג הכוח). אם אין לך דירוג גבוה מספיק, אתה חייב לחקות את דירוג התכונה עם בדיקה נפרדת (ראה מקודם). שימוש זה במיומנות תקף לחפצים פסיונים מתעלי כוחות אחרים.

### פעולה

אין. בדיקת שימוש במתקן פסיוני נעשית כחלק מפעולה (אם בכלל) הנדרשת להפעיל את החפץ הפסיוני.

### נסיון חוזר

כן, אבל אם אתה מגלגל אי-פעם 1 טבעי במהלך נסיון הפעלת חפץ ואתה נכשל, אינך יכול להפעיל אותו שוב למהלך יום.

### מיוחד

לא ניתן לקחת 10 עם מיומנות זו.  
לא ניתן לעזור לאחר בבדיקת הפעלת מתקן פסיוני. רק בעל החפץ יכול לנסות לבצע את הבדיקה.

לחקות נטייה או תכונה אחרת באופן מתמשך, אתה צריך לבצע את בדיקות החיקוי הרלוונטיות אחת לשעה.

אתה חייב לבחור באופן מודע מה לחקות. כלומר, אתה חייב לדעת בדיוק מה אתה מנסה לחקות בעת שאתה מבצע בדיקת חיקוי.

הד"ק למשימות שונות המערבות בדיקת מתקן פסיוני מופיעות בטבלה בהמשך:

ד"ק שימוש במתקן פסיוני	משימה
25	הפעלה עיוורת
25 + דרג כוח	פנייה לאבן כוח
ראה טקסט	חיקוי דירוג תכונה
30	חיקוי נטייה
20	חיקוי יכולת מקצוע
25	חיקוי גזע
20	הפעלת דורג'ה
20 + דרגת מתעל	שימוש באבן כוח

### הפעלה עיוורת

מספר חפצים פסיונים מופעלים באמצעות מחשבות ייחודיות או רעיונות. אתה יכול להפעיל חפצים כאלו כמו אם היית משתמש בשיטה ההפעלה, אפילו אם אתה לא ואפילו אם אתה לא יודע זאת. אתה כן חייב לעשות משהו מקביל. אתה חייב להניף את החפץ סביב או במובן אחר לנסות להפעיל אותו. אתה מקבל בונוס +2 מיוחד אם הפעלת חפץ זה בעבר.

אם אתה נכשל בבדיקה ב-10 או יותר, אתה סובל מבערתמות. בערתמות זו משפיעה עלייך באותו אופן כמו בערתמות הנובעת מנסיון לתעל כוח מאבן כוח, מלבד שהנזק הוא 4ק1 לכל דרג כוח במקום 6ק1. נזק בערתמות מהפעלה עיוורת הוא בנוסף לנזק בערת מוח מתיעול כוח מאבן כוח.

### פנייה לאבן כוח

פנייה מוצלחת לאבן כוח מאפשרת לך לגלות איזה כוח או כוחות הוא מכיל. דבר זה דורש דקה אחת של ריכוז.

### חיקוי דירוג תכונה

לתעל כוח מאבן כוח, אתה חייב דירוג תכונה גבוה בתכונה הרלוונטית. דרוג התכונה בפועל שלך (בהתאם למקצוע שאותו אתה מחקה כאשר אתה מנסה לתעל את הכוח מאבן הכוח) הוא תוצאת הבדיקה פחות 15. אם יש לך כבר דרוג תכונה גבוה מספיק בתכונת המפתח, אתה לא צריך לבצע בדיקה זו.

### חיקוי נטייה

לחלק מהחפצים הפסיוניים השפעות שליליות או חיוביות בהתאם לתכונה שלך. שימוש במתקן פסיוני מאפשר לך להשתמש בחפצים אלו כאילו היית בעל נטייה כרצונך. אתה יכול לחקות רק נטייה אחת בזמן נתון.

### חיקוי יכולת מקצוע

התרגום הוא תחת רשיון המשחק הפתוח (OGL), הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

ספר הפסיונים השלם / תרגום של Psionics SRD

דמות בעלת הכשרון זיקה פסיונית מקבל בונוס +2 על בדיקות הפעלת מתקן פסיוני.

#### סינרגיה

אם יש לך חמש דרגות או יותר במלאכת פסיי, אתה זוכה לבונוס +2 בבדיקות שימוש במתקן פסיוני הקשורות לאבני כוח.

אם יש לך חמש דרגות או יותר בשימוש במתקן פסיוני, אתה מקבל בונוס +2 לבדיקות מלאכת פסיי לפנייה לאבן כוח.

## פרק 3: כשרונות פסיונים

### זמן

הזמן שדרוש ליצור חפץ פסיוני תלוי בכשרון ובעלות של החפץ. המינימום הדרוש הוא יום אחד.

### עלות החפץ

יצירת דורג'ה, חקיקת אבן והטבעת קעקוע יוצרים חפצים המשכפלים בצורה ישירה את ההשפעות של כוחות והכוח של חפצים הללו תלוי בדרגת המתעל שיצר אותם - דהיינו, כוח הנובע מחפץ שכזה הוא בעל העוצמה השווה לעוצמת הכוח שהיה מתועל על-ידי מתעל מאותה דרגה. לעתים תכופות, זוהי דרגת המתעל המינימלית הדרושה לתעל את הכוח. (חפצים המתגלים באקראי לרוב ממלאים כלל זה). למרות זאת, כאשר יוצרים חפץ שכזה, העוצמה שלו יכולה להיות גבוהה מהמינימום. בכל פעם שדמות יוצרת חפץ המשתמש בכוח שמוגבר על-ידי שימוש בנקודות כוח נוספות, דרגת המתעל האפקטיבית של הדמות למטרת חישוב עלות החפץ עולה ב-1 עבור כל נקודת כוח נוספת המושקעת. (הגברה היא תכונה של כוחות רבים המאפשרת לכוח להיות מחוזק בדרכים שונות אם נקודות כוח נוספות מושקעות בכוח). כל שאר המאפיינים תלויי דרגה של הכוח המחושלים אל תוך החפץ נקבעים בהתאם לדרגת המתעל האפקטיבית.

העלות של חפצים פסיונים (וכפועל יוצא עלות הנק"ן ועלות חומרי הגלם) תלויה בדרג הכוח ובדרגת המתעל של הדמות. דרגת המתעל של הדמות חייבת להיות גבוהה מספיק בכדי שיוצר החפץ יוכל לתעל את הכוח בדרגה הנבחרת. בכדי למצוא את המחיר הסופי בכל מקרה, הכפל את דרגת המתעל של הדמות בדרג הכוח, ואז הכפל בקבוע המופיע בהמשך.

### אבני כוח

מחיר בסיסי = דרג הכוח X דרגת המתעל X 25 פ"ז.

### קעקוע פסיוני

מחיר בסיסי = דרג הכוח X דרגת המתעל X 50 פ"ז.

### דורג'ה

מחיר בסיסי = דרג הכוח X דרגת המתעל X 750 פ"ז.

### עלויות נוספות

כל דורג'ה, אבן כוח, או קעקוע פסיוני שאוגר כוח בעל עלות נק"ן נושא גם מחיר נוסף. עבור קעקועים פסיונים ואבני כוח, היוצר חייב לשלם את העלות בנק"ן בעת שהוא יוצר את החפץ. עבור דורג'ה, היוצר חייבים לשלם את עלות הנק"ן כפול חמישים. חלק מהחפצים הפסיונים דורשים בצורה דומה עלויות נק"ן נוספות, כפי שמצויין בתיאורים שלהם.

### כישרונות על-פסיונים

### כשרונות פסיונים

כשרונות פסיונים זמינים רק ליצורים או דמויות עם היכולת לתעל כוחות (במלים אחרות, יש להם או מאגר נקודות כוח או בעלי יכולות דמויות פסי).

מכיוון שכישרונות פסיונים הם יכולות על-טבעיות - בשונה מהחוק הכללי שכישרונות לא מעניקות יכולות על-טבעיות - לא ניתן להפריע להם במהלך קרב (כפי שניתן לעשות לכוחות) ולרוב לא מעוררים התקפות מזדמנות (למעט אם מצויין בתיאור שלהם). יכולות על-טבעיות לא מושפעות להתנגדות לכוח ולא ניתן להפיג אותם. למרות זאת, הם לא מתפקדים באיזורים בהם פסיונים מדוכאים, כגון שדה נוגד פסיונים. ברגע שעוזבים אזור שכזה, ניתן להשתמש בכישרונות פסיונים מיידיים.

רבים מהכישרונות הפסיונים ניתנים לשימוש רק כאשר אתה ממוקד פסיונית. אחרים דורשים ממך להשתמש במוקד הפסיוני בכדי לזכות ביתרון שהם מעניקים. שימוש במוקד הפסיוני לא דורש פעולה. זהו חלק מפעולה אחרת (כגון שימוש בכישרון). כאשר אתה משתמש במוקד הפסיוני שלך, הוא תקף רק לפעולה עבורה השתמשת בו.

### כישרונות יצירת חפצים פסיוניים

מתעלים יכולים לנצל את הכוח האישי שלהם בכדי ליצור חפצים פסיונים הנשארים לעד. עם זאת, דבר זה שואב עוצמה. מתעל חייב להטמיע חלק מעצמו בכל חפץ פסיוני שהוא יוצר.

כשרון יצירת חפץ פסיוני מאפשר למתעל ליצור חפץ פסיוני מסוג מסויים. ללא קשר לסוג החפצים אליהם הם מתייחסים, לכלל כשרונות יציאת החפצים יש מאפיינים מסויימים זהים.

### עלות נק"ן

כוח ואנרגיה שהמתעל לרוב שומר לעצמו מושקעים כאשר הוא יוצר חפץ פסיוני. עלות הנק"ן של יצירת חפץ פסיוני שווה ל 1/25 מעלות החפץ בפיסות זהב. דמות לא יכולה לבזבז כמות של נק"ן על חפץ שיגרום לכך שהוא או היא תאבד דרגה. עם זאת, בעת שהוא או היא מקבלים מספיק נק"ן המאפשר להם לעלות דרגה, הם יכולים להשתמש מיידיים בנק"ן בכדי ליצור חפץ מאשר להשתמש בו בכדי לעלות דרגה.

### עלות חומרי גלם

יצירת חפץ פסיוני דורשת רכיבים יקרים, מרביתם מתכלים בתהליך. העלות של חומרים אלו שווה למחצית מעלות החפץ.

שימוש בכשרון יצירת חפץ פסיוני דורש גם גישה למעבדה או בית מלאכה פסיוני, כלים מיוחדים וציוד נוסף. לדמות יש בדרך-כלל גישה למה שהוא צריך אלא אם יש נסיבות מיוחדות בתוקף (כגון במקרה שבו הוא נמצא הרחק מביתו).

**יתרון:** כאשר אתה לוקח כשרון זה, עלייך לבחור אחד מהבאים - כאוס, טוב, רשע או סדר. הבחירה שלך חייבת להתאים לאחד מההיבטים של הנטייה שלך. ברגע שביצעת בחירה זו, לא ניתן לשנות אותה.

על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. כאשר אתה מבצע התקפת קפא"פ או טווח מוצלחת, אתה גורם 6ק1 נקודות נזק נוספות, וההתקפה שלך נחשבת לטובה, מרושעת, כאוטית או סדרית (בהתאם לבחירה המקורית שלך) למטרת התגברות על הפחתת נזק. עלייך לבחור האם להשתמש בכשרון זה לפני שאתה מבצע את ההתקפה, אם ההתקפה מחטיאה, אתה עדיין משתמש במוקד הפסיוני שלך.

### קסם נוגד-פסיון [כללי]

הלחשים שלך עוצמתיים יותר כאשר אתה משתמש בהם כנגד יצורים או דמויות פסיונים.

**דרישת קדם:** 5 דרגות בתורת הלחשים.

**יתרון:** אתה זוכה לבונוס של +2 לבדיקות דרגת מטיל הנעשות בכדי להתגבר על התנגדות לכוה של יצור פסיוני. בונוס זה מצטבר עם הבונוס המתקבל מחדירת לחש, וחדירת לחש משופרת. בנוסף, בכל פעם שבו יצור פסיוני מנסה להפיג לחש שהטלת, הוא מבצע את בדיקת המתעל שלו כנגד ד"ק +13 דרגת המטיל שלך.

היתרונות של כשרון זה תקפים רק להתנגדות לכוה. הבונוס לא תקף להתנגדות ללחשים. זהו חריג לכלל השקיפות פסיונית-קסם.

**מיוחד:** אתה לא יכול לקחת או להשתמש בכשרון זה אם יש ביכולתך להשתמש בכוחות (אם יש לך מאגר נקודות כוח או יכולות דמויות פסיון).

### אוטונומי [כללי]

יש לך כשרון חבוי לעצמאות פסיונית.

**יתרון:** אתה מקבל בונוס +2 על כל בדיקות היפנוזה ובדיקות ידע (פסיונים).

### עוצמה מהגוף [פסיוני]

אתה מרחיב את מאגר הנקודות הפסיוניות שלך על חשבון הבריאות הגופנית שלך.

**יתרון:** אתה מחזיר לעצמך 2 נקודות כוח על-ידי ספיגת 1 נזק שריפת תכונה לכל אחד משלושת דרוגי התכונה הבאים: כוח, זריזות וכושר.

אתה יכול להחזיר נקודות כוח נוסף כנגד עלות מתאימה של נזק לכוה, זריזות וכושר. נקודות אלו מתוספות למאגר שלך בדומה לכך שקיבלת אותם עקב שינה ללילה. **מיוחד:** רק יצורים חיים יכולים להשתמש בכשרון זה. אתה יכול ליהנות מכשרון זה רק בעת שאתה נמצא בגוף שלך.

### תגבור יציר כפיים [פסיוני]

יצירי הכפיים האסטרלים שלך זוכים לתכונות נוספות.

ככל שהידע הפסיוני של המתעל גדל, כך הוא לומד לתעל כוחות בדרכים שונות קמעה מהאופן שבו הכוחות תוכננו או נלמדו במקור. כמובן, תיעול כוחות בזמן שמשמש בכשרון על-פסיוני הוא דבר יקר יותר מאשר תיעול הכוח באופן רגיל.

### זמן התיעול

כוחות המתועלים באמצעות כישרונות על-פסיוניים דורשים את אותו זמן כמו תיעול הכוחות בצורה רגילה, אלא אם תיאור הכישרון מציין במפורש דבר שונה.

### עלות התיעול

בכדי להשתמש בכישרון על-פסיוני, דמות פסיונית חייבת הן להשתמש במוקד הפסיוני שלה (ראה את תיאור המיומנות ריכוז) ולשלם עלות מוגברת של נקודות כוח, כפי שמצויין בתיאור הכשרון.

### הגבלות על השימוש

כמו עם כל הכוחות, אתה לא יכול להשתמש ביותר נקודות כוח על כוח מסויים מדרגת המתעל שלך. כשרונות על-פסיוניים מאפשרים לך רק לתעל כוחות באופן שונה. הם לא מאפשרים לך להפר כלל זה.

### השפעות של כשרונות על-פסיונים על כוח

בכל הדרכים, כשרון על-פסיוני פועל בדרגת הכוח המקורית, אפילו שהוא עולה נקודות כוח נוספות. השינויים לכוה שנגרמו עקב כשרון על-טבעי הם רק בעלי ההשפעה המצויינת בתיאור על הכוח. מתעל אינו יכול להשתמש בכשרון על-פסיוני בכדי להשפיע כוח המתועל מאבן כוח, דורג'ה או התקן אחר.

תיעול כוח המושפע על-ידי הכשרון זירוז כוח לא מעורר התקפות מזדמנות.

חלק מהכשרונות העל-פסיונים משפיעים רק על כוחות מסויימים, כפי שמצויין בתיאור כל כשרון.

### הפצים פסיונים וכוחות עלפסיונים

בעזרת כשרון יצירת החפץ המתאים, אתה יכול לאחסן כשרון עלפסיוני בתוך אבן כוח, קעקוע פסיוני או דורג'ה. הגבלות הדרגה לקעקוע פסיוני תקפות לדרגת הכוח הגבוהה יותר של כוח עלפסיוני. דמות לא זקוקה לכשרון העל-פסיוני המתאים בכדי להפעיל חפץ שבתוכו מאוחסן כוח עלפסיוני, אבל הוא כן זקוק לכישרון על-פסיוני בכדי ליצור חפץ שכזה.

### תאורי כשרונות

#### התקפת נטייה [פסיוני]

ההתקפה שלך, קפא"פ וטווח, מתגברת על הפחתת נזק מבוססת נטייה של היריב וגורמת לו נזק נוסף. **דרישת קדם:** בונוס התקפה בסיסי +6.

**דרישות קדם:** נטייה כאוטית, כריזמה 15.

**יתרון:** יצורים ודמויות בעלי תוסף הבנה (insight) על גילגולי ההצלה שלהם, תוסף הבנה לדרוג השריון שלהם, או תוסף הבנה על בדיקות מיומנות או בדיקות תכונה לא זוכים בבונוסים אלו כנגדך.

כשרון זה תקף רק כנגד תוספי הבנה הנובעים מכוחות פסיונים ויכולות דמויות פסיי. זהו חריג לכלל שקיפות פסיונית-קסם.

**מיוחד:** אתה לא יכול לקחת או להשתמש בכשרון זה אם יש ביכולתך להשתמש בכוחות (אם יש לך מאגר נקודות כוח או יכולות דמויות פסיי).

### ריקוד גלימה [כללי]

אתה מיומן בשימוש בתכסיסים אופטיים בכדי לגרום לעצמך להראות במקום שאתה לא נמצא בו.

**דרישות קדם:** הסתרות 10 דרגות, הופעה (ריקוד) 2 דרגות.

**יתרון:** אתה יכול לקחת פעולת תנועה כדי להסתיר את המיקום המדוייק שלך. עד לסיבוב הבא שלך, אתה נהנה ממחסה. לחילופין, אתה יכול לקחת פעולת סיבוב מלא בכדי להסתיר לחלוטין את המיקום המדוייק שלך. עד לפעולה הבאה שלך, אתה נהנה ממחסה מוחלט.

### מוח מסוגר [כללי]

המוח שלך מסוגל להתנגד לפסיונים בצורה טובה מהרגיל. **יתרון:** אתה זוכה לבונוס +2 על כל גלגולי ההצלה על-מנת להתנגד לכוחות.

היתרון של כשרון זה תקף רק כנגד כוחות פסיונים ויכולות דמויות פסיי. זהו חריג לכלל שקיפות פסיונית-קסם.

**מיוחד:** אתה לא יכול לקחת או להשתמש בכשרון זה אם יש ביכולתך להשתמש בכוחות (אם יש לך מאגר נקודות כוח או יכולות דמויות פסיי).

### תיעול קרבי [פסיוני]

אתה מיומן בתיעול כוחות במהלך קרב **יתרון:** אתה זוכה לבונוס +4 על בדיקות ריכוז הנעשות בכדי לתעל כוח או להשתמש ביכולת דמוית פסי בזמן שאתה במגננה או נאבק או תפוס.

### יצירת קריסטל מודע [יצירת חפץ]

אתה מסוגל ליצור קריסטלים מודעים פסיונית, שאוגרים נקודות כוח.

**דרישת קדם:** דרגת מתעל שלישית.

**יתרון:** אתה מסוגל ליצור קריסטל מודע. לעשות כך דורש יום אחד עבור כל 1000 פ"ז בעלות הבסיסית שלו. העלות הבסיסית של קריסטל מודע שווה לכוח בעל הדרגה הגבוהה ביותר שהוא יכול לתעל אם הוא משתמש בכל נקודות הכוח המאוחסנות בו, בריבוע, ומוכפל ב-1000 פ"ז. על-מנת ליצור קריסטל מודע, עלייך לבזבז 1/25 מהעלות הבסיסית בנק"ן ולהשתמש בחומרי גלם בעלות של מחצית מהעלות הבסיסית.

**יתרון:** כאשר אתה יוצר יציר כפיים אסטרלי, אתה יכול להעניק לו תכונה מיוחדת נוספת מכל תפריט שליציר כפיים יש כרגע תכונה ממנו.

### כוח חופר [על-פסיוני]

הכוחות שלך לעתים עוברים מחסומים.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה יכול לנסות לתעל את הכוחות שלך כנגד מטרות המסתרות מאחורי קיר או השפעת כוח (force). הכוח שלך מדלג דרך המישור האסטרלי לזמן קצר על-מנת לעקוף את המחסום.

העוצמה והעובי של המחסום קובעים את הסיכוי שלך להצלחה. בכדי שהכוח שלך יעבור את המחסום בהצלחה, עלייך לבצע בדיקת מלאכת פסיון כנגד ד"ק השווה ל +10 קושי המחסום+1 לכל 0.3 מטר של עובי (מינימום 1). הקצה קושי של 20 למחסומים חסרי קושי, כגון השפעות כוח (force) (או קיר של אקטופלומה). ההנחה היא שקירות כוח או קירות מאקטופלומה הם בעלי עובי דק 0.3 מטר אלא אם מצויין אחרת.

אם הכוח דורש קו ראייה (דבר התקף למרבית הכוחות שמשפיעים על מטרה או מטרות ולא על אזור), אתה לא יכול לתעל אותו ככוח חופר אלא אם אתה רואה בדרך כלשהיא את המטרה, כמו באמצעות חוש ראייה למרחק.

שימוש בכשרון זה מגדיל את עלות נקודות הכוח של הכוח ב-2. העלות הכוללת של הכוח לא יכולה להיות גבוהה מדרגת המתעל שלך.

### שרשרת כוח [על פסיוני]

אתה מסוגל לתעל כוחות שפוגעים בשרשרת במטרות נוספות מעבר למטרה הראשית.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד פסיוני. אתה יכול להפוך כל כוח לשרשרת, בתנאי שהוא משפיע על מטרה בודדת וגורם נזק חומצה, קור, חשמל, אש או קול. אחרי שהמטרה הראשית נפגעת, הכוח יכול לפתוח בשרשרת למספר מטרות משניות השווה לדרגת המתעל שלך (מקסימום עשרים). השרשרות המשניות פוגעות כל אחת במטרה בודדת וגורמת מחצית מהנזק מהשרשרת הראשית (עגל כלפי מטה).

כל מטרה זכאית לבצע גלגול הצלה, אם הכוח מאפשר זאת. אתה בוחר מטרות משניות לפי רצונך, אך כולן צריכות להיות במרחק של 10 מטר מהמטרה הראשית, ואף מטרה לא יכולה להפגע יותר מפעם אחת. אתה יכול לבחור להשפיע על מספר מטרות משניות קטנות מהמקסימום (לדוגמא, על-מנת להמנע מלפגוע מבעלי-ברית באזור).

שימוש בכשרון זה מגדיל את עלות נקודות הכוח של הכוח ב-6. העלות הכוללת של הכוח לא יכולה להיות גבוהה מדרגת המתעל שלך.

### מוח כאוטי [כללי]

המערבולת של המחשבות שלך מונעת מאחרים לקבל הצצה אל תוך הפעולות שלך.



**דרישת קדם:** יצירת חפץ כללי, יצירת נשק ושריון פסיוני.

**יתרון:** אתה יכול ליצור כל יציר כפיים פסיוני שאתה עונה לדרישות הקדם שלו. לעשות כך דורש יום אחד עבור כל 1000 פ"ז בעלות הבסיסית שלו. על-מנת ליצור יציר כפיים פסיוני, עלייך לבזבז 1/25 מהעלות הבסיסית בנק"ן ולהשתמש בחומרי גלם בעלות של מחצית מהעלות הבסיסית. יציר כפיים פסיוני שנוצר זה מכבר הוא בעל נק"פ ממוצע לקוביות הפגיעה שלו.

### **יצירת חפץ כללי [יצירת חפץ]**

אתה יכול ליצור חפצים פסיוניים כלליים.  
**דרישת קדם:** דרגת מתעל שלישית.

**יתרון:** אתה יכול ליצור כל חפץ פסיוני כללי שאתה עונה לדרישות קדם שלו. לעשות כך דורש יום אחד עבור כל 1000 פ"ז בעלות הבסיסית שלו. על-מנת ליצור חפץ פסיוני כללי, עלייך לבזבז 1/25 מהעלות הבסיסית בנק"ן ולהשתמש בחומרי גלם בעלות של מחצית מהעלות הבסיסית.

אתה יכול גם לתקן חפץ פסיוני כללי שבור, אם זהו חפץ שאתה מסוגל ליצור. דבר זה דורש מחצית מהנק"ן עלות וזמן שהאדרת החפץ מלכתחילה דרשה.

חלק מהחפצים הפסיוניים הכלליים הם בעלי עלות נק"ן נוספת, כפי שמופיע בתיאור שלהם. עלויות אלו הן בנוסף לעלות הנובעת מהעלות הבסיסית של החפץ הפסיוני הכללי. אתה חייב לשלם עלות זו בכדי ליצור או לתקן חפץ שכזה.

### **דיוק קטלני [כללי]**

אתה מרוקן את מוחך מכל רגש מפריע, הופך לכלי בעל דיוק קטלני.

**דרישות קדם:** זריזות 15, תוספת התקפה בסיסית +5.

**יתרון:** אתה בעל דיוק קטלני עם ההתקפה המפתיעה שלך. אתה יכול לגלגל כל תוצאה של 1 בקוביות הנוק הנוסף של התקפת הפתע. אתה חייב לשמור את התוצאה של הגלגול חדש, אפילו אם הוא 1.

### **הבטה מהדהדת [פסיוני]**

אתה תוקף את היריב שלך עם נשק קפא"פ כאילו שביצעת התקפת נגיעה.

**דרישות קדם:** כוח 13, נשק פסיוני, תוספת התקפה בסיסית +5.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה יכול לבצע את ההתקפה שלך עם נשק קפא"פ לפי החוקים של התקפת נגיעה. אתה חייב להחליט האם להשתמש בכשרון זה לפני ההתקפה. גם אם ההתקפה מחטיאה, אתה עדיין משתמש במוקד הפסיוני שלך.

### **עיכוב כוח [על פסיוני]**

אתה יכול לתעל כוחות שנכנסים לפעולה עד 5 סיבובים לאחר-מכן.

### **יצירת דורג'ה [יצירת חפץ]**

אתה יכול ליצור מוטות קריסטל תמירים הנקראים דורג'ות ואז לתעל כוחות בעזרת שימוש במטענים.

**דרישת קדם:** דרגת מתעל חמישית.

**יתרון:** אתה יכול ליצור דורג'ה מכל כוח פסיוני שאתה מכיר (למעט יוצאי-דופן, כגון הענקת כוח, כפי שמצויין בתיאור הכוח). יצירת דורג'ה דורשת יום אחד עבור כל 1000 פ"ז בעלות הבסיסית שלו. העלות הבסיסית של דורג'ה שווה לדרגת המתעל שלו X דרג הכוח X 750 פ"ז. על-מנת ליצור דורג'ה, עלייך לבזבז 1/25 מהעלות הבסיסית בנק"ן ולהשתמש בחומרי גלם בעלות של מחצית מהעלות הבסיסית.

דורג'ה שנוצרה זה עתה היא בעלת 50 מטענים.

כל דורג'ה המאחסנת כוח עם עלות נק"ן, נושאת גם עלות נוספת. מעבר לעלות הנק"ן הנובעת מעלות הבסיס, אתה חיים לשלם גם 50 פעם את עלות הנק"ן של הכוח.

### **יצירת כתרפסיי [יצירת חפץ]**

אתה יכול ליצור כתרפסיי, שהם בעלי מספר השפעות פסיוניות.

**דרישת קדם:** דרגת מתעל 12.

**יתרון:** אתה יכול ליצור כל כתרפסיי שאתה עונה לדרישות הקדם שלו. לעשות כך דורש יום אחד עבור כל 1000 פ"ז בעלות הבסיסית שלו. על-מנת ליצור כתרפסיי, עלייך לבזבז 1/25 מהעלות הבסיסית בנק"ן ולהשתמש בחומרי גלם בעלות של מחצית מהעלות הבסיסית. חלק מהכתרפסיי הם בעלי עלות נק"ן כפי שמופיע בתיאור שלהם. עלויות אלו הן בנוסף לעלות הנובעת מהעלות הבסיסית של הכתרפסיי.

### **יצירת נשק ושריון פסיוני [יצירת חפץ]**

אתה יכול ליצור נשקים, שריונות ומגנים פסיוניים.

**דרישת קדם:** דרגת מתעל חמישית.

**יתרון:** אתה יכול ליצור כל נשק, שריון או מגן פסיוני שאתה עונה על דרישות הקדם שלו. האדרת נשק, חליפת שריון או מגן לוקחת יום אחד עבור כל 1000 פ"ז בעלות הבסיסית שלו. על-מנת להאדיר נשק, אתה חייב לבזבז 1/25 מהעלות הכוללת של המאפיינים שלו בנק"ן ולהשתמש בחומרי גלם בעלות של מחצית מהעלות הכוללת שלו.

הנשק, שריון, או מגן העומדים בפני האדרה, חייבים להיות חפץ מעשה אומן שאתה מספק. העלות שלו אינה כוללה בעלות לעיל.

אתה יכול גם לתקן נשק, שריון או מגן פסיוני שבור, אם זהו חפץ שאתה מסוגל ליצור. דבר זה דורש מחצית מהנק"ן עלות וזמן שהאדרת החפץ מלכתחילה דרשה.

### **יצירת יציר כפיים פסיוני [יצירת חפץ]**

אתה יכול ליצור גלמים ואוטומטונים פסיונים אחרים שמצייתים לפקודות שלך.

כוחות שהטווח שלהם לא מוגדר על-ידי מרחק, כמו-גם כוחות שהטווח שלהם הוא לא קצר, בינוני או ארוך, לא מושפעים על-ידי כשרון זה. שימוש בכשרון זה לא מגדיל את עלות נקודות הכוח של הכוח.

### ידע מורחב [פסיוני]

אתה לומד כוח נוסף.

**דרישות קדם:** דרגת מתעל שלישית.

**יתרון:** הוסף לכוחות הידועים שלך כוח אחד נוסף מכל דרג עד לדרג אחד הנמוך מהדרג המרבי שאתה מסוגל לתעל. אתה יכול לבחור כל כוח, כולל כוחות מהרשימה של תחום אחר או אפילו מהרשימה של מקצוע אחר.

**מיוחד:** אתה יכול לבחור כישרון זה מספר מרובה של פעמים. בכל פעם אתה לומד כוח חדש אחד, מכל דרג, עד לדרג אחד הנמוך מהדרג המרבי שאתה מסוגל לתעל.

### הרחבת כוח [על-פסיוני]

אתה יכול לתעל כוחות למשך זמן ארוך מהרגיל.

**יתרון:** בכדי להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה יכול לתעל כוח מורחב. כוח מורחב הוא בעל משך כפול מהרגיל. כוח בעל משך של ריכוז, מידי או קבוע לא מושפע מכשרון זה.

שימוש בכשרון זה מגדיל את עלות נקודות הכוח של הכוח ב-2. העלות הכוללת של הכוח לא יכולה להיות גבוהה מדרגת המתעל שלך.

### ירי קטלני [פסיוני]

אתה תוקף את היריב שלך עם נשק טווח כאילו שביצעת התקפת נגיעה.

**דרישות קדם:** זריזות 13, ירי לטווח אפס, ירי פסיוני, תוספת התקפה בסיסית +5.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה יכול לבצע את ההתקפה שלך עם נשק טווח לפי החוקים של התקפת נגיעה. אתה חייב להחליט האם להשתמש בכשרון זה לפני ההתקפה. גם אם ההתקפה מחטיאה, אתה עדיין משתמש במוקד הפסיוני שלך.

### ניפוץ ממוקד [פסיוני]

אתה יכול לחוש בנקודות המאמץ בנשקים של אחרים.

**דרישות קדם:** ניפוץ משופר, התקפת כוח, כוח 13.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך.

כאשר אתה תוקף את הנשק של יריב שלך, אתה מתעלם ממחצית מהקושי הכולל של הנשק (מעוגל כלפי מטה). הקושי הכולל מכיל כל תגבור קסום או פסיוני על הנשק, המגביר את הקושי שלו.

**מיוחד:** אתה יכול גם לחוש בנקודות המאמץ בכל בנייה קשיחה, כגון דלתות עץ או קירות אבן, ולהתעלם ממחצית מהקושי הכולל (מעוגל כלפי מטה) כאשר אתה תוקף חפץ זה.

**יתרון:** בכדי להשתמש בכוח זה, אתה חייב להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה יכול לתעל כוח ככוח מעוכב. כוח מעוכב לא פועל מיידית. כאשר אתה מתעל את הכוח, אתה בוחר אחד משלושה מנגנוני הפעלה: (1) הכוח מופעל כאשר אתה נוקט פעולה רגילה בכדי להפעיל אותו. (2) הוא מופעל כאשר יצור נכנס לאזור שהכוח ישפיע עליו (רק כוחות בעלי אזור השפעה מסוגלים להשתמש במנגנון הפעלה זה). או (3) הכוח מופעל בתור שלך, לאחר שעברו 5 סיבובים. אם בחרת אחד משני מנגנוני ההפעלה הראשונים, והתנאים לא התמלאו תוך 5 סיבובים, הכוח מופעל אוטומטית בסיבוב החמישי.

רק כוחות בעלי אזור השפעה או השפעה אישית יכולים להיות מעוכבים.

כל החלטה שאתה מקבל לגבי כוח מעוכב, כולל גלגולי התקפה, ציון מטרות, או קביעת אזור השפעה, מוחלטים כאשר הכוח מתועל. כל ההשפעות המוחלטות על אלו שמושפעים מהכוח, כולל גלגולי הצלה, נקבעות שתקופת העיכוב מסתיימת.

כוח מעוכב יכול להיות מופג באופן רגיל בעת העיכוב, ויכול להתגלות באופן רגיל באזור או על המטרה בעזרת שימוש בכוחות שחושפים השפעות פסיוניות.

שימוש בכשרון זה מגדיל את עלות נקודות הכוח של הכוח ב-2. העלות הכוללת של הכוח לא יכולה להיות גבוהה מדרגת המתעל שלך.

### העצמת כוח [על-פסיוני]

אתה יכול לתעל כוחות להשפעה מועצמת.

**יתרון:** בכדי להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה יכול להעצים כוח. כל ההשפעות המספריות המשתנות של הכוח מוכפלים בחצי. כוח מועצם גורם 50 אחוז נוספים של נזק, מרפא 50 אחוז נוספים של נק"פ, משפיע על 50 אחוז יותר מטרות וכך הלאה. כוחות מתוגברים יכולים גם להיות מעוצמים (הכפל ב-1.5 את הנזק הכולל של הכוח המתוגבר). גלגולי הצלה ובדיקות מנוגדות (כדוגמת הבדיקה שאתה מבצע כאשר אתה מתעל הפגה פסיונית) לא מושפעים, כמו-גם כוחות ללא השפעות מספריות אקראיות.

שימוש בכשרון זה מגדיל את עלות נקודות הכוח של הכוח ב-2. העלות הכוללת של הכוח לא יכולה להיות גבוהה מדרגת המתעל שלך.

### הארכת כוח [על-פסיוני]

אתה יכול לתעל כוחות למרחק גדול מהרגיל.

**יתרון:** בכדי להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה יכול לעצב כוח עם טווח קצר, בינוני או ארוך בכדי להגדיל את הטווח שלו ב 100%. כוח מאורך עם טווח קצר הוא בעל טווח של 18 מטר + 1.5 מטר לדרגה, כוח בעל טווח בינוני הוא בעל טווח של 60 מטר + 6 מטר לדרגה, וכוח בעל טווח ארוך הוא בעל טווח של 240 מטר + 24 מטר לדרגה.

### התמחות כוח מוגברת [פסיוני]

אתה גורם לנזק רב יותר עם הכוחות שלך.  
**דרישות קדם:** התמחות כוח, מיקוד נשק (קרן), דרגת מתעל 12.

**יתרון:** כוחות שברשותך הגורמים נזק, גורמים ל-2 נקודות נוספות של נזק. נזק זה מצטבר עם בונוסים נוספים לגלגול נזק, כולל הבונוס מהתמחות כוח. הנזק תקף רק אם המטרה או מטרות נמצאים בטווח של עד 10 מטר.

### מתנה פסיונית מוגברת [פסיוני]

אתה יכול להשתמש במדיטציה בכדי למקד את הכוחות שלך.

**דרישת קדם:** מתנה פסיונית.

**יתרון:** כאשר אתה משתמש בכשרון מתנה פסיונית, אתה מוסיף +2 לד"ק ההצלה של הכוח שאתה מתעל במקום +1.

### אגרוף פסיוני מוגבר [פסיוני]

אתה יכול לטעון את ההתקפה הלא-חמושה שלך או התקפה טבעית עם פוטנציאל נזק מוגדל.

**דרישת קדם:** כוח 13, אגרוף פסיוני, תוספת התקפה בסיסית +5.

**יתרון:** כאשר אתה משתמש בכשרון אגרוף פסיוני, ההתקפה הלא חמושה שלך, או התקפה עם נשק טבעי, גורמים ל-4ק6 נזק נוסף, במקום 2ק6.

### ירי פסיוני מוגבר [פסיוני]

אתה יכול לטעון את התקפות הטווח שלך עם פוטנציאל נזק מוגדל.

**דרישת קדם:** ירי לטווח אפס, ירי פסיוני, בונוס התקפה בסיסית +5.

**יתרון:** כאשר אתה משתמש בכשרון ירי פסיוני, התקפת הטווח שלך גורמת ל-4ק6 נזק נוסף, במקום 2ק6.

### נשק פסיוני מוגבר [פסיוני]

אתה יכול לטעון את התקפות הקפא"פ שלך עם פוטנציאל נזק מוגדל.

**דרישת קדם:** כוח 13, נשק פסיוני, בונוס התקפה בסיסית +5.

**יתרון:** כאשר אתה משתמש בכשרון נשק פסיוני, התקפת הקפא"פ שלך גורמת ל-4ק6 נזק נוסף, במקום 2ק6.

### מוח עוין [כללי]

המוח שלך מגיב בצורה אלימה כנגד אלו שמשתמשים בפסיונים כנגדך.

**דרישת קדם:** כריזמה 15.

**יתרון:** בכל פעם בה אתה מטרה לכוח מתחום הטלפתיה (ללא קשר האם הכוח מזיק או מועיל לך), המתעל חייב לבצע בדיקת הצלה כנגד ד"ק של +10 מחצית מדרגת

### כוחו של רצון [כללי]

אתה יכול להתנגד להתקפות פסיוניות עם כוח רצון יוצא דופן.

**דרישות קדם:** רצון ברזל.

**יתרון:** אחת לסיבוב, כאשר אתה מושפע מהשפעה פסיונית המאפשרת הצלת תגובה או הצלת קשיחות, אתה יכול לבצע הצלת רצון במקום זאת, על מנת להמנע מההשפעה.

כשרון זה תקף רק כנגד כוחות פסיונים ויכולות דמויות פסיי. זהו חריג לכלל שקיפות פסיונית-קסם.

**מיוחד:** אתה לא יכול לקחת או להשתמש בכשרון זה אם יש ביכולתך להשתמש בכוחות (אם יש לך מאגר נקודות כוח או יכולות דמויות פסיי).

### התקפת רפאים [פסיוני]

ההתקפות הקטלניות שלך כנגד יצורים לא מוחשיים תמיד מוצאות את המטרה שלהן.

**דרישות קדם:** בונוס התקפה בסיסית +3.

**יתרון:** אתה חייב להיות ממוקד פסיונית בכדי להשתמש בכשרון זה. כאשר אתה מבצע התקפת קפא"פ או טווח כנגד יצור לא מוחשי, אתה יכול לבצע שתי בדיקות כנגד הסיכוי להחמצה. אם אחת מהבדיקות מוצלחת, התייחס להתקפה כאילו שהיא בוצעה באמצעות נשק בעל התכונה מגע רפאים, לטובת ההשפעה על היצור הלא מוחשי. הנשק שלך, כולל נשק טבעי, הופכים לרגע לנשק לא מוחשי בעת ביצוע ההתקפה.

### ירי רב מועצם [כללי]

אתה מיומן בלירות מספר רב של חצים בבת-אחת, אפילו ביריבים שונים.

**דרישות קדם:** זריזות 17, ירי רב, ירי לטווח אפס, ירי זריז, תוספת התקפה בסיסית +6.

**יתרון:** כאשר אתה משתמש בכשרון ירי רב, אתה יכול כל חץ אל מטרה נפרדת במקום לירות את כולם למטרה בודדת. אתה מבצע גלגול התקפה נפרד לכל חץ, ללא קשר האם אתה יורה אותם למטרה אחת או למספר מטרות. הנזק מבוסס דיוק שלך תקף לכל חץ שנורה, ובמידה שביצעת פגיעה קריטית עם יותר מאחד מהחצים, כל פגיעה קריטית מסבה נזק קריטי.

**מיוחד:** לוחם יכול לבחור כשרון זה כאחד מכשרונות הבונוס של הלוחם.

### חדירת כוח מוגברת [פסיוני]

הכוחות שלך עוצמתיים במיוחד בהתגברות על התנגדות לכוחות.

**דרישת קדם:** חדירת כוח.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה מקבל תוסף +8 בכדי להתגבר על ההתנגדות לכוחות של המטרה שלך. תוסף זה חופף לתוסף מחדירת כוח.

אתה יכול להאדיר כוח. כל ההשפעות המספריות המשתנות של הכוח המושפעות על-ידי כשרון זה מגיעות למקסימום. כוח אדיר גורם מקסימום נזק, מרפא מקסימום נק"פ, משפיע על מספר מרבי של מטרות וכך הלאה. גלגולי הצלה ובדיקות מנוגדות לא מושפעות, כמו-גם כוחות ללא משתנים אקראיים.

כוח מתוגבר יכול להיות אדיר. כוח מתוגבר אדיר גורם למקסימום נזק (או מרפא את מקסימום הנק"פ, וכך הלאה) של הכוח המתוגבר.

כוח מועצם ואדיר מקבל את היתרונות הנפרדים של כל אחד מהכשרונות: התוצאה המרבית בנוסף ל-50% מהתוצאה המגולגלת.

שימוש בכשרון זה מגדיל את עלות נקודות הכוח של הכוח ב-4. העלות הכוללת של הכוח לא יכולה להיות גבוהה מדרגת המתעל שלך.

### זינוק מנטלי [פסיוני]

אתה מסוגל לבצע קפיצות מופלאות.

דרישת קדם: כוח 13, קפיצה 5 דרגות.

יתרון: על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך.

אתה זוכה לבונוס של +10 על בדיקת קפיצה.

### התנגדות מנטלית [כללי]

המוח שלך משוריין כנגד פלישה מנטלית.

דרישת קדם: הצלת רצון בסיסית +2.

יתרון: כנגד התקפות פסיוניות שלא משתמשות בסוג אנרגיה בכדי לגרום נזק, אתה זוכה להפחתת נזק 1/3. בנוסף כאשר אתה נפגע עם נזק תכונה (אבל לא שאיבת תכונה או נזק שריפת תכונה) מהתקפה פסיונית, אתה סופג 3 נקודות פחות ממה שהיית סופג באופן רגיל.

כשרון זה תקף רק כנגד כוחות פסיונים ויכולות דמויות פסיי. זהו חריג לכלל שקיפות פסיונית-קסם.

**מיוחד:** אתה לא יכול לקחת או להשתמש בכשרון זה אם יש ביכולתך להשתמש בכוחות (אם יש לך מאגר נקודות כוח או יכולות דמויות פסיי).

### העברת יכולת צורת-על [פסיוני]

אתה מקבל יכולת על-טבעית כאשר אתה משנה צורה באמצעות צורת-על.

**דרישות קדם:** דרגת מתעל חמישית, חוכמה 13.

**יתרון:** בכל פעם שאתה משנה את הצורה שלך, כגון דרך שימוש בכוח צורת-על אתה מקבל את אחת מהיכולות העל-טבעיות של הצורה החדשה, אם יש ברשותה יכולות כאלו.

אתה מקבל רק שלושה שימושים ליום של יכולת העל-צורה, אפילו אם היצור שאליו השתנית, יש מספר רב יותר של שימושים (אתה עדיין מוגבל על-ידי דרישות אחרות לשימוש ביכולת). הד"ק להצלה בכדי להתנגד ליכולת על-טבעית שהושגה באמצעות מעבר צורת-על (במידה שמדובר בהתקפה) היא +10 מתאם הכריזמה שלך+מחצית מהק"פ שלך. ללא קשר למספר הפעמים

הדמות שלך+בונוס הכריזמה שלך או לספוג 6ק2 נקודות נזק.

כשרון זה תקף רק כנגד כוחות פסיונים ויכולות דמויות פסיי. זהו חריג לכלל שקיפות פסיונית-קסם.

**מיוחד:** אתה לא יכול לקחת או להשתמש בכשרון זה אם יש ביכולתך להשתמש בכוחות (אם יש לך מאגר נקודות כוח או יכולות דמויות פסיי).

### חקיקת אבן [יצירת חפץ]

אתה יכול ליצור אבני כוח על-מנת לאחסן כוחות פסיונים.

**דרישת קדם:** דרגת מתעל ראשונה.

**יתרון:** אתה יכול ליצור אבן כוח של כל כוח שאתה מכיר. קידוד אבן כוח דורש יום אחד לכל 1000 פ"ז בעלות הבסיס שלו. עלות הבסיס של אבן כוח היא דרגת הכוח המאוחסן X דרגת המתעל X 25 פ"ז. על-מנת לחקוק אבן כוח, אתה חייב לבזבז 1/25 מעלות הבסיס בנק"ן ולהשתמש בחומרי גלם בעלות של מחצית מעלות הבסיס. כל אבן כוח המאחסנת כוח עם עלות נק"ן כוללת גם עלות נוספת. מעבר לעלויות הנובעות מעלות הבסיס, אתה חייב לשלם גם את עלות הנק"ן בעת קידוד האבן.

### פסיקריסטל משופר [פסיוני]

אתה יכול לשפר את הפסיקריסטל שלך.

**דרישת קדם:** חיבור לפסיקריסטל.

**יתרון:** אתה יכול להטמיע עוד רסיס אישיות בפסיקריסטל שלך. אתה זוכה ליתרונות של שתי אישיות הפסיקריסטל. אישיות הפסיקריסטל שלך עוברת התאמה והופכת למיזוג בין כל האישיות המוטמעות. משלב זה והלאה, כאשר יכולות הפסיקריסטל שלך נקבעות, התייחס לדרגת המתעל שלך כגבוהה באחת מדרגת המתעל הרגילה שלך. **מיוחד:** אתה יכול לקחת כשרון זה מספר פעמים. בכל פעם, אתה מטמיע רסיס אישיות חדש בפסיקריסטל שלך, ממנו אתה שואב את היתרונות המצויינים ואתה מחשיב את הדרגה שלך כגבוהה באחת למטרת חישוב יכולות הפסיקריסטל.

### חוקר [פסיוני]

אתה יודע מתי אחרים משקרים.

**דרישת קדם:** חוכמה 13.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך.

אתה זוכה לבונוס של +10 על בדיקת חישת מניע בכדי להתנגד לבדיקת תרמית.

אתה חייב לבחור האם להשתמש בכשרון זה לפני שאתה מבצע את בדיקת חישת מניע. אם הבדיקה נכשלת, או היריב אינו משקר, אתה עדיין משתמש במוקד הפסיוני שלך.

### האדרת כוח [על-פסיוני]

אתה יכול לתעל כוחות להשפעה המרבית שלהם.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך.

אתה שורף את כוח החיים שלך על-מנת לחזק את הכוחות שלך.

**יתרון:** כאשר אתה מתעל כוח, אתה מסוגל להעלות את דרגת המתעל האפקטיבית שלך ב-1, אבל בעשותך זאת, אתה סופג 8ק1 נקודות נזק. בדרגה השמינית, אתה יכול לבחור להעלות את דרגת המתעל האפקטיבית שלך ב-2, אבל אתה סופג 8ק3 נקודות נזק. בדרגה ה-15, אתה יכול להעלות את דרגת המתעל האפקטיבית שלך ב-3, אבל אתה סופג 8ק5 נקודות נזק.

ההעלאה האפקטיבית בדרגת המתעל, מעלה את נקודות הכוחות שאתה יכול להשקיע בתיעול כוח בודד, כמו-גם העלאת כל ההשפעות התלויות בדרגת המתעל, כגון טווח, משך והתגברות על התנגדות לכוח.

**רגיל:** דרגת המתעל שלך שווה לסך כל הדרגות שלך במקצועות שיכולים לתעל כוחות.

### חזירת כוח [פסיוני]

הכוחות שלך עוצמתיים במיוחד, פורצים דרך התנגדות לכוח בקלות יחסית.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה מקבל תוסף +4 בכדי להתגבר על ההתנגדות לכוחות של המטרה שלך.

### התמחות כוח [פסיוני]

אתה גורם לנזק רב יותר עם הכוחות שלך.

**דרישות קדם:** מיקוד נשק (קרן), דרגת מתעל רביעית.

**יתרון:** עם קרניים וכוחות בעלי התקפת טווח מגע, אתה גורם 2 נקודות נוספות של נזק. אם אתה משתמש במוקד הפסיוני שלך בעת שאתה מתעל קרן או כוח בעל התקפת טווח מגע, אתה מוסיף את הבונוס של תכונת המפתח שלך לנזק (במקום להוסיף 2).

### חיבור לפסיקריסטל [פסיוני]

יצרת פסיקריסטל.

**דרישות קדם:** דרגת מתעל ראשונה.

**יתרון:** כשרון זה מאפשר לך להשיג פסיקריסטל.

### לכידה בפסיקריסטל [פסיוני]

הפסיקריסטל שלך עוצמתי מספיק כך שהוא יכול לשמור בתוכו מוקד פסיוני שאתה מאחסן בו.

**דרישות קדם:** חיבור לפסיקריסטל, דרגת מתעל שלישית.

**יתרון:** אתה יכול להשקיע פעולת סיבוב מלא בכדי לנסות למקד פסיונית את הפסיקריסטל שלך. בכל זמן שבו אתה צריך להשתמש במוקד פסיוני, אתה יכול להשתמש במוקד הפסיוני של הפסיקריסטל שלך במקום, כל עוד הוא נמצא במרחק של עד 1.5 מטר ממך.

מיקוד פסיוני של הפסיקריסטל עובד בדיוק כמו מיקוד פסיוני של עצמך. פסיקריסטל לא יכול למקד את עצמו, רק הבעלים יכול להשקיע את הזמן ואת המאמץ בכדי למקד את הקריסטל.

### זיקה פסיונית [כללי]

התרגום הוא תחת רשיון המשחק הפתוח (OGL), הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

שאתה מתעל את הכוח צורת-על ביום נותן, אתה יכול לקבל רק עד שלוש העברות של יכולות על-טבעיות ליום.

**רגיל:** אתה לא יכול להשתמש ביכולות על-טבעיות של יצורים שאתה לוקח את צורתם.

**מיוחד:** אתה יכול לקחת כישרון זה מספר פעמים. בכל פעם אתה יכול לקחת יכולת על-טבעית נוספת.

### המוח חזק מהגוף [כללי]

הנזק לתכונות שלך מתרפא באופן מהיר יותר.

**דרישת קדם:** כושר 13.

**יתרון:** אתה מרפא נזק לתכונות ונזק שריפת תכונות באופן מהיר מהרגיל. אתה מרפא מספר נקודות תכונה ביום השווה ל +1 בבונוס הכושר שלך.

**רגיל:** אתה מרפא נזק לתכונות ונזק שריפת תכונות בקצב של נקודה ליום.

### מוח צר [פסיוני]

היכולת שלך להתרכז היא חדה כראשו של חץ, דבר המאפשר לך לקבל את המיקוד הפסיוני שלך אפילו במצבים הסוערים ביותר.

**דרישת קדם:** חוכמה 13.

**יתרון:** אתה מקבל בונוס +4 לבדיקות ריכוז בכדי להפוך לממוקד פסיונית.

### מחשבה חופשית [כללי]

אתה מסוגל באופן טבעי לכוון מחדש את הזיכרון, מחשבה ומיקוד מיומנות שלך.

**יתרון:** אתה זוכה באופן מיידי לחמש נקודות נוספות למיומנויות. אתה משתמש בנקודות אלו כרגיל. אם אתה משקיע אותן במיומנויות מוצלבות מקצוע, אזי הן נחשבות ל- 1/2 דרגה. אתה לא יכול לעבור את המגבלה הנורמלית על דרגות מיומנות, הנובעת מדרגת הדמות.

**מיוחד:** אתה יכול לקחת כשרון זה מספר פעמים. כל פעם, אתה זוכה באופן מיידי לעוד חמש נקודות מיומנות.

### כוח מזדמן [על-פסיוני]

אתה יכול לבצע התקפות מזדמנות המחוזקות על-ידי כוח.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. כאשר אתה מבצע התקפה מזדמנת, אתה יכול להשתמש בכל כוח שאתה מכיר בעל טווח מגע, אם יש לך לפחות יד אחת חופשית.

תיעול כוח זה הינה פעולה מיידי. אתה לא יכול להשתמש בו עם כוחות בעלי טווח מגע שמשך ההטלה שלהם הוא ארוך מסיבוב אחד.

שימוש בכשרון זה מגדיל את עלות נקודות הכוח של הכוח ב-6. העלות הכוללת של הכוח לא יכולה להיות גבוהה מדרגת המתעל שלך.

**רגיל:** התקפות מזדמנות יכולות להתבצע רק עם נשקי קפא"פ.

### תיעול על [פסיוני]

**יתרון:** כאשר יריב פוגע בך בקרב קפא"פ, הוא מאבד אוטומטית את המיקוד הפסיוני שלו, אם יש לו. בנוסף, אם אתה מטרה של כוח, המתעל של הכוח חייב להשקיע עוד מספר נוסף של נקודות כוח השווה לבונוס החוכמה שלך, או שהכוח נכשל (כל נקודות הכוח שהושקעו בכוח עדיין נאבדות). העלות הנוספת לא נחשבת כנגד מקסימום נקודות הכוח שמתעל יכול להשקיע בכוח בודד.

**מיוחד:** אתה לא יכול לקחת או להשתמש בכשרון זה אם יש ביכולתך להשתמש בכוחות (אם יש לך מאגר נקודות כוח או יכולות דמויות פסי).

### מדיטציה פסיונית [פסיוני]

אתה מסוגל למקד את מוחך במהירות רבה מהרגיל, אפילו תחת לחץ.

**דרישות קדם:** חוכמה 13, ריכוז 7 דרגות.

**יתרון:** אתה יכול לקחת פעולת תנועה כדי להפוך לממוקד פסיונית.

**רגיל:** דמות ללא כשרון זה חייבת לקחת פעולת סיבוב מאל כדי להפוך לממוקדת פסיונית.

### ירי פסיוני [פסיוני]

אתה יכול לטעון את נשק הטווח שלך עם פוטנציאל נזק נוסף.

**דרישת קדם:** ירי לטווח אפס.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. התקפת הטווח שלך גורמת ל-6ק2 נזק נוסף.

אתה חייב להחליט האם להשתמש בכשרון זה לפני ההתקפה. גם אם ההתקפה מחטיאה, אתה עדיין משתמש במוקד הפסיוני שלך.

### מחונן פסיונית [פסיוני]

אתה מקבל נקודות כוח נוסף מעבר לאלו שכבר יש ברשותך.

**דרישת קדם:** בעל מאגר נקודות כוח.

**יתרון:** כאשר אתה לוקח כשרון זה לראשונה, אתה מקבל עוד 2 נקודות כוח.

**מיוחד:** אתה יכול לקחת כשרון זה מספר פעמים. בכל פעם נוספת שאתה לוקח כשרון זה, מספר נקודות הכוח שבמאגר שלך גדל ב-2.

### נשק פסיוני [פסיוני]

אתה יכול לטעון את נשק הקפא"פ שלך עם פוטנציאל נזק נוסף.

**דרישת קדם:** כוח 13.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. ההתקפה שלך עם נשק קפא"פ גורמת ל-6ק2 נזק נוסף.

אתה חייב להחליט האם להשתמש בכשרון זה לפני ההתקפה. גם אם ההתקפה מחטיאה, אתה עדיין משתמש במוקד הפסיוני שלך.

יש לך מתת למיזמים פסיונים.

**יתרון:** אתה זוכה לבונוס של +2 על כל בדיקות שימוש בחפצים פסיוניים, ובדיקות מלאכת פסי.

### גוף פסיוני [פסיוני]

המוח שלך מחזק את גופך.

**יתרון:** בעת שאתה לוקח כשרון זה, אתה זוכה ל-2 נק"פ עבור כל כשרון פסיוני שיש ברשותך (כולל כשרון זה). בכל פעם שבה אתה לוקח כשרון פסיוני חדש, אתה זוכה ל-2 נק"פ נוספים.

### הסתערות פסיונית [פסיוני]

אתה יכול להסתער בקו מתעקל.

**דרישות קדם:** מהירות המחשבה, זריזות 13.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. כאשר אתה מסתער, אתה יכול לבצע סיבוב אחד של עד 90 מעלות במהלך ההסתערות. כל שאר המגבלות על ההסתערות עדיין תקפים: לדוגמא, אתה לא יכול לעבור דרך משבצת שחוסמת או מאטה תנועה, או שמכילה יצור. אתה חייב להיות בעל קו ראייה ליריב בתחילת התור שלך.

### התחמקות פסיונית [פסיוני]

אתה מיומן בלהתחמק ממכות.

**דרישות קדם:** התחמקות, זריזות 13.

**יתרון:** אתה חייב להיות ממוקד פסיונית בכדי להשתמש בכשרון זה. אתה מקבל בונוס התחמקות +1 לדרוג השריון שלך. בונוס זה מצטבר עם הבונוס מהכישרון התחמקות (אך תקף רק לגבי התקפות שמבוצעות על-ידי היריב שבחרת).

### חיזוק פסיוני [פסיוני]

אתה יכול לחזק את התיעולים שלך על-ידי מוקד מרוכז יותר.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה מוסיף 1 לד"ק ההצלה של הכוח אותו אתה מתעל.

### אגרוף פסיוני [פסיוני]

אתה יכול לטעון את ההתקפה הלא-חמושה שלך או התקפה טבעית עם פוטנציאל נזק נוסף.

**דרישת קדם:** כוח 13.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. ההתקפה הלא חמושה שלך, או התקפה עם נשק טבעי, גורמים ל-6ק2 נזק נוסף.

אתה חייב להחליט האם להשתמש בכשרון זה לפני ההתקפה. גם אם ההתקפה מחטיאה, אתה עדיין משתמש במוקד הפסיוני שלך.

### תהום פסיונית [כללי]

אתה מהווה תועבה ליצורים ודמויות פסיוניות.

**דרישות קדם:** כושר 15.

אתה יכול ליצור קעקועים פסיונים, המאחסנים כוחות בתוך התבניות שלהם.

**דרישת קדם:** דרגת מתעל שלישית.

**יתרון:** אתה יכול ליצור קעקוע פסיוני של כוח מהדרג השלישי או מטה שאתה מכיר ושמשיפע על יצור אחד או יותר. הטבעת קעקוע אורכת יום אחד. כאשר אתה יוצר קעקוע פסיוני, אתה קובע את דרגת המתעל. דרגת המתעל חייבת להיות מספקת בכדי לתעל את הכוח המדובר, ולא גבוהה מהדרגה שלך. עלות הבסיס של קעקוע פסיוני היא דרג הכוח X דרגת המתעל על 50 X פ"ז. על-מנת להטביע קעקוע, אתה חייב לבזבז  $1/25$  מעלות הבסיס בנק"ן ולהשתמש בחומרי גלם (כגון דיו מיוחד, מחטים אקזוטיות וכיו"ב) בעלות של מחצית מעלות הבסיס.

כאשר אתה יוצר קעקוע פסיוני, אתה בוחר את כל הבחירות שהיית עושה כאשר היית מתעל כוח זה. כאשר נושא הקעקוע מפעיל פיזית את הקעקוע, הנושא הוא המטרה של הכוח.

כל קעקוע פסיוני שנושא כוח בעל עלות נק"ן, מכיל גם עלות נוספת. בנוסף לעלויות הנובעות מעלות הבסיס, אתה חייב גם לשלם את עלות הנק"ן בעת יצירת הקעקוע.

### חמיקה מהסתערות [כללי]

אתה מיומן בלחמוק מיריבים מסתערים ולנצל את היתרון כאשר הם מחטיאים.

**יתרון:** אתה זוכה לתוסף התחמקות +4 לדרוג שריון כנגד התקפת הסתערות. אם יריב מסתער נכשל בגלגול ההתקפה כנגדך, אתה זוכה מיידית להתקפה מזדמנת. הכשרון לא מעניק לך התקפות מזדמנות נוספות מעבר למספר שמוטר לך לבצע בסיבוב. אם אתה עומד במקום או בונס הזריזות לדרוג שריון נשלל ממך בדרך אחרת, אתה לא מקבל את היתרון של כשרון זה.

### מהירות המחשבה [פסיוני]

האנרגיה של המוח שלך, טוענת את המהירות של הגוף שלך.

**דרישת קדם:** חוכמה 13.

**יתרון:** כל עוד אתה ממוקד פסיונית ולא לובש שריון כבד, אתה זוכה לתוסף הבנה למהירות של 3 מטר.

### פיצול קרן פסיונית [על-פסיוני]

אתה יכול להשפיע על שתי מטרות עם קרן בודדת.

**דרישת קדם:** כל כשרון על-פסיוני אחר.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה יכול לפצל קרניים פסיוניות שאתה מתעל. הקרן המפוצלת משפיעה על כל שתי מטרות ששתיהן בטווח הלחש, ובמרחק של עד 10 מטר אחת מהשנייה. אם הקרן גורמת לנזק, כל מטרה סופגת אותה כמות נזק כמו במקרה שבו הייתה מטרה בודדת.

שימוש בכשרון זה מגדיל את עלות נקודות הכוח של הכוח ב-2. העלות הכוללת של הכוח לא יכולה להיות גבוהה מדרגת המתעל שלך.

### זירוז כוח [על-פסיוני]

אתה יכול לתעל כוח במחשבה של רגע.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה יכול לזרוז כוח. אתה יכול לבצע פעולה נוספת, אפילו לתעל כוח נוסף, באותו סיבוב בו תיעלת כוח מזורז. אתה יכול לתעל רק כוח מזורז אחד לסיבוב. כוח שזמן התיעול שלו ארוך מסיבוב אחד, לא יכול להיות מזורז.

שימוש בכשרון זה מגדיל את עלות נקודות הכוח של הכוח ב-6. העלות הכוללת של הכוח לא יכולה להיות גבוהה מדרגת המתעל שלך.

תיעול כוח מזורז לא מעורר התקפות מזדמנות.

### חילוף חומרים מהיר [כללי]

הפצעים שלך מתרפאים במהירות.

**דרישות קדם:** כושר 13.

**יתרון:** אתה מרפא באופן טבעי מספר נק"פ ליום השווה לקצב הריפוי הרגיל שלך + כפליים מבנוס הכושר שלך. אתה מרפא אפילו אם אתה לא נח. ריפוי זה מחליף את הריפוי הטבעי הרגיל שלך. אם אתה מטופל באופן מוצלח על-ידי מישהו עם המיומנות ריפוי, אתה מקבל במקום את כפליים קצב הריפוי הרגיל שלך + כפליים מבנוס הכושר שלך.

### התקפה ללא מחשבה [כללי]

אתה יכול להעביר את המיקוד שלך מהגנה להתקפה

**דרישות קדם:** בונס התקפה בסיסי +1

**יתרון:** כאשר אתה משתמש בפעולת ההתקפה או התקפה מלאה בקפא"פ, אתה יכול לקחת מחסר של -4 לדרוג שריון שלך ולהוסיף בונס של +2 לגלגול התקיפה שלך בקפא"פ. הבונס על גלגולי התקיפה והמחסר לדרוג השריון נשארים בתוקף עד לתחילת הפעולה הבאה שלך.

### החזרת אש [פסיוני]

אתה יכול להחזיר חצים שנורו לעברך, כמו גם קליעי רובה-קשת, חניתות וקליעים או נשקים נורקים אחרים.

**דרישות קדם:** ירי לטווח אפס, ירי פסיוני, ירי קטלני, תוספת התקפה בסיסית +3.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך ולהיות בעל יד חופשית אחת לפחות. אחת לסיבוב, כאשר היית אמו להיפגע על-ידי קליע או נשק נזרק שגודלו לא מעל לקטגוריה אחת מעל לגודל שלך, אתה יכול להסיט את ההתקפה כך שהיא לא גורמת לך נזק. ההתקפה חוזרת לעבר התוקף שלך, ומשתמשת בבונס ההתקפה של ההתקפה המקורית. אתה חייב להיות מודע להתקפה ולא להיות עומד במקום. הנסיון להחזיר אש היא פעולה חופשית.

**מיוחד:** אם יש לך גם את הכשרון הסטת חצים, התקיפה המוחזרת נעשית עם בונס ההתקפה המקורי בתוספת מתאם הזריזות שלך.

### הטבעת קעקוע [יצירת חפץ]

התרגום הוא תחת רשיון המשחק הפתוח (OGL), הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה יכול לקבוע את תוצאת ההתקפה הלא-חמושה או התקפה עם נשק טבעי כאילו שהיה מדובר בהתקפת מגע. אתה חייב להחליט האם להשתמש בכשרון זה לפני ההתקפה. גם אם ההתקפה מחטיאה, אתה עדיין משתמש במוקד הפסיוני שלך.

### **כוח בלתי מוגבל [על-פסיוני]**

תנאים משתקים לא עוצרים אותך.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. הכוח המנטלי שלך מספיק חזק בכדי להתגבר על תנאים שהיו משתקים אותך אחרת. אתה יכול לתעל כוח בלתי מוגבל כאשר אתה המום, מבולבל, הלום או סובל מבחילה.

רק כוחות אישיים וכוחות שמשפיעים עלייך יכול להיות מתועלים ככוחות בלתי מוגבלים.

שימוש בכשרון זה מגדיל את עלות נקודות הכוח של הכוח ב-8. העלות הכוללת של הכוח לא יכולה להיות גבוהה מדרגת המתעל שלך.

### **במעלה הקירות [פסיוני]**

אתה מסוגל לרוץ על קירות למרחקים קצרים.

**דרישת קדם:** חוכמה 13.

**יתרון:** כאשר אתה ממוקד פסיונית, אתה יכול לקחת חלק מאחת מפעולות התנועה שלך בכדי לנוע על קיר או משטח אנכי חלק יחסית אחר, אם אתה מתחיל ומסיים את התנועה על משטח אופקי. הגובה שאתה יכול לטפס על הקיר מוגבל רק על-ידי הגבלת תנועה זו. אם אתה לא מסיים את התנועה שלך על משטח אופקי, אתה נופל לרצפה, וסופג נזק נפילה בהתאם לגובה שלך מעל הקרקע. התייחס לקיר כרצפה רגילה לטובת מדידת מרחק התנועה שלך. לעבור מהרצפה לקיר או מהקיר לרצפה לא כרוך במרחק תנועה עבור המדידה. אתה יכול לנוע בין משטחים באופן חופשי, יריבים על הקרקע יכולים לבצע התקפות מזדמנות בעת שאתה נע על הקיר.

**מיוחד:** אתה יכול לבצע פעולות נוספות מעבר לתנועה על הקיר. לדוגמא, כשרון התקפת הקפיצה מאשר לך לבצע התקפה מהקיר כנגד יריב העומד על הקיר ונמצא באזור שאתה מאיים עליו. עם זאת, אם באופן כלשהו אתה מנוע מלסיים את התנועה שלך, אתה נופל. באופן דומה, אתה יכול להתגלגל על הקיר כדי להתחמק מהתקפות מזדמנות.

### **הרחבת כוח [על-פסיוני]**

אתה יכול להרחיב את אזור ההשפעה של הכוחות שלך.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה יכול להשפיע על כוח בצורת מטח, קו, הילה או בצורה מפורזת בכדי להגדיל את אזור ההשפעה. (כוחות שאינם בעלי אחד מארבעת סוגי אזור ההשפעה לעיל, לא מושפעים מהכוח). כל מדידה מספרית של אזור ההשפעה גדל ב-100%.

### **עמוד במקום [כללי]**

אתה יכול למנוע מיריבים לברוח או להתקרב.

**דרישות קדם:** כוח 13.

**יתרון:** כאשר התנועה של יריב מחוץ למשבצת עלייה אתה מאיים מקנה לך התקפה מזדמנת, אתה יכול לוותר על התקפה זו ובמקום זאת לנסות לעצור את היריב שלך במקומו. בצע את ההתקפה המזדמנת שלך באופן רגיל. אם אתה פגוע ביריב, הוא חייב להצליח בהצלת תגובה כנגד ד"ק של 10 + גלגול הנזק (היריב לא סופג למעשה נזק), או לעצור אוטומטית במקום כאילו שהוא השתמש בכל פעולות התנועה שלו לאותו סיבוך.

מכיוון שאתה משתמש בכשרון עמוד במקום במקום ההתקפה המזדמנת שלך, אתה יכול לעשות זאת רק מספר פעמים בסיבוך השווה למספר הפעמים בסיבוך שבהן אתה יכול לבצע התקפה מזדמנת (באופן רגיל, רק פעם אחת). רגיל: התקפות מזדמנות לא מסוגלות לעצור את התנועה של יריבים.

### **מחונן [פסיוני]**

אתה יכול לבצע תיעול על עם עלות מופחתת לעצמך.

**דרישות קדם:** תיעול על.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. כאשר אתה מתעל כוח של הדרג השלישי או נמוך יותר, אתה לא סופג נזק מתיעול על.

### **כוח תאום [על-פסיוני]**

את היכול לתעל כוח באופן סימולטאני עם כוח נוסף הזהה לו.

**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה יכול לשכפל כוח. תיעול כוח המושפע מכשרון זה גורם לכוח להשפיע פעמיים על האזור או המטרה, בדומה לכך שהיית מתעל סימולטאנית את אותו הכוח פעמיים על אותו אזור או מטרה. כל המשתנים בכוח (כגון משך, מספר המטרות וכן הלאה) זהים עבור שתי הכוחות הנובעים מכשרון זה. המטרה חווה את כל ההשפעות של שתי הכוחות בצורה נפרדת, וזוכה לגלגול הצלה (אם קיים) לכל אחד מהם. בחלק מהמקרים, כמו הקסמה פסיונית משוכפלת, כישלון בשני גלגולי הצלה מסתכם בהשפעות חופפות (למרות, שבמקרה הזה, כל בעל-ברית של המטרה היה צריך להצליח פעמיים בניסיונות הפגה בכדי לשחרר את המטרה מהשפעת ההקסמה).

שימוש בכשרון זה מגדיל את עלות נקודות הכוח של הכוח ב-6. העלות הכוללת של הכוח לא יכולה להיות גבוהה מדרגת המתעל שלך.

### **פגיעה בלתי נמנעת [פסיוני]**

אתה יכול לבצע התקפה לא חמושה או להשתמש בנשק טבעי כנגד יריב, באופן זהה לכך שהיית משתמש בהתקפת מגע.

**דרישות קדם:** כוח 13, אגרוף פסיוני, תוספת התקפה בסיסית +5.



שימוש בכשרון זה מגדיל את עלות נקודות הכוח של הכוח ב-4. העלות הכוללת של הכוח לא יכולה להיות גבוהה מדרגת המתעל שלך.

### **מתת פראי [כללי]**

המוח מתעורר למתת שלא נוצל לפסיונים.  
**יתרון:** כוח הפסיונים הרדום שטמון בתוכך מתפרץ לחיים, מעניק לך את הציון של דמות פסיונית. כדמות פסיונית, אתה זוכה למאגר של 2 נקודות כוח ויכול לקחת כשרונות פסיונים, כשרונות על-פסיונים, וכשרונות יצירת הפציים פסיונים. עם זאת, אתה לא מקבל את היכולת לתעל כוחות רק על סמך הכשרון הזה.

### **התקפה פוצעת [פסיוני]**

ההתקפות האכזריות שלך פוצעות את היריב.  
**דרישת קדם:** בונוס התקפה בסיסי +8  
**יתרון:** על-מנת להשתמש בכשרון זה, עלייך להשתמש במוקד הפסיוני שלך. אתה יכול לבצע התקפה עם כוח אכזרי שפוצע את היריב שלך. הפצע גורם לנקודת נזק אחת של כושר ליריב שלך, מעבר לנזק הרגיל.  
אתה חייב להחליט האם להשתמש בכשרון זה לפני ההתקפה. גם אם ההתקפה מחטיאה, אתה עדיין משתמש במוקד הפסיוני שלך.

## פרק 4: סקירה על הכוח הפסיוני

להפצע או להיות מושפע על-ידי כוחות פסיונים עויינים יכולים לשבור את הריכוז שלך ולהרוס תיעול של כוח. אם אתה סופג נזק בזמן שאתה מנסה לתעל כוח, אתה חייב לבצע בדיקת ריכוז (ד"ק +10 נק' נזק שנספגו+דרגת הכוח שאתה מתעל). אירוע נחשב למפריע בזמן תיעול אם הוא מתרחש בזמן שבין התחלת תיעול הכוח לסיום התיעול שלו (עבור כוח בעל זמן תיעול של סיבוב או יותר) או אם האירוע בא בתגובה לכך שאתה מתעל כוח (כדוגמת התקפה מזדמנת שהתעוררה בעקבות תיעול הכוח, או התקפה שנובעת מפעולה מוכנה).

אם אתה סופג נזק מתמשך, מחצית מהנזק נחשב כמפריע אם אתה מתעל כוח פסיוני. אתה חייב לבצע בדיקת ריכוז (ד"ק +10+מחצית מהנזק המתמשך+דרגת הכוח שאתה מתעל).

אם הנזק שספגת הוא הנזק האחרון שהשפעה יכולה לגרום, אזי הנזק נגמר והוא לא מפריע לך. נזק שחוזר על עצמו לא נחשב כנזק מתמשך.

### כוח

אם אתה מושפע על-ידי כוח בזמן שאתה מנסה לתעל כוח משל עצמך, אתה חייב לבצע בדיקת ריכוז או לאבד את הכוח שאתה מתעל. אם הכוח שמשפיע עלייך גורם לנזק, הד"ק לבדיקת הריכוז הוא +10 נק' הנזק+דרגת הכוח שאתה מתעל. אם הכוח מפריע לך או מסיח את דעתך בצורה אחרת, הד"ק לבדיקת הריכוז הוא הד"ק להצלה של הכוח+דרגת הכוח שאתה מתעל. לכוח ללא גלגול הצלה הד"ק הוא גלגול ההצלה של הכוח אם היה לו גלגול הצלה.

### האבקות או תפיסה

בכדי לתעל כוח בזמן שאתה בהאבקות או תפוס, אתה חייב להצליח בבדיקת ריכוז (ד"ק +20+דרגת הכוח שאתה מתעל) או לאבד את הכוח.

### תנועה פרועה

אם אתה רוכב על סוס, נוסע בעגלה מקפצת, שט על סירה קטנה במים סועים, נמצא מתחת לסיפון באונייה במהלך סופה, או פשוט נזרק מצד לצד באופן דומה, אתה חייב לבצע בדיקת ריכוז (ד"ק +10+דרגת הכוח שאתה מתעל) או לאבד את הכוח.

### תנועה אלימה

אם אתה רוכב על סוס דוהר, נוסע בעגלה בזמן נהיגה פרועה, שט בסירה במפלים או בסערה, נמצא על סיפון אונייה במהלך סופה או נזרק ממקום למקום בצורה דומה, אתה חייב לבצע בדיקת ריכוז (ד"ק +15+דרגת הכוח שאתה מתעל) או לאבד את הכוח.

### מזג אוויר סוער

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

## שימוש בכוחות פסיונים

כוחות פסיונים נובעים ממוחות תבוניים. אפילו יצור אל-מת או יישות חסרת גוף פיזי יכולה ליצור מאגר של כוח פנימי הנחוץ לתיעול כוחות, כל עוד יש ברשותה דירוג תבוני של לפחות 1. רמשים בעלי התכונה מוח משותף הם היוצא מהכלל לחוק זה.

כוח פסיוני הוא השפעה פסיונית חד-פעמית. יצורים ודמויות פסיוניות לא צריכות להכין מראש את הכוחות שלהן לשימוש. או שיש ברשותם מספיק נקודות כוח לתיעול הכוח, או שאין להם.

כוח מתועל כאשר דמות פסיונית משלמת את עלות נקודות הכוח שלה. חלק מהיצורים הפסיונים מתעלים כוחות אוטומטית, דבר הנקרא יכולות דמויות-פסי, ללא תשלום של עלות נקודות כוח. יצורים אחרים משלמים נקודות כוח, בדיוק כמו שדמויות עושות.

לכל כוח השפעה ייחודית, כוח שידוע לדמות פסיונית ניתן לתיעול כל עוד יש לו או לה את הנקודות כוח לשלם עבור השימוש.

## תיעול כוחות

דמויות ויצורים פסיונים מתעלים כוחות. בין אם הדבר כרוך בתשלום של נקודות כוחות כאשר מדובר בדמויות פסיוניות, או שהם מתעלים כיכולות דמויות-פסי, ההשפעה של הכוחות נשאת זהה. התהליך של תיעול כוח דומה לזה של הטלת לחש אבל עם מספר הבדלים.

## בחירת כוח

ראשית, עלייך לבחור איזה כוח לתעל. אתה יכול לבחור כל כוח שאתה מכיר, בתנאי שאתה מסוגל לתעל כוחות מהרמה הזאת או גבוהה יותר. בכדי לתעל כוח, אתה חייב לשלם נקודות כוח, שנספרים כנגד ההקצאה היומית שלך. אתה יכול לתעל כוח מספר פעמים, אם נשארו ברשותך מספיק נקודות לשלם עבור זאת.

## ריכוז

על-מנת לתעל כוח, אתה חייב להתרכז. אם משהו מאיים להפריע לריכוז שלך בזמן שאתה מתעל כוח, אתה חייב להצליח בבדיקת ריכוז, או שאתה מאבד את נקודות הכוח ללא שהכוח מתועל. ככל שההפרעה מסיחה את הדעת יותר, ודרגת הכוח שאתה מנסה לתעל גבוהה יותר, הד"ק להצלחה גבוה יותר. (כוחות חזקים יותר דורשים יותר מאמץ מנטלי).

## פציעה

ברגע שאתה יודע אילו יצורים (או חפצים, או אזורים) מושפעים, והאם יצורים אלו ביצעו גילגולי הצלה מוצלחים (אם מותר היה לבצע), אתה יכול ליישם את ההשפעות שנובעות מהכוח.

### השפעות כוח מיוחדות

מאפיינים מיוחדים מסויימים תקפים לכלל הכוחות.

#### התקפות

חלק מהכוח מתייחסים להתקפה. כל פעולות הקרב ההתקפיות, אפילו אילו שאינן גורמות נזק ליריבים, כגון פירוק מנשק וניפוץ, נחשבות להתקפות. כל הכוחות שניתן להתנגד להם עם גלגולי הצלה, שגורמות נזק, או מזיקות באופן אחר, או מפריעות למטרות נחשבות להתקפות. יציר-כפיים אסטרלי וכוחות דומים לא נחשבים להתקפות מכיוון שהכוחות עצמם לא גורמים נזק לאיש.

#### סוגי בונוסים

מספר רב של כוחות מעניקים ליצורים בונוסים לדרוגי תכונה, דרוג שריון, התקפות ותכונות אחרות. לכל בונוס יש סוג שמצביע על האופן בו הכוח מעניק את התוסף. הדבר החשוב לגבי סוגי בונוסים הוא ששני תוספים מאותו סוג לרוב אינם מצטברים. למעט תוספי חמיקה, תוספים הנובעים מהסביבה או תוספים גזעיים, רק הטוב מבין התוספים משפיע (ראה שילוב של השפעות פסיוניות וקסומות בהמשך). אותו עקרון תקף גם לגבי מחסרים - דמות הסופגת שני מחסרים מאותו סוג, מושפעת רק מהחמור מבין השניים.

#### להחזיר את המתים לחיים

מספר כוחות פסיונים, כגון התאמת המציאות והחייאה פסיונית, הם בעלי היכולת להחזיר דמויות שנהרגו לחיים. כאשר יצור חי נהרג, הרוח שלו יוצאת מהגוף, עוזבת את המישור החומרי, נעה דרך המישור האסטרלי, ושוכנת במישור שבו האל של היצור מתגורר. אם היצור לא עבד אל כלשהו, הרוח נשלחת למישור המתאים לנטייה שלה. להחזיר מישור חזרה מהמתים משמעו להשיג את הרוח שלו או שלה ולהכניס אותו מחדש לגוף שלו או שלה.

#### איבוד דרגה

המעבר מחיים למוות ובחזרה הוא מסע מיוסר עבור הנשמה של כל יצור. כתוצאה מכך, כל יצור החוזר לחיים מאבד לרוב דרגת נסיון אחת. הנק"ן הכולל החדש של הדמות הוא באמצע הדרך בין המינימום הנדרש לדרגה (המופחתת) החדשה שלו לבין המינימום הנדרש לדרגה הבאה. אם הדמות הייתה בדרגה הראשונה בעת המוות, היא מאבדת שתי נקודות כושר במקום לאבד דרגה. איבוד דרגה או כושר זה אינו ניתן לריפוי על-ידי אמצעים הזמינים לבני-תמותה, אפילו הלחשים משאלה או נס. יצור שהוחייה

אם אתה חווה רוח חזקה, הנושאת גשם או מטר, הד"ק לבדיקת ריכוז הוא +5 דרגת הכוח שאתה מתעל. אם אתה נמצא בסערת גשם, אבק, או פסולת, הד"ק לבדיקת ריכוז הוא +10 דרגת הכוח שאתה מתעל. בכל מקרה, אתה מאבד את הכוח אם אתה נכשל בבדיקת ריכוז. אם מזג האוויר נגרם על-ידי כוח פסיוני, השתמשו בחוקים המופיעים בסעיף כוח מקודם.

#### תיעול כוחות במגננה

אם אתה רוצה לתעל כוח מבלי לעורר התקפות מזדמנות, אתה צריך לחמוק ולתמרן. אתה חייב לבצע בדיקת ריכוז (ד"ק +15 דרגת הכוח שאתה מתעל) להצליח. אתה מאבד את הנקודות כוח ללא תיעול הכוח במידה שאתה נכשל.

#### תפוס

אם אתה רוצה לתעל כוח בזמן שאתה תפוס ברשת או מושפע באופן דומה, אתה חייב לבצע בדיקת ריכוז (ד"ק 15) כדי לתעל את הכוח. אתה מפסיד את הכוח אם אתה נכשל.

#### דרגת מתעל

לעתים תכופות ההשפעה של כוח מסויים תלויה בדרגת המתעל שיוצר אותו, שמקבילה לדרגת המקצוע הפסיונית שלך. כוח שניתן לתגבור להשפעה נוספת, מוגבל גם הוא על-ידי דרגת המתעל שלך (אתה לא יכול להשקיע יותר נקודות כוח על כוח מאשר דרגת המתעל שלך). ראה את סעיף התגבור, תחת טקסט תיאורי, בהמשך.

אתה יכול לתעל כוח בדרגת מתעל נמוכה מהנורמלי, אבל דרגת המתעל חייבת להיות גבוהה מספיק בכדי שתוכל לתעל את הכוח הנידון, וכל המאפיינים תלויי דרגה חייבים להתבסס על אותה דרגת מתעל.

במקרה שבו מאפיין מקצוע או תכונה מיוחדת אחרת מעניקה מתאם לדרגת המתעל שלך, מתאם זה תקף לא רק לכל ההשפעות תלויות דרגת מתעל (כגון טווח, משך השפעה ופוטנציאל תגבור) אלא גם לבדיקת דרגת מתעל על-מנת להתגבר על ההתנגדות לכוח של המטרה שלך ולדרגת המתעל לבדיקות הפגה (גם בדיקת ההפגה וגם הד"ק של הבדיקה).

#### כשלון כוח

אם אתה מנסה לתעל כוח בתנאים שבהם המאפיינים של הכוח (טווח, אזור וכך הלאה) אינם יכולים להתאים, הכוח נכשל ונקודות הכוח מבוזבזות. כוחות גם נכשלים אם הריכוז שלך נשבר (ראה ריכוז מקודם).

#### תוצאת הכוח

על הדרך בה כוח או לחש אחר מתפקדים. בכל פעם שבה לכוח יש השפעה ממוקדת על כוחות או לחשים אחרים, התיאור של הכוח מסביר את ההשפעה (והדבר תקף גם ללחשים שמשפיעים על כוחות). מספר חוקים כלליים אחרים תקפים כאשר כוחות, לחשים, השפעות קסומות, או השפעות פסיוניות פועלים באותו אזור.

#### השפעות מצטברות

כוחות שמעניקים בונוסים או מחסרים על גלגולי הצלה, גלגולי נזק, גלגולי התקפה ותכונות אחרות בדרך-כלל לא מצטברים עם עצמם. בצורה כללית יותר, שני בונוסים מאותו סוג לא מצטברים אפילו אם הם מגיעים מכוחות שונים, או אחד מהם מגיע מכוח והשני מגיע מלחש. אתה משתמש בבונוס שמעניק לך את התוצאה הטובה יותר.

#### סוגי בונוס שונים

בונוסים או מחסרים משתי כוחות שונים, או כוח ולחש, מצטברים אם ההשפעות הן מסוגים שונים. בונוס חסר שם (רק "+2 בונוס" ולא "+2 בונוס מורל") מצטבר עם כל בונוס.

#### השפעה זהה יותר החוזרת על עצמה בעלת עוצמות שונות

במקרים בהם שתיים או יותר השפעות דומות או זהות פעילות באותו אזור או על אותה מטרה, אבל בעוצמות שונות, רק הטובה ביותר משפיעה. אם כוח או לחש אחד מופג, או הוא הגיע לסיומו, הכוח או הלחש האחר ממשיכים להשפיע (בהנחה שהמשך שלו עדיין לא פג).

#### השפעה זהה עם תוצאות שונות

אותו כוח או לחש יכול לפעמים לייצר תוצאות משתנות אם הוא מיושם לאותה מטרה יותר מפעם אחת. ההשפעה האחרונה בסדרה מנצחת את האחרות. אף אחת מהלחשים או הכוחות הקודמים מוסרים למעשה או מופגים, אך ההשפעות שלהן לא תקפות במהלך הזמן שהלחש או הכוח האחרון נשאר בתוקף.

#### השפעות שליטה מוחית מרובות

לעתים השפעות פסיוניות או קסומות שמקבעות שליטה מוחית הופכות השפעה אחרת ללא רלוונטית. השפעות מוחיות שלא מסירות את היכולת של המטרה לתפקד, לרוב לא מפריעות אחת לשנייה, למרות שלעתים אחת יכולה לשנות את האחרת. אם יצור נמצא תחת שליטה של שניים או יותר יצורים, הוא נוטה לציית לכל אחד מהם למיטב היכולת שלו, ובהתאם למידת ההשפעה של השליטה שכל אחד מההשפעות מאפשרת. אם היצור הנשלט מקבל הוראות מנוגדות באותו זמן, השולטים המתחרים חייבים לבצע בדיקות כריזמה נוגדות על-מנת לקבוע לאילו מהם מציית היצור הנשלט.

יכול לזכות בחזרה בדרגה אבודה על-ידי זכייה בנק"ן דרך הרפתקאות נוספות. דמות בדרגה הראשונה שהוחייתה יכולה להחזיר נקודות כושר אבודות על-ידי שיפור דירוג הכושר כאשר הוא זוכה לדרגה המאפשרת להעלות דירוג תכונה.

#### מניעת החייה

אויבים יכולים לנקוט בצעדים המקשים על דמות להיות מוחזרת מהמתים. שמירה על הגופה מונעת מאחרים להשתמש בתיעול בודד של התאמת מציאות להחזיר את הדמות שנהרגה לחיים.

#### החייה כנגד רצונו של אחד

נשמה לא יכולה להיות מוחזרת לחיים אם היא לא מעוניינת בכך. כל נשמה יודעת את שם, הנטייה, והאל (אם קיים) של הדמות שמנסה להחזיר אותה לחיים ויכולה לסרב על בסיס מידע זה.

#### שילוב של השפעות פסיוניות וקסומות

ברירת המחדל לשילוב של פסיונים עם קסם היא פשוטה: הכוחות משתלבים עם קסמים, וקסמים משתלבים עם כוחות באותה דרך שבה לחש או יכולת דמויית לחש משתלבים עם לחש או יכולת דמויית לחש אחרת. דבר זה ידוע כשקיפות פסיונית-קסם.

#### שקיפות פסיונית-קסם

למרות שדבר זה לא מוזכר במפורש בתיאורי לחשים, או בתיאורים של חפצי-קסם, לחשים, יכולות דמויות לחשים וחפצים קסומים שיכולים להשפיע על יצורים פסיונים, אכן משפיעים עליהם. כאשר הכלל בנוגע לשקיפות פסיונית-קסם משפיע, הוא בעל ההשלכות הבאות:

- התנגדות לחשים יעילה כנגד כוחות ומשתמשת באותה מכניקה. באופן דומה, התנגדות לכוחות יעילה כנגד לחשים, ומשתמשת באותה מכניקה כמו התנגדות לחשים. אם ליצור יש סוג אחד של התנגדות, ההנחה היא שיש לו גם את הסוג השני (להשפעות יש תוצאות דומות, למרות המקור השונה).

- כל הלחשים שמפיגים קסם הם בעלי השפעה מקבילה כנגד כוחות מאותה דרגה, ומשתמשים באותה מכניקה. הדבר נכון גם במקרה ההפוך.

- הלחש גילוי קסם מגלה כוחות, את המספר שלהם, ואת העוצמה והמיקום תוך 3 סיבובים (למרות שיש צורך בבדיקת מלאכת פסיון כדי לזהות את התחום של ההילה הפסיונית)

- אזורי קסם מתים הם גם אזורי פסיוניק מתים.

#### השפעות מרובות

כוחות או השפעות פסיוניות עובדות לרוב כפי שמתואר ללא השפעה למספר הכוחות, השפעות פסיוניות, לחשים, השפעות קסומות הפעילות באותו אזור או על אותה מטרה. למעט במקרים מיוחדים, כוח לא משפיע

ונחות הדרושים לריכוז נאות. הסביבה של הדמות הפסיונית לא חייבת להיות מפוארת, אך היא חייבת להיות חופשייה מהפרעות גלויות, כגון קרב שמתחולל או רעשים רמים. חשיפה למזג-אוויר סוער מונעת את הריכוז הדרוש, כמו-גם פגיעה, או כשלון בגלגול הצלה שמתרחש במהלך הזמן שבו הדמות מתרכזת בהחזרת נקודות כוח.

#### החזרת נקודות כוח

ברגע שהדמות נחה בסביבה מתאימה, זה דורש רק פעולת התרכזות של סיבוב מלא על-מנת להחזיר את כל נקודות הכוח של המגבלה היומית של הדמות.

#### מוות ונקודות כוח

אם הדמות מתה, כל נקודות הכוח היומיות המאוחסנות במחשבתו נמוגות. השפעה עוצמתית (כגון התאמת מציאות) יכולה להחזיר את נקודות הכוח האבודות בעת שהיא מחזירה את הדמות לחיים.

#### הוספת כוחות חדשים

דמויות פסיוניות לומדות כוחות חדשים כאשר הן מקבלות דרגה חדשה. סיון יכול ללמוד כל כוח מרשימת הסיון/מטיל-פרא וכוחות מרשימת התחום הנבחר שלו. מטיל-פרא יכול ללמוד כל כוח מרשימת הסיון/מטיל-פרא. לוחם מחשבה יכול ללמוד כל כוח מרשימת לוחם מחשבה.

#### כוחות המתקבלים בדרגה חדשה

סיונים ודמות פסיוניות אחרות מבצעות כמות מסוימת של מדיטציה אישית בין הרפתקאות בסיון לחשוף כוחות מנטליים חבויים. בכל פעם שדמות פסיונית מגיעה לדרגה חדשה, הוא או היא לומדים כוחות נוספים בהתאם לתיאור המקצוע. סיונים, לוחמי מחשבה ומטילי-פרא לומדים כוחות חדשים לבחירתם באופן זה. כוחות אלה מייצגים יכולות שהוערו. הכוחות חייבים להיות מדרגים שהדמויות יכולות לתעל.

#### מחקר עצמאי

סיון גם יכול לחקור כוח בצורה עצמאית, משכפל כוח קיים או יוצר כוח חדש לחלוטין. אם מותר לדמויות ליצור כוחות חדשים, השתמש בהנחיות הבאות:

כל סוג של מתעל יכול ליצור כוח חדש. המחקר הדרוש דורש גישה למקום מסתור המאפשר מדיטציה ללא הפרעה. מחקר דורש הוצאה של 200 נק"ן לכל שבוע ודורש שבוע לכל דרג של הכוח. בסוף אותו זמן, מבצעת הדמות בדיקת מלאכת פסי (ד"ק + 10 דרג הכוח) אם הבדיקה מוצלחת, הדמות לומדת את הכוח החדש אם המחקר שלה הפיק כוח בר קיימא. אם המחקר נכשל, הדמות חייבת לבצע את המחקר שנית אם היא רוצה להמשיך לנסות.

#### כוחות ולחשים עם השפעות מנוגדות

כוחות ולחשים עם השפעות מנוגדות פועלים כרגיל, כאשר כל הבונוסים, מחסרים או שינויים מתרחשים בסדר שבו הם תקפים. חלק מהכוחות והלחשים מבטלים או סותרים אחד את השני. זוהי השפעה מיוחדת המצויינת בתיאור של הלחש או הכוח.

#### השפעות מיידיות

שתיים או יותר השפעות קסומות או פסיוניות עם משך זמן מידי פועלים בצורה מצטברת כאשר הם משפיעים על אותו חפץ, מקום או יצור.

#### כוחות ונקודות כוח

דמויות פסיוניות מתעלות כוחות, שמעריבים מניפולציה ישירה של האנרגיה המנטלית האישית. מניפולציות אלו דורשות כשרון מולד ומדיטציה אישית. דרגת הדמות הפסיונית מגבילה את מספר נקודות הכוח הזמינות לתיעול כוח. דירוג תכונה גבוה רלוונטי יכול לאפשר לדמות פסיונית לקבל נקודות כוח נוספות. הוא יכול לתעל את אותו כוח יותר מפעם אחת, אבל כל תיעול מוריד נקודות כוח מהמכסה היומית שלו. תיעול כוח הוא מלאכה מוחית מתישה. בכדי לעשות זאת, לדמות הפסיונית חייב להיות דירוג בתכונת המפתח של לפחות +10 דרג הכוח.

#### קבלת נקודות הכוח היומיות

כדי להחזיר נקודות כוח משומשות, דמות פסיונית חייבת להיות בעלת מוח צלול. בכדי לנקות את מוחו מהפרעות, עליו ראשית לישון למשך שמונה שעות. הדמות לא חייבת להיות שקועה בשינה עמוקה במשך כל דקה מהזמן, אך היא חייבת להמנע מתנועה, קרב, תיעול כוחות, שימוש במיומנויות, שיחה או כל משימה פיזית או מנטלית מאמצת אחרת במהלך תקופת המנוחה. אם המנוחה מופרעת, כל הפרעה מוסיפה שעה לסך כל הזמן שהוא חייב לנוח על-מנת לנקות את מוחו, והוא חייב לפחות שעה אחת של מנוחה רציפה לפני שהוא מקבל בחזרה נקודות כוח משומשות. אם הדמות לא צריכה לישון מסיבה כלשהיא, היא עדיין חייבת לנוח שמונה שעות בצורה רגועה לפני שהיא מקבלת נקודות כוח חזרה.

#### מגבלת תיעול ליום

אם דמויות פסיוניות תיעלה כוחות לאחרונה, המאמץ על המשאבים שלו מפחיתה את היכולת שלו להחזיר לעצמו נקודות כוח. כאשר הוא מחזיר לעצמו נקודות כוח לקראת היום החדש, נקודות הכוח שהוא השתמש בהן בשמונה השעות האחרונה נחשבות כנגד המגבלה היומית שלו.

#### סביבה שלווה

על-מנת להחזיר נקודות כוח, הדמות הפסיונית צריכה להמצא בסביבה שלווה מספיק, המאפשר לו שקט

## תיעול כוח לא מוכר מהכוחות המוכרים של

### אחר

דמות פסיונית יכולה לנסות לתעל כוח ממקור מעבר לידע העצמי שלו (לרוב אבן כוח או דמות פסיונית אחרת המוכנה לכך). על-מנת לעשות זאת, על הדמות להיות ראשית במגע (תהליך הדמות לפנייה לאבן כוח, דורש בדיקת מלאכת פסיי כנגד ד"ק של +15+הדרג של הכוח העוצמתי ביותר באבן כוח או במאגר הכוחות). הדמות הפסיונית יכולה להכנס למגע רק עם דמות פסיונית או יצור המעוניין בכך (יצורים מעולפים נחשבים למעוניינים, אך לא דמויות פסיוניות תחת השפעת תנאים משתקים אחרים). דמויות שלא יכולות להשתמש באבני כוח מסיבה כלשהיא, גם לא יכולות לנסות לתעל כוחות מהידע של דמויות פסיוניות אחרות. מגע מוחי דורש סיבוב מלא של מגע פיזי, שמעורר התקפות מזדמנות. ברגע שנוסד מדע, הדמות הופכת למודעת לכל הכוחות שמאוחסנים באבן כוח או נמצאים ברשות הדמות הפסיונית האחרת עד לדרג הגבוה ביותר שיוצר המגע מכיר. לאחר-מכן, הדמות הפסיונית חייבת לבחור אחד מהכוחות ולבצע בדיקת מלאכת פסיי נוספת (ד"ק +15+דרג הכוח) על-מנת לקבוע האם היא מבינה את כוח. אם הכוח לא מופיע ברשימת המקצוע שלו, הוא נכשל אוטומטית.

לאחר יצירת מגע מוצלח עם דמות פסיונית או יצור אחר, ולימוד של כוח אחד מסויים, הדמות יכולה לנסות לתעל כוח זה באופן מיידי אפילו אם הוא לא מכיר אותו (ובהנחה שיש ברשותו מספיק נקודות כוח לאותו יום). הוא יכול לנסות לתעל את הכוח באופן רגיל בתור הבא שלו, והוא מצליח אם הוא מבצע בדיקת מלאכת פסיי נוספת (ד"ק +15+דרג הכוח). הוא שומר את היכולת לתעל את הכוח הנבחר רק לסיבוב אחד. אם הוא לא מתעל את הכוח, נכשל בבדיקת מלאכת פסיי או מתעל כוח אחר, הוא מאבד את הסיכוי שלו לתעל את הכוח המדובר לאותו יום.

### שימוש בנקודות כוח מאוחסנות

מגוון חפצים פסיונים קיימים בכדי לאחסן נקודות כוח למועד מאוחר יותר, בייחוד מתקן הידוע בשם קריסטל מודע. ללא קשר לסוג החפץ שמאחסן את נקודות הכוח, כל הדמויות הפסיוניות חייבות לעקוב אחר כללים נוקשים בעת שהן מנצלות נקודות כוח מאוחסנות.

### מקור יחיד

כאשר דמות פסיונית משתמשת בנקודות כוח מחפץ אחסון לתעל כוח, היא לא יכולה לשלם את עלות הכוח עם נקודות הכוח הנובעת מיותר ממקור בודד. הוא חייב להשתמש או בחפץ אחסון, או במאגר הנקודות כוח האישי שלו, או במקור בודד אחר בכדי לשלם את עלות התיעול.

### שעינה מחדש

מרבית מתקני האיחסון של נקודות כוח מאפשרות לדמויות פסיוניות לטעון את החפץ מחדש באמצעות הנקודות האישיות שלהם. דבר זה מרוקן את מאגר נקודות הכוח של הדמות על בסיס 1 ל-1, באופן דומה לכך שהוא תיעל כוח. עם זאת, נקודות הכוח הללו נשארו מאוחסנות לנצח. ההיפך אינו נכון - דמויות פסיוניות לא יכולות לנצל נקודות הכוח הנמצאות במתקן אחסון בכדי לחדש את מאגר נקודות הכוח האישי שלהם.

### יכולות מיוחדות

יצורים פסיונים יכולים ליצור השפעות פסיוניות מבלי להזדקק לדרגות במקצוע פסיוני (למרות שהן יכולות לקחת מקצוע פסיוני בכדי להגביר את היכולות שלהם). יצורים כאלו הם בעלי תת-הסוג פסיוני. דמויות המשתמשות בדורג'ות, קריסטלים מודעים וחפצים פסיונים אחרים יכולות גם כן ליצור השפעות פסיוניות. בנוסף ליכולות דמויות לחש ועל-טבעיות קיימות, יצורים גם יכולים להיות בעלי יכולות דמויות פסיי (יצורים פסיונים יכולים להיות גם בעלי יכולות טבעיות ויוצאות דופן).

### יכולות דמויות פסיי (פסיי)

התיעול של כוחות על-ידי דמות פסיונית נחשבת כיכולת דמויית פסיי, כמו גם התיעול של כוחות על-ידי יצורים ללא מקצוע פסיוני (יצורים עם תת הסוג פסיוני, שגם נקראים בפשטות יצורים פסיונים). לרוב, היכולות דמויות פסיי של יצור פסיוני עובדות בדיוק כמו הכוח בעל אותו השם. חלק קטן מהיכולות דמויות פסיי הן ייחודיות. אלו מוסברות בטקסט שבו הן מופיעות.

יכולות דמויות פסיי הן חסרות מרכיבי תנועה, קול או חומר כמו-גם הם אינן דורשות מוקד או בעלות עלות נק"ן (אפילו אם לכוח המקביל יש עלות נק"ן). המשתמש מפעיל אותם במחשבה. שריון אף-פעם לא משפיע על השימוש ביכולת דמויית פסיי. יכולת דמויות פסיי היא בעלת זמן תיעול של פעולה רגילה אחת, אלא אם מצויין מפורשות אחרת בתיאור היכולת. בכל שאר הדרכים, יכולת דמויית פסיי מתפקדת בדיוק כמו כוח. עם זאת, יצור פסיוני לא צריך לשלם את עלות נקודות הכוח של יכולת דמויית פסיי.

יכולות דמויות פסיי מושפעות מהתנגדות לכוח ולהפגה על-ידי הפגת פסיונים. הן לא מתפקדות באזורים בהם פסיונים מדוכאים או מנוטרלים.

### יכולות על טבעיות

חלק מהיצורים הם בעלי תכונות פסיוניות שנחשבות לעל טבעיות. כשרונות פסיונים הם גם יכולות על טבעיות. יכולות אלו לא ניתנות להפרעה בזמן קרב,

נגיפים טורפים הם אורגניזמים זעירים, שאינם מתגלים במבט לא מזוין. יצור נגוע אפילו לא מודע לכך שהוא נושא את הנגיפים - עד שהוא מגלה שהוא בעל כמות פחות של נקודות כוח ליום מהצפוי. יצורים פסיונים עם נגיף טורף, מוגבלים לשימוש בכל אחד מהכוחות שלהם פעם אחת בלבד ליום (במקום לתעל אותם באופן חופשי). ראה את ההערה לגבי מחלות תחת שפעת מתפרצת, מקודם.

### דרגות שליליות

דמויות פסיוניות יכולות לספוג דרגות שליליות כמו חברים במקצועות אחרים. דמות פסיונית מאבדת גישה לכוח אחד עבור כל דרגה שלילית מהדרג הגבוה ביותר שהוא יכול לתעל. הוא גם מאבד מספר של נקודות כוח השווה לעלות נקודות הכוח של הכוח שהוא איבד. אם שניים או יותר כוחות מתאים לתיאור, המתעל מחליט אלו מהם נאבדו. הכוח האבוד הופך לזמין שוב ברגע שהדרגה השלילית מוסרת, בתנאי שהמתעל מסוגל להשתמש בו באותו זמן. נקודות כוח אבודות חוזרות גם הן.

### תיאורי כוחות

התיאור של כל כוח מופיע במבנה סטנדרטי. כל קטגוריה של מידע מוגדרת ומוסברת בהמשך.

### שם

השורה הראשונה של כל תיאור כוח מכילה את השם שבו הכוח ידוע לרוב. כוח יכול להיות ידוע בשמות אחרים במיקומים מסויימים, ומתעלים אחדים יכולים לקרוא לכוחות שלהם בשמות משלהם.

### תחום (תת-תחום)

מתחת לשם הכוח מופיעה שורה המכילה את התחום (ותת התחום במרכאות, אם קביל) שהכוח משתייך אליו.

כל כוח משוייך לאחד משש תחומים. תחום הוא קבוצה של כוחות הפועלים בדרכים דומות. כל אחד מהתחומים מתואר להלן.

### בינהמרחוק

כוחות בינהמרחוק מאפשרים לך ללמוד סודות שנשכחו מזמן, להציץ לעתיד הקרוב ולצפות את העתיד הרחוק, למצוא חפצים נסתרים ולדעת מה שלרוב לא ניתן לידיעה.

למטרת שקיפות פסיונית-קסם, כוחות בינהמרחוק מקבילים לכוחות של אסכולת הידיעה (כך, יצורים החסינים ללחשי ידיעה חסינים גם לכוחות בינהמרחוק).

כוחות בינהמרחוק רבים הם בעלי אזור השפעה חרוטי. הם נעים ביחד עמך ומתפשטים לכיוון שבו אתה מסתכל. החרוט מגדיר את אזור אותו אתה יכול לסרוק כל סיבוב. אם אתה מתמקד באזור מסויים למספר

כמו שניתן להפריע לכוחות, ולא מעוררות התקפה מזדמנת (אלא אם מצויין אחרת בתיאור שלהם). יכולות על טבעיות לא מושפעות מהתנגדות ללחשים, ולא ניתן להפיג או לבטל אותן. עם זאת, הן לא מתפקדות באזורים בהם פסיונים מדוכאים.

## הפרעות פסיוניות

### שריפת תכונה

זהו סוג מיוחד של נזק לתכונה שלא יכול להתרפא בצורה קסומה או פסיונית. הוא נגרם על-ידי שימוש בכשרונות וכוחות פסיונים מסויימים. התכונה מתרפאת רק באמצעות ריפוי טבעי.

### מחלה, שפעת מתפרצת

מתפשט על-ידי עכברושים ורמשים אחרים. פוצע. ד"ק 13. תקופה הנבטה של יום אחד. נזק התפרצות פסיונית.

התפרצות פסיונית משמעה איבוד שליטה ביכולות פסיוניות. שימוש בנקודות כוח נעשה מסוכן לדמות שנדבקה בשפעת מתפרצת, ברגע שתקופת ההנבטה נגמרה. בכל פעם שדמות נגועה מתעלת כוח, היא חייבת לבצע בדיקת ריכוז (ד"ק 16). בבדיקה כושלת, מופעלת התפרצות פסיונית. הכוח פועל כרגיל, אך במהלך הסיבוב הבא, מבלי שהדמות תרצה בכך, שתי כוחות נוספים מתועלים בצורה אקראית, ועלות הכוח שלהם נשאבת מהמאגר של הדמות. בסיבוב הבא, שלוש כוחות פסיונים מתועלים, וכך הלאה, עד שכל נקודות הכוח במאגר של הדמות הפסיונית אוזלות. כוחות בעלי טווח אישי או מגע משפיעים תמיד על הדמות החולה. עבור כוחות אחרים שמשפיעים על מטרות, גלגל ק%: בתוצאה של 1-50, הכוח משפיע על הדמות החולה, בתוצאה אחרת הכוח משפיע על יצורים אחרים בסביבה. יצורים פסיוניים (אלו המתעלים את הכוחות שלהם ללא תשלום נקודות) מתפרצים עד שכל הכוחות שלהם תועלו לפחות פעמיים.

כמו עם כל מחלה, דמות פסיונית שנפצעת או מותקפת על-ידי דמות הנושאת מחלה או נגיף, או נחשפת למגע בצורה אחרת עם חומר מזוהם, חייבת לבצע בדיקת כושר מיידית. בהצלחה, המחלה לא מדביקה את הדמות. בכישלון, הדמות סופגת נזק (או את ההשפעה המפורטת) אחרי תקופת ההנבטה. כל יום לאחר-מכן הדמות הנגועה חייבת לבצע הצלת כושר מוצלחת בכדי להמנע מלספוג את הנזק שוב. שתי הצלחות רצופות משמען שהדמות הצליחה להלחם ולהדוף את המחלה.

### מחלה, נגיף טורף

מתפשט במגע עם יצורים פסיונים נגועים. מגע. ד"ק 15. תקופת הנבטה 4ק1 ימים. נזק 8ק1 נקודות כוח.

מכוחות אלה יוצרים השפעות מרהיבות, מעל ומעבר לתצוגה הרגילה של כוחות, כגון הזזה, היתוך, שינוי או פיצוץ מטרה. כוחות פסיכוקינטיקה יכולים לגרום לנזק רב.

למטרת שקיפות פסיונית-קסם, כוחות פסיכוקינטיקה מקבילים לכוחות מאסכולת העוצמה (כך, יצורים החסינים ללחשי עוצמה חסינים גם לכוחות פסיכוקינטיקה).

### פסיכומטובליזם

כוחות פסיכומטובליזם משנים את המאפיינים הפיזיקליים של יצור, דבר או מצב מסויים.

למטרת שקיפות פסיונית-קסם, כוחות פסיכומטובליזם מקבילים לכוחות מאסכולת התהפוכה (כך, יצורים החסינים ללחשי תהפוכה חסינים גם לכוחות פסיכומטובליזם).

### ריפוי

כוחות פסיכומטובליזם מתת התחום ריפוי יכול להסיר נזק מיצורים. עם זאת, ריפוי פסיוני לרוב לא משתווה בכוחו לריפוי קדושה קסום בהשוואה ישירה.

### תנועה המוחית

כוחות תנועה המוחית מזיזים את המתעל, חפץ, או יצור אחר במקום ובזמן.

למטרת שקיפות פסיונית-קסם, לכוחות תנועה המוחית אין אסכולה מקבילה.

### טלפורטציה

כוח מתת התחום טלפורטציה מעביר יצור אחד או יותר, כמו-גם חפצים, למרחק אדיר. העוצמתי ביותר מבין כוחות אלו מסוגלים לחצות את גבולות המישורים. לרוב הטלפורטציה היא בכיוון אחד (אלא אם מצויין אחרת) ולא ניתנת להפגה. טלפורטציה היא מעבר מידי דרך המישור האסטרלי. כל דבר שחוסם מסע אסטרלי חוסם גם טלפורטציה.

### טלפתיה

כוחות טלפתיה יכולים לרגל אחרי ולהשפיע על התודעה של אחרים, משנים או שולטים בהתנהגות שלהם.

מרבית כוחות הטלפתיה הם בעלי השפעת תודעה. למטרת שקיפות פסיונית-קסם, כוחות טלפתיה מקבילים לכוחות אסכולת ההקסמה (כך, יצורים החסינים ללחשי הקסמה, חסינים גם לכוחות טלפתיה).

### הקסמה

כוח מתת התחום הקסמה משנה את האופן שבו המטרה מתייחסת אליך, בדרך-כלל גורמת לה לראות בך חבר טוב.

### כפייה

מרובה של סיבובים, אתה יכול ללמוד מידע נוסף לעתים קרובות, כפי שמצויין בטקסט התיאורי של הכוח.

### סקירה

כוח של תת התחום סקירה יוצר חיישן בלתי-נראה ששולח לך מידע. אלא אם מצויין אחרת, החיישן הוא בעל כוחות זהים ליכולת החישה שלך. דבר זה כולל כל כוח או השפעה המופעלים עלייך, אך לא כוחות או השפעות המקרינות ממך החוצה. עם זאת, ההתייחסות לחיישן היא כאל אבר חישה נפרד, ועצמאי, כך הוא מתפקד כרגיל אפילו את אתה נתון להשפעת עיוורון, חרשות או סובל מפגיעה חושית באופן אחר. כל יצור בעל דרוג תבונה של 12 או מעלה יכול לשים לב לחיישן באמצעות בדיקת תבונה של ד"ק 20. ניתן להפיג את החיישן כאילו היה מדובר בכוח פעיל. שכבת עופרת או הגנה פסיונית חוסמים כוחות סקירה, ואתה מרגיש שהכוח חסום באופן זה.

### יצירתעל

כוחות יצירתעל יוצרים חפצים, יצורים, או סוג אחר של חומר. יצורים שאתה יוצר נשמעים לרוב, אם כי לא תמיד, לפקודות שלך.

כוח יצירתעל שואב אקטופלזמה טהורה מהמישור האסטרלי בכדי ליצור חפץ או יצור במקום שהדמויות הפסיוניות מציינת (בהתאם למגבלות החלות לעיל). חפצים הנוצרים באופן זה הם מוצקים ועמידים כמו חפצים רגילים, למרות המקור האמורפי שלהם. יצורים פסיונים הנוצרים עם כוחות יצירתעל נחשבים ליצירי כפיים ולא לחוצנים.

יצור או חפץ שנוצר לא יכול להופיע בתוך יצור או חפץ אחר, וגם לא לרחף בחל ירק. הוא חייב להופיע במיקום פתוח על משטח המסוגל לתמוך בו. היצור או החפץ חייב להופיע בתוך טווח הלחש, אבל הוא לא חייב להשאר בתוך הטווח.

למטרת שקיפות פסיונית-קסם, כוחות יצירתעל מקבילים לכוחות אסכולת הזימון (כך, יצורים החסינים ללחשי זימון, חסינים גם לכוחות יצירתעל).

### יצירה

כוח מתת התחום יצירה יוצר חפץ או יצור במקום שהמתעל מציין (בהתאם למגבלות המצויינות לעיל). אם לכו משך אחר ממידי, אנרגיה פסיונית מחזיקה את היצירה יחדיו, וכאשר הכוח מסתיים, היצור או החפץ שנוצרו נעלם ללא עקבות, מלבד מעטה דק של אקטופלזמה שמתפוגג במהירות. אם לכו יש משך מידי, היצור או החפץ שנוצרו רק מורכב באמצעות כוח פסיוני. הוא מחזיק מעמד לנצה, ולא תלוי בכוח פסיוני עבור הקיום שלו.

### פסיכוקינטיקה

כוחות פסיכוקינטיקה מתמרנים אנרגיה או מנצלים את כוח התודעה כדי להשיג את המטרה הדרושה. רבים



בולט. לתיעול כוח ללא מיצג (ללא קשר לכמות המיצגים שיש לו), מתעל חייב לבצע בדיקת ריכוז (ד"ק +15 דרג הכוח). בדיקה זו היא חלק מפעולת תיעול הכוח. אם הבדיקה נכשלת, הכוח מתועל כרגיל ביחד עם המיצג שלו.

אפילו אם המתעל תיעל כוח ללא מיצג, הוא עדיין נתון להתקפות מזדמנות בנסיבות המתאימות. (כמובן, בדיקת ריכוז נוספת יכולה להתבצע כרגיל על-מנת או לתעל הגנתית או לשמר את הכוח תחת התקפה).

#### נראה

עיני המתעל בוערות כמו נקודות של אש כסופה כל עת שהכוח משפיע. קשת צבעונית של אור מנתרת מהמתעל למרחק של 1.5 מטר ואז מתפוגגת, אלא אם מיצג נראה ייחודי מתואר. זהו המקרה כאשר שורת המיצג כוללת "ראה טקסט", כלומר שהמיצה הנראה מתואר בטקסט של הכוח.

#### שמע

זמזום בטון באס נשמע מקרבת המתעל או בקרבת מטרת הכוח (בחירת המתעל), דומה בצורה מוזרה לקולות עמוקים רבים. הקול מתגבר בשנייה ממובחן בקושי לרם כמו צעקה הנשמעת במרחק של 30 מטר. לבחירת המתעל, הקול המיידי יכול להיות רך כל-כך שהוא נשמע רק במרחק של 5 מטר עם בדיקת האזנה מוצלחת ד"ק 10. חלק מהכוחות מתארים מיצגי שמע ייחודיים.

#### חומרי

המטרה או האזור מכוסים לשבריר שנייה עם חומר שקוף וזוהר. החומר המנצנץ מתאדה לאחר סיבוב אחד ללא קשר למשך הכוח. סיונים מנוסים מזהים את החומר כנזילת אקטופלזמה מהמישור האסרטי; חומר זה אינרטי לחלוטין.

#### תודעת

פעמון עדין מצלצל פעם אחת במוחם של יצורים במרחק 5 מטר מהמתעל או המטרה (לבחירת המתעל). לפי בחירת המתעל, הפעמון יכול לצלצל באופן מתמשך לכל אורך מהלך הכוח. חלק מהכוחות מתארים השפעות תודעה ייחודיות.

#### ריח

ריח מוזר אך מוכר מביא לתודעה הבזק קצר של זיכרון שנשכח מזמן. הריח קשה לזיהוי, ואין שני פרטים המתארים אותו באופן זהה. הריח נובע מהמתעל ומתפשט למרחק של 6 מטר, ואז נעלם בפחות משנייה (או נמשך לכל אורך הלחש, לבחירת המתעל).

#### זמן תיעול

כוח מתת התחום כפייה מכריחה את המטרה לנהוג באופן כלשהו או משנה את הדרך שבה היא חושבת. חלק מכוחות הכפייה קובעים את פעולות המטרה או ההשפעות על המטרה, חלקם מאפשר לך לקבוע את פעולות המטרה שאתה מתעל אותם ואחרים נותנים לך שליטה מתמשכת על המטרה.

#### [מתאר]

מופיע באותה שורה כמו תחום ותת תחום (כאשר קביל), המתאר מקטלג את הכוח בדרך כשלהי. לחלק מהכוחות יש יותר ממתאר אחד.

מתארים שקבילים לכוחות הם חומצה, קור, מוות, חשמל, רשע, אש, כוח, טוב, תלוי-שפה, אור, השפעת-תודעה, וקול.

למרבית המתארים הללו אין השפעה משחקית בפני עצמם, אך הם מכתבים כיצד הכוח מגיב לכוחות אחרים, לחשים, יכולות מיוחדות, יצורים יוצאי דופן, נטייה וכך הלאה.

כוח תלוי-שפה משתמש בשפה תבונית כאמצעי.

כוח בעל השפעת-תודעה עובד רק על יצורים בעלי דירוג תבונית של 1 או גבוה יותר.

#### דרג

השורה הבאה של תיאור הכוח מכילה את דרג הכוח, מספר בין 1 ל-9 שמקבע את העוצמה היחסית של הכוח. לפני מספר זה מופיע שם המקצוע שחבריו יכולים לתעל את הכוח. אם הכוח שייך לרשימת תחום במקום הרשימה הכללית של כוחות סיון, דבר זה מצייין על-ידי שם המתמחה בתחום. מתמחים שכוח יכול להשתייך אליהם כוללים ידען (בינהמרחוק), מעצב (יצירתעל), קינטי (פסיכוקינטיקה), אגואיסט (פסיכומטובליזם), נווד (תנועהמוחית), וטלפת (טלפתיה).

#### מיצג

בעת תיעול כוח, יכול להתלוות מיצג להשפעה הראשית. השפעה משנית זו יכולה להיות תודעתית, חומרית, ריחנית, נשמעת, או נראית. אף מיצג של כוח אינו עוצמתי מספיק בכדי לייצר השפעות על היצורים הפסיונים, בעלי-ברית או יריבים במהלך קרב. ההשפעה המשנית עבור כוח מתרחשת רק אם תיאור הכוח מצייין זאת. אם כוחות מרובים בעלי מיצגים דמויים משפיעים במקביל, המיצגים לא בהכרח הופכים לעוצמתיים יותר. במקום זאת, המיצג הכוללני נשאר זהה למעשה, עם קפיצות זעירות בעוצמה. בדיקת מלאכת פסיי (ד"ק 10 + 1 עבור כל כוח נוסף בשימוש) חושף את המספר המדויק של כוחות מקבילים הפועלים בו-זמנית.

#### להיפטר ממיצגים

למרות העובדה שכמעט לכל כוח יש מיצג, דמות פסיונית יכולה תמיד לבחור לתעל את הכוח ללא ליווי

הכוח מגיע למרחק של 30 מטר + 3 מטר לכל דרגת מתעל.

#### ארוך

הכוח מגיע למרחק של 120 מטר + 12 מטר לכל דרגת מתעל.

#### מרחק המצויין במטרים

לחלק מהכוחות אין קטגוריית טווח תקנית, אלא הטווח מצויין במטרים.

#### כיוון כוח

אתה חייב לבצע בחירה על מי הכוח הולך להשפיע או היכן השפעת הכוח תתחיל, בהתאם לסוג הכוח. הרשומה הבאה בתיאור הכוח מגדירה את מטרת הכוח (או מטרת), ההשפעה שלו, או הטווח, בהתאם לכוח.

#### מטרה או מטרות

לחלק מהכוחות יש מטרה או מטרות. אתה מתעל כוחות אלו על יצורים או חפצים, כפי שמוגדר על-ידי הכוח עצמו. אתה חייב לראות או לגעת במטרה, ואתה חייב לבחור את המטרה. עם זאת, אתה לא חייב לבחור את המטרה עד שאתה מסיים לתעל את הכוח.

כאשר אתה מתעל כוח בעל מטרה על הסוג הלא נכון של מטרה, אין לכוח השפעה. אם המטרה של הכוח היא אתה עצמך (תיאור הכוח כולל שורה המכילה "מטרה: אתה"), אתה לא מקבל גלגול הצלה והתנגדות לכוח לא תקפה. השורות של גלגול הצלה והתנגדות לכוח אינן מופיעות בכוחות אלו.

חלק מהכוחות ניתנים תיעול רק על מטרות הרוצות בכך. להגדיר את עצמך כמטרה הרוצה בכך הינו דבר שניתן לעשות בכל זמן שהוא (אפילו אם אתה נטוע במקומך או שזה לא התור שלך). יצורים מעולפים נחשבים אוטומטית לרוצות בכך, אך דמות שהיא בהכרח אך משותקת או חסרת ישע (כגון אחד שהוא קשור, מסתתר, נאבק, משותק, מוחזק או המום) לא נחשב אוטומטית לרוצה בכך. השורות של גלגול הצלה והתנגדות לכוח אינן מופיעות לרוב בכוחות אלו מכיוון שרק מטרות המעוניינות בכך יכולות להיות מושפעות מהכוח.

#### השפעה

חלק מהכוחות, כגון מרבית כוחות יצירתעל, יוצרים דברים ולא משפיעים על דברים שכבר קיימים. אלא אם מצויין אחרת בתיאור הכוח, אתה חייב לציין את המיקום שבו דברים אלו מופיעים, או על-ידי צפייה במיקום, או הגדרת המיקום. טווח קובע עד כמה רחוק ההשפעה יכולה להופיע, אך אם ההשפעה ניידת, היא יכולה לזוז ללא קשר לטווח הכוח, מהרגע שהיא נוצרה.

#### קרן

מרבית הכוחות הם בעלי זמן תיעול של פעולה סטנדרטית אחת. אחרים דורשים סיבוב אחד או יותר, כאשר מעטים דורשים רק פעולה חופשית.

כוח שדורש סיבוב אחד לתיעול מהווה פעולת סיבוב מלא. הוא משפיע רגע לפני תחילת הפעולה הבאה שלך בסיבוב לאחר שהתחלת לתעל אותו. אתה יכול לפעול כרגיל לאחר שהכוח הושלם.

כוח שדורש דקה אחת לתיעול נכנס לפעולה רגע לפני הפעולה שלך דקה אחת מאוחר יותר (ועבור כל אחד מ 10 הסיבובים הללו, אתה מתעל כוח כפעולת סיבוב מלא, כפי שמצויין לעיל עבור זמני תיעול של סיבוב אחד). פעולות אלו חייבות להיות רצופות וללא הפרעה, או שנקודות הכוח נאבדות והכוח נכשל.

כאשר אתה משתמש בכוח שדורש סיבוב אחד או יותר לתיעול, אתה חייב להמשיך את הריכוז מהסיבוב הקודם עד לרגע לפני הפעולה שלך בסיבוב הבא (לכל הפחות). אם אתה מאבד ריכוז לפני שזמן התיעול הושלם, נקודות הכוח נאבדות והכוח נכשל.

אתה מחליט את כל ההחלטות הקשורות לכוח (טווח, מטרה, אזור, השפעה, גרסה וכך הלאה) כאשר הכוח נכנס לתוקף.

#### טווח

הטווח של הכוח מכתוב עד כמה רחוק ממך הוא יכול להשפיע, כפי שמוגדר ברשומת הטווח של תיאור הכוח. טווח הכוח הוא המרחק המקסימאלי ממך שהשפעת הכוח יכולה להתרחש, כמו-גם המרחק המקסימאלי שבו אתה יכול לציין את נקודת המוצא של הכוח. אם חלק כלשהו מהאזור משפיע מעבר לטווח, אותו אזור מבוזבז. טווחים תקינים כוללים את הבאים:

#### אישי

הכוח משפיע רק עלייך

#### נגיעה

אתה חייב לגעת ביצור או חפץ כדי להשפיע עליו. כוח נגיעה שגורם נזק יכול לגרום לפגיעה חמורה בדיוק כמו שנשק יכול. כוח נגיעה מאיים בפגיעה חמורה בגלגול טבעי של 20 וגורם לנזק כפול בפגיעה חמורה מוצלחת. חלק מהתקפות הנגיעה מאפשרות לך לגעת במטרות מרובות. אתה יכול לגעת בכל המטרות שרוצות בכך כפי שידך משגת, אך אתה חייב לגעת בכל המטרות של הכוח באותו סיבוב שאתה מתעל את הכוח.

#### קרוב

הכוח מגיע למרחק של עד 7.5 מטר ממך. הטווח המקסימאלי גדל ב 1.5 מטר עבור כל שתי דרגות מתעל ברשותך.

#### בינוני

כוח פיזור מתפשט בדומה לפרץ אך יכול לעבור פינות. אתה בוחר את נקודת המוצא של הכוח והכוח מתפשט למרחק נתון בכל הכיוונים. חשב את האזור שעליו הכוח משפיע בהתחשבות בפניות שהשפעה מבצעת.

#### חרוט, קו או כדור

רבים מהכוחות שמשיעים על אזור הם בעלי צורה מוגדרת, כגון חרוט, קו, או כדור. כוח בצורת חרוט נובע ממך ברבע מעגל בכיוון שאתה מציין. הוא מצחיל מכל פינה של המשבצת שלך ומתפשט ככל שהוא מתקדם. מרבית החרוטים הם או פרץ, או זוהר (ראה לעיל), וכך הם אינם עוברים פינות.

כוח בצורת קו נורה ממך בכיוון שאתה מציין. הוא מתחיל מכל פינה במשבצת שלך ומגיע עד לקצה הטווח שלו או עד שהוא פוגע במחסום שחוסם את קו ההשפעה שלו. כוח בצורת קו משפיע על כל היצורים במשבצות בהם הקו עובר או נוגע.

כוח בצורת כדור מתרחב מנקודת המוצר כדי למלא אזור כדורי. כדורים יכולים להיות פרץ, זוהר או פיזור.

#### אחר

לכוח יכול להיות אזור השפעה ייחודי, כפי שמוסבר בתיאור שלו.

#### פיזור

חלק מההשפעות מתפזרות מנקודת המוצא (שיכולה להיות הצלטבות רשת, או המתעל) למרחק המתואר בכוח. ההשפעה יכולה לעקוף פינות ולהתפשט לאזורים שאתה לא רואה. חשב את המרחק לפי המרחק שההשפעה עוברת למעשה, תוך התחשבות בפניות שההשפעה מבצעת. כאשר מחשבים מרחק להשפעות פיזור, חשב מסביב לקירות, לא דרכם. בדומה לתנועה, אל תחשב אלכסונים בניצב לפינות. אתה חייב לציין את נקודת המוצא עבור השפעה כזו (אלא אם ההשפעה מרוכזת עלייך), אבל אתה לא חייב להיות בעל קו השפעה (ראה בהמשך) לכל איזורי ההשפעה.

#### (ע) ניתן לעיצוב

אם קו ההשפעה מסתיים ב"(ע)" אתה יכול לעצב את הכוח. השפעה מעוצבת לא יכולה להיות בעל מימד הקטן מ-3 מטר.

#### קו השפעה

קו השפעה הוא מסלול ישר, לא חסום, שמגדיר על מה כוח יכול להשפיע. מחסום מוצק מבטל קו השפעה, אך הוא לא נחסם על-ידי ערפל, אפלה, וגורמים אחרים שמגבילים ראייה. אתה חייב להיות בעל קו השפעה ריק לכל מטרה שאתה מתעל עלייה כוחות או לכל אזור שעליו אתה רוצה להשפיע. אתה חייב שיהיה קו השפעה נקי לנקודת המוצא של כל כוח שאתה מתעל.

חלק מההשפעות הם קרניים. אתה מכוון קרן באופן אופן שאתה משתמש בנשק בעל טווח, למרות שלרוב אתה מבצע התקפת נגיעה טווח מאשר התקפת טווח רגילה. כמו עם נשק טווח, אתה יכול לירות אל תוך החשכה או לעבר יצור נעלם בתקווה שתפגע במשהו. אתה לא חייב לראות את המטרה שבה אתה מנסה לפגוע, בניגוד לכוח בעל מטרה. עם זאת, יצורים או מכשלות בדרך, יכולים לחסום את קו הראייה שלך או לספק מחסה ליצור שעליו אתה מכוון.

אם לכוח קרן יש משך, זהו המשך של ההשפעה שהקרן יוצרת, לא משך הזמן שהקרן עצמה נשארת.

אם כוח קרן גורם לנזק, אתה יכול לבצע פגיעה חמורה בדיוק כמו עם נשק. כוח קרן מאיים בפגיעה חמורה בגלגול טבעי של 20 וגורם לנזק כפולה בפגיעה חמורה מוצלחת.

#### אזור

חלק מהכוחות משפיעים על אזור. לעתים תיאור הכוח מציין אזור ייחודי, אך לרוב האזור משתייך לאחד הקטגוריות שבהמשך.

ללא קשר לצורת האזור, אתה בוחר את נקודת המוצא של הכוח. מלבד זאת אתה לרוב לא שולט על אילו חפצים או יצורים הכוח משפיע. נקודת המוצר של כוח משפיע על אזור היא תמיד הצטלבות רשת. כאשר קובעים האם יצור נתון נמצא בתוך אזור ההשפעה, ספור את המרחק מנקודת המוצא במשבצות באותו אופן שבו אתה מזיז דמות או מחשב את הטווח עבור התקפת טווח. ההבדל היחיד הוא שבמקום לספור ממרכז של משבצת אחת למרכז של המשבצת הבאה, אתה סופר מהצטלבות להצטלבות.

אתה יכול לספור באלכסון, אך כל אלכסון שני נחשב ל-2 משבצות של מרחק. אם הקצה הרחוק של משבצת נמצא בתוך טווח הכוח, כל דבר בתוך המשבצת נמצא בתוך טווח הכוח. אם טווח הכוח נוגע רק בקצב הקרוב של המשבצת, כל מה שנמצא בתוך המשבצת לא מושפע על-ידי הכוח.

#### פרץ, זוהר, פיזור

מרבית הכוחות שמשיעים על אזור מתפקדים כפרץ, זוהר, או פיזור. בכל אחד מהמקרים, אתה בוחר את נקודת המוצא של כוח ומוודד את ההשפעה שלו מנקודה זו. פרץ משפיע על כל מה שנמצא באזור שלו, כולל יצורים שאתה אפילו לא רואה. הוא לא משפיע על יצורים בעלי מחסה מלא מנקודת המוצא שלו (במלים אחרות, ההשפעות שלו לא מגיעות מעבר לפינות). צורת המחלף עבור פרץ הינה כדור, אך חלק מתוארים כבעלי צורת חרוט.

אזור הפרץ מגדירים עד כמה רחוק מנקודת המוצא השפעת הכוח מגיעה.

כוח זוהר מתפקד כמו כוח פרץ, למעט העובדה שההשפעה ממשיכה להקרין מנקודת המוצר לכל משך הכוח.

### כוחות נגיעה והחזקת מטען

במרבית המקרים, אם אתה לא פורק כוח נגיעה בסיבוב שבו אתה מתעל אותו, אתה יכול להחזיק את המטען (לדחות את זמן הפריקה של הכוח) ללא הגבלה. אתה יכול לבצע התקפות נגיעה סיבוב אחר סיבות. אם אתה נגוע בדבר כלשהו עם ידך בעת שאתה מחזיק מטען, הכוח נפרק. אם אתה מתעל כוח אחר, כוח הנגיעה מתפוגג.

חלק מכוחות הנגיעה מאפשרים לך לגעת במטרות מרובות כחלק מהכוח. אתה לא יכול להחזיק את המטען של כוח שכזה, אתה חייב לגעות בכל המטרות של הכוח באותו סיבוב שבו סיימת לתעל את הכוח. אתה יכול לגעת בידי אחד (או בעצמך) כפעולה רגילה או עד 6 ידיים כפעולת סיבוב מלא.

### פריקה

לעתים כוח נמשך למשך קבוע או עד שהוא מופעל או נפרק.

### (ב) ניתן לביטול

אם שורת המשך מסתיימת עם "(ב)", אתה יכול לבטל את הכוח כרצונך. אתה חייב להיות בטווח ההשפעה שלה כוח וחייב לרצות באופן מודע לבטל אותו, דבר שגורם למיצג זהה לכך של הפעלת הכוח. ביטול כוח הוא פעולה רגילה שלא מעוררת התקפה מזדמנת. כוח שנשען על ריכוז ניתן לביטול מעצם טבעו, וביטולו אינו דורש פעולה או מעורר מיצג, מכיוון שכל מה שעליך לעשות הוא להפסיק להתרכז בתוך.

### גלגול הצלה

לרוב כוח מזיק מאפשר למטרה לבצע גלגול הצלה בכדי להמנע מחלק או מכל ההשפעה. שורת גלגול הצלה בתאור כוח מגדירה איזה סוג של גלגול הצלה מאפשר הכוח ומתארת כיצד גלגולי הצלה כנגד הכוח מתפקדים.

### מבטל

הכוח אינו משפיע על מטרה שהצליחה בגלגול הצלה.

### חלקי

הכוח גורם להשפעה על המטרה שלו, כגון מוות. גלגול הצלה מוצלח משמעו שהשפעה פחות מתרחשת (כגון גרימת נזק במקום הריגה).

### מחצית

הכוח גורם נזק, וגלגול הצלה מוצלח מפחית את הנזק במחצית (עגל כלפי מטה).

### ללא

אין גלגול הצלה כנגד כוח זה.

### (הפץ)

פרץ, חרוט או כוח זוהר משפיעים רק על אזור, יצורים, או חפצים שיש אליהם קו השפעה מנקודת המוצא של הכוח (נקודת המרכז של פרץ כדורי, נקודת ההתחלה של פרץ בצורת חרוט, או נקודת המוצא של זוהר). מחסום מוצק בעל חור של לפחות עשירית מטר רבוע לא חוסם את קו ההשפעה של כוח. חור שכזה משמעו שהקיר המכיל את החור, ברוחב של 1.5 מטר, לא נחשב יותר כמחסום למטרת קביעת קו ההשפעה של הכוח.

### משך

שורת המשך של הכוח מכילה מידע לכמות הזמן שהאנרגיה הפסיונית של הכוח נשארת.

### משך מתוזמן

רבים מהמשכים נמדדים בסיבובים, דקות, שעות, או יחידת זמן אחרת. כאשר הזמן פקע, האנרגיה הפסיונית המזינה את ההשפעה מתפוגגת, והכוח מסתיים. אם משך הכוח משתנה הוא מגולגל באופן סודי.

### מייד

האנרגיה הפסיונית באה ונעלמת ברגע שבו הכוח מתעל, למרות שהשפעות הכוח יכולות להיות ארוכות טווח.

### תמידי

האנרגיה נשמרת כל עוד ההשפעה נשמרת. משמעות הדבר שהכוח רגיש להפגה פסיונית.

### ריכוז

הכוח נשמר כל עוד אתה מתרכז בו. ריכוז לשמירת כוח הינה פעולה רגילה שלא מעוררת התקפה מזדמנת. כל דבר שיכול לשבור את הריכוז שלך בעת תיעול כוח יכול גם לשבור את הריכוז שלך כל עוד אתה שומר עליו, גורם לכוח להסתיים. אתה לא יכול לתעל כוחות בעת שאתה מתרכז בו אחר. חלק מהכוחות נמשכים לזמן קצר לאחר שאתה מסיים להתרכז. במקרה שכזה, הכוח ממשיך להתקיים לזמן המוגדר אחרי שהפסקת להתרכז, אך לא יותר. אחרת, אתה חייב להתרכז כדי לשמור את הכוח, אבל אתה לא יכול לתחזק את יותר מהמשך המוצהר בכל מקרה. אם המטרה נעה מחוץ לטווח, הכוח מתנהג כמו שאם הריכוז שלך נשבר.

### מטרות, השפעות ואזורים

אם הכוח משפיע על יצורים באופן ישיר, התוצאה מלווה את המטרות למשך פעולת הכוח. אם הכוח יוצר השפעה, ההשפעה נותרת למשך הכוח. ההשפעה יכול לנוע או להשאר במקום. השפעה שכזו יכולה לההרס לפני תום משך ההשפעה. אם הכוח משפיע על אזור, אז הכוח נשאר באזור למשך ההשפעה שלו. יצורים נתונים להשפעת הכוח כאשר הם נכנסים לאזור, ולא מושפעים יותר כאשר הם עוזבים את האזור.

ההתפקה יכולה להזיק לחפצים. ראה טבלה: חפצים המושפעים על-ידי התקפות פסיוניות. קבע אילו ארבע חפצים הנישאים או מוחזקים על-ידי היצור הם הסבירים ביותר להיות מושפעים וגלגל אקראית בניהם. החפץ שנקבע אקראית חייב לבצע גלגול הצלה כנגד ההתקפה או לספוג את הנזק שההתקפה גורמת.

סדר השפעה	חפץ
1	מגן
2	שריון
3	קסדה קסומה או פסיונית, כתרפסיי
4	חפץ מוחזק ביד (כולל נשק, דורג'ה וכך הלאה)
5	גלימה קסומה או פסיונית
6	נשק מוחבא או בנדן
7	צמידים קסומים או פסיוניים
8	לבוש קסום או פסיוני
9	תכשיטים קסומים או פסיוניים (כולל טבעות)
10	כל דבר אחר

טבלה: חפצים המושפעים על-ידי התקפות פסיוניות

### התנגדות כוח

התנגדות כוח היא יכולת הגנתית מיוחדת. אם יצור בעל התנגדות כוח מתנגד לכוח שלך, אתה חייב לבצע בדיקת מתעל (ק20 + דרגת מתעל) השווה לפחות להתנגדות הכוח של היצור בכדי להשפיע על יצור זה. התנגדות הכוח של המגן מתפקד כמו דרוג שריון כנגד התקפות פסיוניות. התנגדות לחשים מקבילה להתנגדות כוח אלא אם האפשרות, פסיונים הם שונים, נמצאת בשימוש. הכלל כל מתאם לדרגת המתעל שלך בבדיקת דרגת מתעל.

שורת ההתנגדות לכוח והתיאור של הכוח מתארת האם התנגדות לכוח מגנה על יצורים מפני הכוח. במקרים רבים, התנגדות לכוח תקפה רק כאשר היצור החסין הוא מטרת הכוח, לא כאשר היצור החסין נתקל בכוח שכבר משפיע.

המונחים "חפץ" ו"לא מזיק" משמעותם זהה עבור התנגדות לכוח כמו עבור גלגולי הצלה. יצור עם התנגדות כוח חייב לדכא את ההתנגדות באופן רצוני (פעולה רגילה) בכדי להיות מושפע על-ידי כוח המצויין כלא מזיק. במקרה שכזה, אתה לא צריך לבצע את בדיקת דרגת המתעל כפי מתואר לעיל.

### נקודות כוח

לכל הכוחות יש שורת נקודות כוח, המתארת את עלות הכוח.

טבלת המקצועות הפסיוניים מראה כמה נקודות כוח יש לכל דמות ביום, בהתאם לדרגה.

הכוח יכול להיות מתועל על חפצים, הזוכים לגלגול הצלה רק אם הם פסיונים או מטופלים (מוחזקים, נלבשים, אחוזים וכדומה). על-ידי יצור המתנגד לכוח, במקרה זה החפץ משתמש בגלגול ההצלה של היצור אלא אם הבונוס של החפץ גבוה יותר (משמעות הערה זו היא לא שהכוח יכול להיות מתועל רק על חפצים. חלק מהכוחות יכולים להיות מתועלים על יצורים או חפצים). הבונוסים לגלגול ההצלה של חפץ פסיוני הם +2 מחצית מדרגת המתעל של החפץ.

### (לא מזיק)

הכוח הוא לרוב מטיב, לא מזיק, אך המטרה יכולה לבצע גלגול הצלה אם היא חפצה בזאת.

### דרוג קושי לגלגול הצלה

גלגול הצלה כנגד הכוח שלך הוא בעל ד"ק של +10 דרג הכוח+מתאם תכונת המפתח שלך (תבונה עבור סיון, חוכמה עבור לוחם מחשבה, או כריזמה עבור מטיל-פרא). דרג הכוח יכול להשתנות בהתאם למקצוע שלך. תמיד השתמש בדרג הכוח המתאים למקצוע שלך.

### הצלחה בגלגול הצלה

יצור שהציל בהצלחה כנגד כוח שאינו בעל מאפיינים פיזיקליים ברורים מרגיש כוח עוין או דגדוג, אך לא יכול להסיק את האופי המדויק של ההתקפה. באופן דומה, אם גלגול ההצלה של יצור הצליח כנגד הכוח, אתה חש שהכוח נכשל. אתה לא חש כאשר יצורים מצליח בגלגולי הצלה כנגד כוחות בעלי השפעה אזורית.

### להכשל בגלגול הצלה כנגד כוחות בעלי השפעת תודעה

אם אתה נכשל בגלגול שלך, אתה לא מודע לכך שאתה מושפע על-ידי כוח.

### הצלחות וכישלונות אוטומטיות

תוצאה טבעית של 1 (שהק20 מראה 1) בגלגול הצלה הוא תמיד כשלון, והכוח יכול לגרום נזק לחפצים חשופים (ראה השרדות חפצים אחרי גלגול הצלה, בהמשך). תוצאת טבעית של 20 (שהק20 מראה 20) הוא תמיד הצלחה.

### ויתור באופן מודע על גלגול הצלה

יצור יכול לוותר מרצונו על גלגול הצלה ולקבל באופן מודע את השפעת הכוח. אפילו יצור עם התנגדות מיוחדת לפסיונים יכול לדכא תכונה זו.

### השרדות חפצים לאחר גלגול הצלה

אלא אם הטקסט התיאורי של הכוח מציין אחרת, כל החפצים המוחזקים או נישאים על-ידי יצור שורדים התקפה פסיונית. עם זאת, אם היצור גלגל 1 בגלגול ההצלה כנגד הכוח חפץ חשוף יכול לספוג נזק (אם

עלות הכוח נקבעת לפי דרג הכוח, כפי שמוסבר בהמשך. כל עלות כוח מתוארת בתיאור שלו עבור נוחות השימוש.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	<b>דרג כוח</b>
17	15	13	11	9	7	5	3	1	<b>עלות כוח</b>

טבלה: עלות כוח לפי דרג כוח

### מגבלת נקודות כוח

חלק מהכוחות מאפשרים לך להשקיע יותר מעלות הבסיס שלהם בכדי להשיג השפעה משופרת או לתגבר את הכוח. מקסימום נקודות הכוח שאתה יכול להשקיע בכוח (מכל סיבה שהיא) שווה לדרגת המתעל שלך.

### עלות נק"ן (נק"ן)

באותה שורה שבה מצויינת עלות נקודות הכוח של הכוח, מצויינת גם עלות הנק"ן, אם יש. השפעות עוצמתיות במיוחד דורשות השקעת נק"ן מצדך. אף לחש או כוח לא מסוגל להשיב נק"ן שנאבדו באופן זה. אתה לא יכול להשקיע כמות נק"ן כזו שתגרום לך לאבד דרגה, כך שאתה לא יכול לתעל כוח בעל עלות נק"ן אלא אם יש ברשותך מספיק נק"ן. עם זאת, אתה יכול, ברגע שיש לך מספיק נק"ן לעלות דרגה, להשתמש בנק"ן לתעל כוח במקום לשמור אותם ולעלות דרגה. הנק"ן מושקעים כאשר אתה מתעל את הכוח, ללא קשר האם התיעול הצליח או לא.

### טקסט תיאורי

חלק זה של תיאור הכוח מפרט מה הכוח עושה וכיצד הוא עובד. אם אחת מהשורות הקודמות בתיאור כללה "ראה טקסט", זהו המקום שבו נמצא ההסבר. אם הכוח שאתה קורא מבוסס על כוח אחר, ייתכן שתצטרף לפנות לכוח האחר עבור ההסבר של "ראה טקסט". אם הכוח הוא מקבילה של לחש, אזי ההפניה "ראה תיאור לחש" מפנה אותך לתיאור הלחש הרלוונטי.

### תגבור

כוחות רבים הם בעלי השפעה משתנה בהתאם למספר נקודות הכוח שאתה משקיע בעת התיעול. ככל שיותר נקודות מושקעות, התיעול עוצמתי יותר. כיצד השקעה נוספת זה משפיעה על הכוח משתנה בין כוח לכוח. חלק מהתגבורים מאפשרים לך להגדיל את מספר קוביות הנזק, בעת שאחרים מגדילים את משך הכוח או משנים את הכוח באופן ייחודי. כל כוח שניתן לתגבור מכיל רשומה הכוללת את כמות נקודות הכוח שהתגבור עולה ומה ההשפעות הנובעות מכך. בכל מקרה, אתה יכול להשקיע מספר כולל של נקודות על כוח השווה לדרגת המתעל שלך.

תגבור כוח הוא חלק מפעולה אחרת (תיעול כוח) אלא אם מצויין במפורש, בתיאור התגבור של הכוח, אתה יכול לתגבר כוח רק בזמן התיעול שלו.

## פרק 5: רשימת הכוחות

**נודד אסטרלי:** מאפשר לעצמך או לאחר להצטרף למסע של שיירה אסטרלית.

**משיכה<sup>1</sup>:** למטרה יש משיכה שאתה מציין.

**קליע<sup>1</sup>:** אתה יוצר מספר קליעים, חצים או כדורים לזמן קצר.

**קריאה למוח:** קבל בדיקת ידע נוספת עם בונוס יכולת +4.

**נפילה התולית<sup>1</sup>:** הצל את עצמך מיידית מנפילה.

**הסתר מחשבות:** אתה מסתיר את המניעים שלך.

**שליטה בלהבות<sup>1</sup>:** אתה משתלט על אש גלויה בקרבת מקום.

**שליטה באור:** התאם רמות אור.

**יצירת קול:** צור את הקול שאתה רוצה.

**רסיס קריסטלי<sup>1</sup>:** התקפת טווח נגיעה ל 6ק1 נקודות של נזק חודר.

**טשטוש, פסיוני<sup>1</sup>:** יצור אנושי בעל 4 ק"פ או פחות מאבד את הפעולה הבאה.

**בלימה<sup>1</sup>:** המהירות של המטרה מופחתת במחצית.

**דז'ה וו<sup>1</sup>:** המטרה חוזרת על הפעולה האחרונה שלה.

**איבוד מורל<sup>1</sup>:** אויבים הופכים למזועזעים.

**גילוי פסיונים:** אתה מגלה את הנוכחות של פסיונים.

**שתק<sup>1</sup>:** מטרות מאמינות שלא בצדק שהן משותקות.

**מגע מפורר<sup>1</sup>:** נגיעה הגורמת ל 6ק1 נזק.

**הסחת דעת:** המטרה מקבלת מחסר של 4- לבדיקות האזנה, חיפוש, הישג מניע וזיהוי.

**הגנה מאקטו<sup>1</sup>:** יציר כפיים אסטרלי זוכה לבונוס כנגד גירוש אקטופלזמה.

**אמפתיה<sup>1</sup>:** אתה מזהה את הרגשות המוחצנים של המטרה.

**ריקון מחשבות<sup>1</sup>:** אתה מקבל +2 לגלגולי רצון עד לפעולה הבאה שלך.

**קרן אנרגיה<sup>1</sup>:** גרום 6ק1 נזק אנרגיה (קור, חשמל, אש או קול).

**אקטופלזמה כובלת:** אתה כובל יריב בגלי דביק.

**יד רחוקה<sup>1</sup>:** הזז חפצים קטנים במרחק מוגבל.

**ציפה:** אתה מציף את עצמך במים או נוזלים אחרים.

**מסך כוח<sup>1</sup>:** דיסקה בלתי-נראית מעניקה בונוס מגן +4 לדרג"ש.

**גריז, פסיוני:** הפוך משבצת של 3 מטר או חפץ אחד לחלקלק.

**פטיש<sup>1</sup>:** התקפת נגיעה קפא"פ הגורמת 8ק1 נזק/סיבוב.

**שריון אינרטי<sup>1</sup>:** שדה מוחשי של כוח המעניק לך בונוס שריון +4 לדרג"ש.

**חוש כיוון ומיקום:** אתה מגלה היכן אתה ולאיזה כיוון אתה פונה.

**עירור חומר:** אתה מחמם יצור או חפץ.

**תקיפת מוח<sup>1</sup>:** גרום 10ק1 נזק.

**הודעה<sup>1</sup>:** שלח הודעה טלפתית חד-כיוונית למטרה.

**תאורה עצמית<sup>1</sup>:** מענייך בוקע קונוס אור של 6 מטר.

**ידיעה מוקדמת, הגנתית<sup>1</sup>:** קבל בונוס הבנה +1 לדרג"ש וגלגולי הצלה.

<sup>1</sup> המופיעה בסוף שם כל כוח ברשימות הכוחות מציינת כוח הניתן לתיגבור. <sup>2</sup> מציינת כוח בעל עלות נק"ן המשולם על-ידי המתעל.

### שרשראות כוח

חלק מהכוחות מפנים לכוחות אחרים שהם מבוססים עליהם. רק מידע שהשתנה בכוח מתקדם יותר בשרשרת מופיע בתיאור הכוח המתקדם. כותרות ומידע נוסף שהינן זהים כמו כוח הבסיס לא מופיעים שוב. הדבר נכון גם לכוחות שהם מקבילים ללחשים, רק שהדרכים שבהן הכוח שונה מהלחש מצויינות, כגון עלות נקודות כוח.

### סדר ההצגה

ברשימות הכוחות ותיאורי הכוח שמגיעים לאחר-מכן, הכוחות מסודרים לפי האלף-בית על-פי שם הלחש - למעט אלו השייכים לשרשראות כוח מסויימות ואלו שהינם מקבילות פסיוניות ללחשים. כאשר שם הכוח מתחיל עם פחות, דגול, המוני, או מתאר דומה, הכוח מקוטלג לפי האלף-בית תחת המילה השניה של תיאור הכוח. כאשר תיאור הכוח זהה למעשה לזה של לח, שם הכוח הוא פשוט פסיוני ולאחריו שם הלחש, והוא מקוטלג לפי האלף-בית ע"פ שם הלחש.

### דרגת מתעל

השפעת כוח תלויה לעתים קרובות בדרגת המתעל, שהיא דרגת המקצוע הפסיוני של המתעל. ליצור ללא מקצועות יש דרגת מתעל השווה לקוביות הפגיעה שלו אלא אם מצויין אחרת. המילה "דרגה" ברשימות הכוחות מתייחסת תמיד לדרגת המתעל.

### יצורים ודמויות

יצורים ודמויות משמשות באופן תחליפי בתיאורי הכוחות.

### תיגבור

כוחות רבים משתנים בעוצמה בהתאם לכמות נקודות הכוח שאתה משקיע בהם. ככל שאתה מבזבז יותר נקודות כוח, התיעול הופך לעוצמתי יותר. עם-זאת, אתה יכול לבזבז רק מספר כולל של נקודות כוח על כוח השווה לדרגת המתעל שלך, אלא אם יש לך יכולת שמגדילה את דרגת המתעל בפועל שלך.

כוחות רבים יכולים להיות מתוגברים ביותר מדרך אחת. כאשר סעיף התיגבור כולל פסקאות ממוספרות, אתה צריך לבזבז נקודות כוח בנפרד עבור כל אחת מהאפשרויות הממוספרות. כאשר פסקה בסעיף התיגבור מתחילה עם "בנוסף", אתה מקבל את היתרון המופיע בהתאם לכמות נקודות הכוח שכבר בזבזת על תיעול הכוח.

### כוחות סיון/מטיל-פרא

### כוחות סיון/מטיל-פרא דרג 1

**נחיל קריסטלים<sup>1</sup>:** רסיסי קריסטל ניתזים קדימה גורמים לנזק חותך של 4ק3.  
**מגן מחשבה<sup>2</sup>:** קבל ה"פ 13 כנגד כוחות בעלי השפעה מוחית.  
**לשונות, פסיוני:** אתה יכול לתקשר עם יצורים תבוניים.

### כוחות סיון/מטיל-פרא דרג 3

**התאמת הגוף<sup>1</sup>:** אתה מרפה 1ק12 נזק.  
**טיהור הגוף<sup>2</sup>:** אתה מקבל בחזרה 2 נקודות של נזק לתכונות.  
**חוש סכנה<sup>3</sup>:** אתה מקבל בונוס +4 כנגד מלכודות.  
**ראייתחושך, פסיוני:** אתה רואה 20 מטר בחשכה מוחלטת.

**סילוק אקטופלסמה:** מפורר מטרות והשפעות אקטופלסמה.

**הפגת פסיונים<sup>1</sup>:** מבטל כוחות והשפעות פסיוניות.  
**קליע אנרגיה<sup>2</sup>:** גרום 5ק6 נזק בקו של 40 מטר.  
**פרץ אנרגיה<sup>3</sup>:** גרום 5ק6 נזק בפרץ של 12 מטר.  
**הצלפת אנרגיה<sup>4</sup>:** אקטופלזמה מכוונת אוטומטית כנגד התוקף שלך וגורמת 4ק6 נזק אחת לכל סיבוב.  
**קיר אנרגיה:** צור קיר מסוג האנרגיה הנבחר שלך.  
**הכחד העלמות<sup>1</sup>:** דכא העלמות בפרץ של 18 מטר.  
**להב חד, פסיוני:** הכפל את טווח האיום של נשק רגיל.  
**מחסום מוחי<sup>2</sup>:** קבל בונוס הטייה +4 לדרג"ש שלך עד לפעולה הבאה שלך.

**מלכודת מחשבתית<sup>1</sup>:** שאב 1ק6 נקודות כוח מכל אחד שתוקף אותך עם כוח טלפתי.  
**שיתוף כאב, מאולץ<sup>1</sup>:** מטרה שאינה רוצה בכך סופגת חלק מהנזק שלך.

**חיזור פסיקריסטל<sup>1</sup>:** הפסיקריסטל שלך משתלט על כוח הריכוז שלך.

**כוח טלקינטי<sup>1</sup>:** הזז חפץ עם כח המוח שלך.  
**דחיפה טלקינטי<sup>1</sup>:** זרוק חפצים עם כח המוח שלך.  
**דילוג זמן<sup>1</sup>:** מטרה קופצת קדימה בזמן סיבוב לדרגה.  
**ראייתמגע<sup>1</sup>:** השדה הטלקינטי מציין בפניך היכן כל דבר נמצא.  
**ראיית כל:** יש לך ראייה לכל הכיוונים.

### כוחות סיון/מטיל-פרא דרג 4

**ראיית הילה<sup>1</sup>:** חושף יצורים, חפצים, כוחות, או לחשים של הנטייה הנבחרת.

**שוחח:** קיים שיחה מנטלית עם יצור אחר בכל מרחק.  
**דחף מוות<sup>1</sup>:** שתול דחף להשמדה עצמית.

**גילוי צפייה מרחוק:** אתה יודע כאשר אחרים מרגלים עליך מרחוק.

**דלת מימדית, פסיוני:** משעתק אותך למרחק קצר.  
**חיזוי, פסיוני:** מספק עצה שימושית לפעולה מוצעת פרטנית.

**משובחוזר אמפתי<sup>1</sup>:** כאשר אתה נפגע בקפא"פ, היריב שלך סופג נזק.

**התאמת אנרגיה<sup>2</sup>:** הגוף שלך ממיר אנרגיה לאור בלתי מזיק.

**ידיעה מוקדמת, התקפית<sup>1</sup>:** קבל בונוס +1 לגלגולי התקפה.

**תחושה, התקפית<sup>2</sup>:** קבל בונוס הבנה +2 לגלגולי הנזק שלך.

**קשר הישתי<sup>1</sup>:** אתה חש את מה שהמטרה חשה (חוש אחד).

**החלקה:** המטרה מחליקה במיומנות על הקרקע.  
**גירוי חושי:** אתה מקבל סוג אחד של חוש כאשר חוש אחר מגורה.

**הקרנה טלאמפתית:** שנה את מצב רוחו של המטרה.  
**מריץ<sup>1</sup>:** קבל 5 נקודות פגיעה זמנית.

### כוחות סיון/מטיל-פרא דרג 2

**הענקת כוח<sup>1</sup>:** מטרה מקבלת שתי נקודות כוח.  
**ביו-משובחוזר<sup>1</sup>:** קבל הפחתת נזק 2-.

**איזון הגוף:** אתה יכול ללכת על משטחים לא מוצקים.  
**ערפל מחשבה:** אתה מוחק ידע של הנוכחות שלך ממוח המטרה.

**מסתור אמורפי:** מעטה מציאותי למחצה מעניק לך מסתור.

**פיצוץ מהמם<sup>1</sup>:** גרום 1ק6 נזק כוח למטרה.  
**שליטה בקול:** צור קולות ספציפיים.

**גילוי כוונה עוינת:** אתה יכול לגלות יצורים עוינים במרחק של 10 מטר ממך.

**שוט אגו<sup>1</sup>:** גרום 1ק4 נזק כריזמה והמם לסיבוב אחד.  
**ראייהאלפית:** קבל ראייה באור נמוך, בונוס +2 לבדיקות חיפוש וזיהוי, וחוש בדלתות סודיות.

**התאמת אנרגיה, ממוקדת<sup>1</sup>:** קבל התנגדות 10 כנגד סוג אנרגיה אחת.

**אנרגיה דוחפת:** גרום 2ק6 נזק והדוף לאחור את המטרה.  
**אנרגיה מהממת:** גרום 1ק6 נזק והמם את המטרה אם הוא נכשל בשני הגלגולים.

**עלוקת כישרון<sup>1</sup>:** השאל מאחר כשרון פסיוני או על-פסיוני.

**בלבול זהות<sup>1</sup>:** מחושים עדינים של מחשבה מפריעים ומבלבלים את המטרה.

**זיהוי, פסיוני:** חשוף את התכונות של חפץ פסיוני.  
**גרימת כאב<sup>1</sup>:** דקירה טלפתית נותנת ליריב שלך 4- על גלגולי התקפה, או 2- אם הוא מבצע את ההצלחה.

**פתיחה, פסיוני:** פותח דלת בעולה או חתומה פסיונית.  
**ריחוף, פסיוני:** המטרה נעה מעלה ומטה לפי ההכוונה שלך.

**הפרעה מנטלית<sup>1</sup>:** הלום יצורים בטווח של 3 מטר לסיבוב אחד.

**הודעה, המונית<sup>1</sup>:** אתה שולח הודעה טלפתית חד-כיוונית לאזור.

**מנעול פסיוני:** אבטח דלת, תיבה או שער.  
**זיכרון של כאב<sup>1</sup>:** יריב סופג 2ק6 נזק.

**קשר הישתי, מאולץ:** אתה חש את מה שהמטרה חשה.  
**שיתוף כאב:** מטרה שרוצה בכך לוקחת חלק מהנזק שלך.  
**קיום עצמי:** התקיים למשך יום אחד ללא מזון או שתייה.



**מעוף, פסיוני:** אתה עף במהירות של 12 מטר, ויכול להאיץ למרחקים ארוכים.  
**מלכודת צפייה מרחוק:** גרום 6ק8 נזק חשמל למי שרוצה לצפות בכך ממרחק.  
**תפיסת חפץ<sup>1</sup>:** אתה מטלפרט ליד שלך חפץ שאתה יכול לראות.  
**השעיית חיים:** אתה נכנס למצב המקביל לחיות מושהית.  
**האצת זמן<sup>1</sup>:** מסגרת הזמן שלך מואצת לסיבוב אחד.

### כוחות סיון/מטיל-פרא דרג 7

**סירוס מוח:** הסר חלק מגזע המוח של המטרה.  
**הסטת טלפורטציה:** בחר יעד חדש לטלפורט של יצור אחר.  
**המרת אנרגיה:** תעל באופן התקפי אנרגיה שספגת.  
**גל אנרגיה<sup>1</sup>:** גרום 4ק13 נזק מסוג האנרגיה הנבחר בקונוס של 36 מטר.  
**התחמקות מפרץ<sup>1</sup>:** אתה לא סופג נזק מפרץ בגלגול תגובה מוצלח.  
**שגעון<sup>1</sup>:** המטרה מבולבלת לנצח.  
**מוח ריק, אישי:** אתה חסין להשפעות מוחיות ולסקירה.  
**רגע של ידיעה, פסיוני:** אתה מקבל בונוס תובנה לגלגול בודד של התקפה, בדיקה, או הצלה.  
**גוף אלון<sup>1</sup>:** הגוף שלך הופל לחזק כאלון.  
**דלת פאזה, פסיוני:** מעבר בלתי-נראה דרך עץ או אבן.  
**החבאה, פסיוני:** מטרה בלתי-נראית לעין ולצפייה מרחוק, הופך את המטרה לצמח.  
**פיצוץ על<sup>1</sup>:** גרום 6ק13 נזק ברדיוס של 4.5 מטר.

### כוחות סיון/מטיל-פרא דרג 8

**עיקום מציאות<sup>1</sup>:** משנה את המציאות בהתאם למגבלות הכוח.  
**גוף ברזל, פסיוני:** הגוף שלך הופך לברזל חי.  
**שליטה בחומר<sup>1</sup>:** הגדל או הקטן את הקושי של חפץ ב-5.  
**מוח ריק, פסיוני:** מטרה חסינה להשפעות מוחיות/רגשיות, סקירה וצפייה מרחוק.  
**קריאה למוות:** המטרה מתה או סופגת 6ק5 נזק.  
**גוף צל:** אתה הופך לצל חי (לא היצור).  
**טלפורט דגול, פסיוני:** כמו טלפורט, פסיוני, אך ללא הגבלת טווח וללא הגעה במקום אחר.  
**מטבוליזם אמיתי:** אתה מחדש 10 נקודות פגיעה לסיבוב.

### כוחות סיון/מטיל-פרא דרג 9

**שדה זיקה:** השפעות שמשפיעות עלייך גם משפיעות על אחרים.  
**התגלות<sup>1</sup>:** אתה מוחק כוחות פסיוני של המטרה.  
**הטמעה:** שלב יצור אל תוך הגוף שלך.  
**אתריות, פסיוני:** הפוך לאתרי לזקה לדרגה.  
**יקום בתוך יקום<sup>1</sup>:** יצור חי לעולם בתוך עולם של הדימיון שלו.  
**התאמת מציאות<sup>1</sup>:** כמו עיקום מציאות, אך בעל פחות מגבלות.

**חופש תנועה, פסיוני:** אתה לא יכול להיות מוחזק או להפוך לנייח בדרך אחרת.  
**מבצר אינטלקט<sup>1</sup>:** אלו שבתוך מבצר סופגים רק מחצית נזק מכותות והשפעות דמויות פסיי עד לפעולה הבאה שלך.  
**מחיקת מוח<sup>1</sup>:** הזכרונות הטריים של המטרה נעלמים, מעניק דרגות שליליות.  
**טפיל אישיות:** מוח המטרה מתפצל לאישויות נפרדות למשך סיבוב לדרגה.  
**עלוקת כוח:** שאב 6ק1 נקודות כוח לסיבוב כל עוד אתה שומר על ריכוז. אתה מקבל 1 לסיבוב.  
**יצירה מחדש מחשבתית<sup>1</sup>:** המטרה יכולה לבחור מחדש מיומנויות, כשרונות וכוחות עבור דרגות קודמות.  
**תמרון טלקינטי<sup>1</sup>:** פרק מנשק, האבק, הפל או דחוף יריבים באופן טלקינטי.  
**עקוב אחרי טלפורט<sup>1</sup>:** למד את היעד של הטלפורט של המטרה.  
**חומת אקטופלזמה:** אתה יוצר מחסום הגנתי.

### כוחות סיון/מטיל-פרא דרג 5

**חישול גופני:** הגוף שלך מסתגל לסיבוב עוינות.  
**טורף אקטופלסמי:** טורף דמוי ענן הגורם 1 נקודת נזק/2 דרגות כל סיבוב לאזור.  
**הנצחה<sup>1</sup>:** הפוך חלק מהכוחות לתמידיים.  
**שדה מתעלק<sup>1</sup>:** מצוץ נקודות כוחות בכל פעם שאתה מבצע גלגול הצלה.  
**יצירה דגולה, פסיונית:** כמו יצירה פחותה פסיונית, וגם אבן ומתכת.  
**מעבר מישור, פסיוני:** מסע למישורים אחרים.  
**התנגדות כוח:** הענק ה"פ השווה ל-12+דרגה.  
**מבול תודעה<sup>1</sup>:** רעש מחשבתי מונע תיעול כוחות.  
**מעיכה מחשבתית<sup>1</sup>:** מועך באכזריות את המהות המוחית של המטרה, מוריד אותו ל-1 נק"פ.  
**ניפוץ מוח ריק:** בטל את השפעת מוח ריק של המטרה.  
**מגדל של רצון מברזל<sup>1</sup>:** מעניק ה"פ 19 כנגד כוחות בעלי השפעה מוחית לכל היצורים במרחק 3 מטר עד לתור הבא שלך.  
**ראיית אמת, פסיוני:** ראה את כל הדברים כפי שהם באמת.

### כוחות סיון/מטיל-פרא דרג 6

**שינוי הילה<sup>1</sup>:** מתקן את הנפש או גורם למטרה להראות משהו שהוא לא.  
**נשימת הדרקון השחור<sup>1</sup>:** נשיפת חומצה ל11ק6 נזק.  
**ערפל מחשבה, המוני:** מחק את הידע על הנוכחות שלך ממוחם של יצור/לדרגה.  
**מקרה חירום, פסיוני:** קבע מצב מפעיל לכוח אחר.  
**שיעבוד ריכוז:** קח שליטה על כוח הריכוז של יריב.  
**התפוררות, פסיוני:** הפוך יצור או חפץ אחד לאבק.  
**ריתוך בשר<sup>1</sup>:** רתך את הבשר של המטרה, דבר שיוצר מסה חסרת ישע.

**דרג 8 - כדור טלקינטי, פסיוני:** כדור נייד עוטף את היצור וזו עמו.  
**דרג 9 - פרץ טורנדו<sup>1</sup>:** מערבולת אוויר גורמת ליריבים שלך 6ק17 נזק ומזיזה אותם.

**גוף ללא זמן:** התעלם מכל ההשפעות המזיקות, וגם המועילות, לסיבוב אחד.

## כוחות תחומים סיוניים

### כוחות נווד (תנועה/מוחית)

**דרג 1 - תאוצה:** קבל +3 מ' למהירות לסיבוב זה. גילוי טלפורטציה<sup>1</sup>: דע מתי כוחות טלפורטציה נמצאים בשימוש בקרבת מקום.  
**דרג 2 - חילוף מימדי<sup>1</sup>:** אתה ובעל ברית או זוג בעלי-ברית מחליפים מקומות.  
**ריחוף, פסיוני:** מטרה נעה מעלה ומטה בהכוונה שלך.  
**דרג 3 - שיירה אסטרלית:** אתה מוביל קבוצה של נודדים אסטרליים ליעד מישורי.  
**דרג 4 - עוגן מימדי, פסיוני:** אוסר תנועה חוץ-מימדית. גירוש, פסיוני: מכריח יצור לחזור למישור הבית שלו.  
**מעוף, פסיוני:** אתה עף במהירות של 18 מטר.  
**דרג 5 - טלפורטציה מזיקה<sup>1</sup>:** טלפורט הרסני הגורם 6ק9 נזק.  
**טלפורט, פסיוני:** מעביר אותך מיידית למרחק של עד 160 ק"מ/דרגה.  
**מתג טלפורטציה:** אירוע שנקבע מראש מפעיל טלפורט.  
**דרג 6 - גלות, פסיוני<sup>1</sup>:** מגלה יצורים חוץ-ממדיים.  
**דרג 7 - מסע בחלום<sup>1</sup>:** מסע למקומות אחרים דרך חלומות.  
**מסע אתרי, פסיוני:** הפוך לאתרי למשך סיבוב/דרגה.  
**דרג 8 - דילוג זמן, המוני<sup>1</sup>:** מטרות הרוצות בכך מדלגות קדימה בזמן.  
**דרג 9 - מעגל טלפורטציה, פסיוני:** מעגל המטלפרט כל יצור הנמצא בתוכו ליעד המוגדר.  
**אחורה בזמן<sup>1</sup>:** חזור בזמן סיבוב אחד אחורה.

### כוחות ידען (בינה/מרחוק)

**דרג 1 - הפרעה לגורל:** המגע המעוות שלך גורם ליריב להפוך לחולני.  
**ידיעה מוקדמת:** קבל בונוס הבנה +2 לגלגול אחד.  
**דרג 2 - חישוה למרחקים:** ראה ושמע מיקום רחוק. קריאת חפץ<sup>1</sup>: למד פרטים על הבעלים הקודמים של חפץ. רגישות לעדויות פסיוניות: אתה יכול ללמוד על העבר על שאזור.  
**דרג 3 - התחמקות מגילוי:** אתה הופך קשה לגילוי עם כוחות בינה/מרחוק.  
**קישור גורל<sup>1</sup>:** אתה מקשר את הגורלות של שתי מטרות.  
**דרג 4 - עוגן ניווט<sup>1</sup>:** צור עוגן לטלפורט נקי מתקלות. צפייה מרחוק<sup>1</sup>: ראייה, שמיעה ופוטנציאל לתקשורת עם מטרות במרחק.  
**דרג 5 - יד רחוקה<sup>1</sup>:** צור יד במרחק. סיכוי נוסף: קבל גלגול מחדש.  
**דרג 6 - ידיעה מוקדמת, דגולה:** בונוס הבנה +4 לגלגול אחד.  
**דרג 7 - גורלו של אחד:** גלגל מחדש כל גלגול שזה עתה נכשלת בו.

### כוחות אגואיסט (פסיכומטבוליות)

**דרג 1 - עיבוי עור<sup>1</sup>:** קבל תוסף הקסמה +1 לדרג"ש למשך 10 דקות/דרגה.  
**דרג 2 - זיקה לחיות<sup>1</sup>:** קבל +4 הקסמה לתכונה אחת. זיקת: קבל בונוס הקסמה +10 לבדיקות הסתתרות. העברה אמפתית<sup>1</sup>: העבר פצעים של אחר לעצמך.  
**דרג 3 - צורה אקטופלזמית:** אתה מקבל יתרונות של היותך בלתי-מוחשי ויכול לעוף באיטיות. תאוצה: קבל מיידית פעולת תנועה.  
**דרג 4 - מטאמורפוזה:** לבש צורה של יצור או חפץ. ערפד מחשבה: התקפות נגיעה שואבות 2 נקודות כוח/דרגה מהיריב.  
**דרג 5 - החייאה פסיונית<sup>1</sup>:** החזר את המת לחיים לפני שנפשו עוזבת את הגוף.  
**פסיכו-משובחוזר:** העצם כוח, זריזות או כושר במחיר של אחת מהדירוגים האחרים.  
**שיקום חיצוני:** החזר אצבע, זרוע או גף אבוד אחר למטרה.  
**דרג 6 - שיקום, פסיוני:** החזר שאיבת דרגות ודירוגי תכונה.  
**דרג 7 - היתוך:** אתה משכפל את עצמך לזמן קצר.  
**דרג 8 - מיזוג<sup>1</sup>:** אתה משלב את התכונות שלך ואת צורתך עם אחר.  
**דרג 9 - מטאמורפוזה, דגולה:** לבש צורה של כל יצור או חפץ לא ייחודי כל סיבוב.

### כוחות קינטי (פסיכוקינטיקה)

**דרג 1 - שליטה בחפץ:** הנפש חפץ קטן טלקינטי  
**דרג 2 - שליטה באוויר<sup>1</sup>:** יש לך שליטה על מהירות וכיוון הרוח.  
**רקטת אנרגיה<sup>1</sup>:** גרום 6ק3 נזק לעד חמש מטרות.  
**דרג 3 - חרוט אנרגיה<sup>1</sup>:** גרום 6ק5 נזק בחרוט של 20 מטר.  
**דרג 4 - שליטה בגוף<sup>1</sup>:** קבל שליטה גסה באברי היריב שלך.  
**כדור אנרגיה<sup>1</sup>:** גרום 6ק7 נזק ברדיוס של 6 מטר.  
**מחסום אינרציה:** קבל הפחתת נזק 5-.  
**דרג 5 - זרם אנרגיה<sup>1</sup>:** גרום 6ק9 נזק ליריב בודד ומחצית ליריב אחר כל עוד אתה מתרכז.  
**התפרקות ללהבה<sup>1</sup>:** רמה את המוות על-ידי התפרקות לאש קרובה למשך יום אחד.  
**דרג 6 - חוצץ הפגה:** מטרה מוגנת מהשפעה אחת של הפגת פסיונים.  
**שדה משתק פסיונים:** יוצר שדה שבו כוח פסיוני לא מתפקד.  
**דרג 7 - מחזיר פסיוני:** כוחות שפועלים עלייך חוזרים למתעל שלהם.

**דרג 5 - עלקונצרט:** קונצרט נפשי של שניים או יותר המגדיל את הכוח הכולל של המשתתפים.  
**גישוש מוחי:** אתה מגלה את המחשבות הכמוסות של המטרה.  
**דרג 6 - החלפת מחשבה:**<sup>1</sup> אתה מחליף מחשבות עם אחר.  
**דרג 7 - משבר חיים:**<sup>1</sup> עצור את הלב של המטרה.  
**דרג 8 - זרע מוחי:**<sup>1</sup> המטרה הופכת לאתה באיטיות.  
**דרג 9 - החלפת מחשבה, אמת:**<sup>1</sup> חילופי מחשבות לנצח.  
**ניתוח מחשבה:**<sup>2</sup> אתה מתקן נזק מוחי או מקנה ידע של כוחות חדשים.

**דרג 8 - ידיעתעל:** אתה יכול להבין כמעט כל דבר.  
**דרג 9 - ידע נשגב:**<sup>1</sup> אתה לומד פרטים על כל יצור אחד.

### כוחות מעצב (יצירתעל)

**דרג 1 - יציר כפיים אסטרלי:**<sup>1</sup> יוצר יציר כפיים אסטרלי הנלחם עבורך.  
**יצירה פחותה, פסיונית:** יוצר בגד או חפץ מעץ אחד.  
**דרג 2 - תיקון נזק, פסיוני:**<sup>1</sup> מתקן ליציר כפיים 8ק3 נק"פ +1/לדרגה.  
**דרג 3 - מסתור אמורפי, דגול:** מעטה מציאותי למחצה מעניק לך מסתור מלא.  
**פקעת אקטופלזמית:**<sup>1</sup> אתה עוטף יריב כך שהוא לא מסוגל לזוז.  
**דרג 4 - ייצור, פסיוני:** הופך חומר גלם למוצר מוגמר.  
**תמצית זמן:** אתה לוקח פיסה של זמן והופך אותה למהות פיזית.  
**דרג 5 - ברד קריסטלים:**<sup>1</sup> קריסטל מתפוצץ באזור, גורם 4ק9 נזק חותך.  
**דרג 6 - להפוך לגביש:** המטרה הופכת באופן תמידי לקריסטל.  
**ייצור, דגול פסיוני:** הופך כמות גדולה של חומרי גלם למוצר מוגמר.  
**דרג 7 - פקעת אקטופלזמית, המונית:**<sup>1</sup> אתה עוטף את כל היריבים בטווח של 6 מטר.  
**דרג 8 - זרע אסטרלי:** אתה שותל את הזרע של הלידה מחדש שלך שמגיע מהמישור האסטרלי.  
**דרג 9 - בריאה:**<sup>1</sup> אתה יוצר דמוי-מישור חדש במישור האסטרלי.  
**יצירת אמת:**<sup>1</sup> כמו יצירה דגולה פסיונית, אך החפצים הם אמיתיים לחלוטין.

### כוחות לוחם מחשבה

#### כוחות לוחם מחשבה דרג 1

**נודד אסטרלי:** מאפשר לעצמך או לאחר להצטרף למסע של שיירה אסטרלית.  
**ביו-משובחוזר:**<sup>1</sup> קבל הפחתת נזק 2-.  
**נשיכת הזאב:** קבל התקפת נשיכה ל-1ק8 נזק.  
**תאוצה:** קבל +3 מ' למהירות לסיבוב זה.  
**קריאה לנשק:**<sup>1</sup> צור נשק זמני.  
**נפילה התולית:**<sup>1</sup> הצל את עצמך מיידית מנפילה.  
**זיקית:** קבל בונוס הקסמה +10 לבדיקות הסתרות.  
**טפרי החיה:**<sup>1</sup> הידיים שלך הופכות לטפרים קטלניים.  
**כיווץ:**<sup>1</sup> אתה הופך לקטן יותר.  
**הסתרת מחשבות:** אתה מסתיר את המניעים שלך.  
**גילוי פסיונים:** אתה מגלה את הנוכחות של פסיונים.  
**מגע מפורר:**<sup>1</sup> נגיעה הגורמת ל-1ק6 נזק.  
**הסחת דעת:** המטרה מקבלת מחסר של -4 לבדיקות האזנה, חיפוש, חישת מניע וזיהוי.  
**ראייהאלפית:** קבל ראייה באור נמוך, בונוס +2 לבדיקות חיפוש וזיהוי, וחוש בדלתות סודיות.  
**ריקון מחשבות:**<sup>1</sup> אתה מקבל +2 לגלגולי רצון עד לפעולה הבאה שלך.  
**הרחבה:**<sup>1</sup> אתה גדל בקטגורית גודל אחת.  
**ציפה:** אתה מציף את עצמך במים או נוזלים אחרים.  
**מסך כוח:**<sup>1</sup> דיסקה בלתי-נראית מעניקה בונוס מגן +4 לדרג"ש.  
**אחיזת ברזל:**<sup>1</sup> אחיזת הברזל שלך מקנה בונוס +4 לבדיקות האבקות.  
**פטיש:**<sup>1</sup> התקפת נגיעה קפא"פ הגורמת ל-1ק8 נזק/סיבוב.  
**שריון אינרטי:**<sup>1</sup> שדה מוחשי של כוח המעניק לך בונוס שריון +4 לדרג"ש.  
**טופר מטאפיזי:**<sup>1</sup> הנשק הטבעי שלך מקבל בונוס +1.  
**נשק מטאפיזי:**<sup>1</sup> נשק מקבל בונוס +1.  
**תאורה עצמית:**<sup>1</sup> מענייך בוקע קונוס אור של 6 מטר.  
**ידיעה מוקדמת, הגנתית:**<sup>1</sup> קבל בונוס הבנה +1 לדרג"ש וגלגולי הצלה.  
**ידיעה מוקדמת, התקפית:**<sup>1</sup> קבל בונוס +1 לגלגולי התקפה.  
**תחושה, התקפית:**<sup>1</sup> קבל בונוס הבנה +2 לגלגולי הנזק שלך.

### כוחות טלפת (טלפתיה)

**דרג 1 - הקסמה, פסיונית:**<sup>1</sup> הופך אדם אחד לחבר.  
**קישורמוח:**<sup>1</sup> אתה מעצב קשר מוחי מוגבל עם יצור אחר.  
**דרג 2 - סלידה:**<sup>1</sup> למטרה יש סלידה אותה אתה בוחר.  
**נעילת מוח:**<sup>1</sup> מטרה לא יכולה לנוע או לבצע פעולות מחשבה.  
**קריאת מחשבות:** גלה את מחשבות השטח של יצורים בטווח.  
**הצעה, פסיונית:**<sup>1</sup> כופה על המטרה לבצע את קו הפעולה המוצע.  
**דרג 3 - משבר נשימה:**<sup>1</sup> מפריע לנשימה של המטרה.  
**העברה אמפתית, עוינת:**<sup>1</sup> המגע שלך מעביר את הכאב שלך לאחר.  
**הטעיית קלט חושי:**<sup>1</sup> המטרה רואה מה שאינו שם.  
**דרג 4 - שליטה, פסיונית:**<sup>1</sup> שלוט במטרה טלפתית.  
**קישורמוח, גניבה:**<sup>1</sup> שאל ידע של כוח מהמטרה.  
**שינוי זכרון, פסיוני:** משנה 5 דקות מזיכרונותיו של המטרה.  
**פיצול אישיות:** המוח המחולק שלך יכול לתעל כוחות בדרג נמוך יותר.

**מסתור אמורפי, דגול:** מעטה מציאותי למחצה מעניק לך מסתור מלא.  
**חוש סכנה:** אתה מקבל בונוס +4 כנגד מלכודות.  
**החלקה מימדית:** טלפורט לטווח קצר מאוד.  
**טופר כפול-מימדי:** מגדיל את טווח האיום של הנשק הטבעי שלך.  
**צורה אקטופלזמית:** אתה מקבל יתרונות של היותך בלתי-מוחשי ויכול לעוף באיטיות.  
**משובחוזר אמפתי:** כאשר אתה נפגע בקפא"פ, היריב שלך סופג נזק.  
**התחמקות מגילוי:** אתה הופך קשה לגילוי עם כוחות בינהמרחוק.  
**התחמקות מפרץ:** אתה לא סופג נזק מפרץ בגלגול תגובה מוצלח.  
**נשיפת הדרקון השחור:** נשיפת החומצה שלך גורמת 3ק6 נזק למטרה קרובה.  
**הטמעת נשק:** היד שלך מוחלפת בנשק שלך.  
**להב חד, פסיוני:** הכפל את טווח האיום של נשק רגיל.  
**מחסום מוחי:** קבל בונוס הטייה +4 לדרג"ש שלך עד לפעולה הבאה שלך.  
**ראיית כל:** יש לך ראייה לכל הכיוונים.  
**להב ערפדי:** אתה מרפא מחצית מנזק הבסיס של הנשק שלך.

#### כוחות לוחם מחשבה דרג 4

**טופר אנרגיה:** הטופרים שלך גורמים נזק אנרגיה נוסף.  
**דלת מימדית, פסיוני:** משעתק אותך למרחק קצר.  
**התאמת אנרגיה:** הגוף שלך ממיר אנרגיה לאור בלתי מזיק.  
**חופש תנועה, פסיוני:** אתה לא יכול להיות מוחזק או להפוך לנייה בדרך אחרת.  
**נייחות:** אתה כמעט בלתי ניתן להזזה ומקבל הפחתת נזק 15-.  
**מחסום אינרציה:** קבל הפחתת נזק 5-.  
**ערפד מחשבה:** התקפות נגיעה שואבות 2 נקודות כוח/דרגה מהיריב.  
**אבחנה מעמיקה:** קבל חסינות להשפעות אשלייה, בונוס +6 על בדיקות חיפוש וזיהוי.  
**ארס אמת:** הנשקים הטבעיים שלך מכוסים בארס נוראי.  
**נשק ארס אמת:** הנשק שלך רעיל באופן נוראי.  
**נשק אנרגיה:** נשק גורם לנזק אנרגיה נוסף.

#### כוחות לוחם מחשבה דרג 5

**הישול גופני:** הגוף שלך מסתגל לסביבות עוינות.  
**קאטאפסלי:** רעש מחשבתי מונע תיעול כוחות.  
**עלקונצרט:** קונצרט נפשי של שניים או יותר המגדיל את הכוח הכולל של המשתתפים.  
**גוף אלון:** הגוף שלך הופל לחזק כאלון.  
**פסיכו-משובחוזר:** העצם כוח, זריזות או כושר במחיר של אחת מהדירוגים האחרים.

#### כוחות לוחם מחשבה דרג 6

**ארס נוטה:** הטפרים שלך מכוסים בארס.  
**ארס נוטה, נשק:** הנשק שלך הופך לארסי.  
**החלקה:** המטרה מחליקה במיומנות על הקרקע.  
**דריסה:** מטרות נופלות לקרקע וסופגות 4ק1 נזק לא קטלני.  
**גירוי חושי:** אתה מקבל סוג אחד של חוש כאשר חוש אחר מגורה.  
**עיבוי עור:** קבל תוסף הקסמה +1 לדרג"ש למשך 10 דקות/דרגה.  
**מרץ:** קבל 5 נקודות פגיעה זמניות.

#### כוחות לוחם מחשבה דרג 2

**זיקה לחיות:** קבל +4 הקסמה לתכונה אחת.  
**התאמת הגוף:** אתה מרפה 12ק1 נזק.  
**איזון הגוף:** אתה יכול ללכת על משטחים לא מוצקים.  
**טיהור הגוף:** אתה מקבל בחזרה 2 נקודות של נזק לתכונות.  
**מסתור אמורפי:** מעטה מציאותי למחצה מעניק לך מסתור.  
**ראייתחושך, פסיוני:** אתה רואה 20 מטר בחשכה מוחלטת.  
**גילוי כוונה עוינת:** אתה יכול לגלות יצורים עוינים במרחק של 10 מטר ממך.  
**חילוף מימדית:** אתה ובעל ברית או זוג בעלי-ברית מחליפים מקומות.  
**מגע ממיס:** הנגיעה שלך גורמת 6ק4 נזק חומצה.  
**נשק ממיס:** הנשק שלך גורם 6ק4 נזק חומצה.  
**העברה אמפתית:** העבר פצעים של אחר לעצמך.  
**התאמת אנרגיה, ממוקדת:** קבל התנגדות 10 כנגד סוג אנרגיה אחת.  
**עלוקת כישרון:** השאל מאחר כשרון פסיוני או על-פסיוני.  
**תאוצה:** קבל מיידית פעולת תנועה.  
**ריחוף, פסיוני:** המטרה נעה מעלה ומטה לפי ההכוונה שלך.  
**מכה מכאיבה:** הנשקים הטבעיים שלך גורמים 6ק1 נזק לא קטלני נוסף.  
**עוצמה מתפרצת:** קבל מיידת התקפה מיידית נוספת.  
**הסתערות האריה הפסיוני:** אתה יכול לבצע התקפה מלאה באותו סיבוב שבו אתה מסתער.  
**חוש ריח פסיוני:** קבל את היכולת חוש ריח.  
**כוחו של האויב שלי:** שאב את הכוח של האויב והפוך לחזק יותר.  
**קיום עצמי:** התקיים למשך יום אחד ללא מזון או שתייה.  
**מגן מחשבה:** קבל ה"פ 13 כנגד כוחות בעלי השפעה מוחית.  
**הולך קירות:** מעניק את היכולת ללכת על קירות ועל תקרות.

#### כוחות לוחם מחשבה דרג 3

**טפרי הערפד:** רפא את מחצית הנזק הבסיס שנגרם על-ידי הטפרים שלך.

**נשימת הדרקון השחור**<sup>1</sup>: נשיפת חומצה ל11ק6 נזק.  
**חוצץ הפגה**: מטרה מוגנת מהשפעה אחת של הפגת פסיונים.  
התגלמות אבדון<sup>2</sup>: אתה הופך לתפלץ אימתני בעל מחושים.  
**מוח ריק, אישי**: אתה חסין להשפעות מוחיות ולסקירה.  
**השעיית חיים**: אתה נכנס למצב המקביל לחיות מושהית.

## פרק 6: כוחות פסיונים

**משך:** כל עוד הריכוז נשמר, עד דקה. ב

**גלגול הצלה:** אין

**חסינות לכוח:** לא

**נקודות כוח:** 1

אתה חש בשימוש של השפעות תת התחום העתקות בשדה ההשפעה. אתה חש בשימוש בכוחות אלה גם אם אין לך קו ראייה או קו השפעה (למרות שהשפעת כוח מונעת גילוי זה). כשאתה חש בשימוש של כוח מתאים, אתה יודע את הכיוון אליו הוא שומש, אך לא את המרחק או ההשפעה המדויקת.

**תגבור**

אם תשקיע 2 נקודות כוח נוספות, טווח כוח זה יגדל לבינוני (30 מ' + 3 מ'/דרגה) (100 רגל + 10 רגל/דרגה).

**גילוי כוונה עוינת**

**טלפתי (השפעה מוחית)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 2, לוחם מחשבה 2

**תצוגה:** ריח

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** 9 מ' (30 רגל)

**שדה ההשפעה:** רדיוס 9 מ' מסביב למתעל

**משך:** 10 דקות/דרגה ב

**גלגול הצלה:** אין

**חסינות לכוח:** לא

**נקודות כוח:** 3

למשך הכוח אתה מודע לנוכחותם של יצורים בעלי כוונות עוינות עד מרחק 9 מ' ממך, ואת כיוונן ביחס אליך, אך לא את מקומן המדויק. כוח זה מגלה אגרסיביות ולא דריכות סתמית. בנוסף, למשך כוח זה יצורים שאינם חסינים להשפעות מוחיות. לא יכולים להפתיע אותך או לתפוס אותך בטווח במקומך.

כל עוד כוח זה נמשך אתה יכול לבצע בדיקות זיהוי מניע כפעולה חופשית לכל מי שבשדה ההשפעה.

כוח זה יכול לחדור מחסומים, אך מ' של אבן, 8 ס"מ של מתכת נפוצה, 2 ס"מ של עופרת או 2 מ' של עץ או אדמה יכולים לחסום את השפעתו.

**גילוי פסיונים**

**בינה למרחוק**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 1, לוחם מחשבה 1

**תצוגה:** שמע וראייה

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** 18 מ' (60 רגל)

**שדה ההשפעה:** קונוס הנובע ממך.

**משך:** כל עוד נשמר הריכוז, עד דקה/דרגה ב

**גלגול הצלה:** אין

**חסינות לכוח:** לא

**נקודות כוח:** 1

**איבוד מורל**

**טלפתי (השפעה מוחית)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 1

**תצוגה:** מנטלית וריח

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** 9 מ' (30 רגל)

**שדה ההשפעה:** רדיוס 9 מ' מסביב למתעל

**משך:** דקה/דרגה

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד

**חסינות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 1

אתה גורם לאויביך להטיל ספק בעצמם. כל אויב בשדה ההשפעה שנכשל בגלגול ההצלה הופך למזועזע למשך המשך הכוח. בני ברית ויצורים חסרי מתאם תבונה אינם מושפעים.

**תגבור**

על כל שתי נקודות כוח נוספות שתשקיע, טווח הכוח ושדה השפעתו יגדלו ב-1.5 מ' (5 רגל), וד"ק גלגול ההצלה כנגד הכוח יגדל ב-1.

**בלימה**

**תנועה מוחית**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 1

**תצוגה:** חומרית ושמע

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** קרוב (7.5 מ' + 1.5 מ'/2 דרגות)

**מטרה:** יצור בגודל בינוני ומטה.

**משך:** דקה/דרגה

**גלגול הצלה:** תגובה מתנגדת

**חסינות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 1

אתה מקפל את המרחב מסביב למטרה, ובכך פוגע ביכולתה לנוע. מהירות המטרה (בכל צורות התנועה שלה) נחצית. תיעול נוסף של בלימה לא יקטין עוד את מהירות המטרה.

**תגבור**

עבור כל 2 נקודות נוספות שתשקיע, כוח זה יוכל להשפיע על מטרה בגודל אחד גדול יותר.

**גילוי העתקות**

**בינה למרחוק**

**דרגה:** נווד 1

**תצוגה:** ראייה

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** 12 מ' (40 רגל)

**שדה ההשפעה:** רדיוס של 12 מ' (40 רגל) מסביב למתעל

ספר הפסיונים השלם / תרגום של Psionics SRD

לקסומות. כוח זה יכול להדור מחסומים, אך 0.3 מ' של אבן, 2 ס"מ של מתכת נפוצה, יריעה דקה של עופרת או 90 ס"מ של עץ או אדמה יכולים לחסום אותו.

**גילוי צפייה מרחוק**

**בינה למרחוק**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 4

**תצוגה:** מנטלית וראייה

**משך התייעול:** פעולה רגילה

**טווח:** 12 מ' (40 רגל)

**שדה ההשפעה:** רדיוס 40 מ' מסביב למתעל

**משך:** 24 שעות

**גלגול הצלה:** אין

**חסינות לכוח:** לא

**נקודות כוח:** 7

אתה מיידית נעשה מודע לכל ניסיון לצפות בך ע"י כוח של בינה למרחוק או לחש חיזוי. השפעת כוח זה נובעת ממך וזזה אתך בתנועתך. אתה יודע את המיקום של כל חיישן פסיוני או קסום בתוך שדה הכוח. אם הצפייה באה מתוך השדה, אתה גם יודע את מיקום הצופה. אחרת, אתה והצופה מיידית מבצעים בדיקת דרגת מתעל(1ק +20 דרגת מתעל, או דרגת מטיל של הצופה, כמתאים). אם אתה לפחות משווה לתוצאתו של הצופה, אתה מקבל תמונה ראיית של הצופה המרוחק ותחושה מדויקת של הכיוון לצופה ואת מרחקו ממך.

**גירוש, פסיוני**

**תנועה מוחית**

**דרגה:** נווד 4

**תצוגה:** שמע

**משך התייעול:** פעולה רגילה

**טווח:** קרוב (7.5 מ' + 1.5 מ' /2 דרגות)

**מטרה:** יצור ממשורר אחר

**משך:** מידי

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד

**חסינות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 7

כמו לחש גירוש, חוץ מהנתון לעיל

**דד'ה וו**

**טלפתי (השפעה מוחית)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 1

**תצוגה:** מנטלית

**משך התייעול:** פעולה רגילה

**טווח:** בינוני(30 מ' + 3 מ' /דרגה)

**מטרה:** יצור אחד

**משך:** סיבוב אחד

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד

**חסינות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 1

הכוח המנטלי שלך מכריח את המטרה לחזור על פעולותיה שלקחה בתורה הקודם. אם הסיטואציה השתנתה כך

אתה מגלה הילות פסיוניות. הילה פסיונית מכסה כל כוח פעיל או תמידי, או בזמן השימוש בכשרון פסיוני. דמויות שיש להן דרגות במקצוע פסיוני, יצורים עם תת סוג פסיוני ויצורים עם הכשרון כשרון פרא מחזיקים בהילה פסיונית. כמות המידע שמתגלה ע"י התייעול תלויה בכמה זמן אתה בוחן שטח או מטרה מסוימת.

בסיבוב הראשון אתה מגלה את נוכחות או אי נוכחות של ההילות הפסיוניות.

בסיבוב השני אתה מגלה את מספר ההילות שונות ואת כוחה של ההילה החזקה מביניהן.

בסיבוב השלישי אתה מגלה את כוחה ומיקומה של כל הילה. אם החפצים או היצורים עוטי ההילה בטווח ראייה אתה יכול לגלגל שימוש במתקן פסיוני כדי לקבוע את תחומה של כל הילה. גלגול לכל הילה. (ד"ק +15 דירוג הכוח+ חצי דרגת המתעל בשביל השפעה שאינה מיוצרת ע"י כוח, כמו זו של חפץ פסיוני)

מקומות טעונים בכוח פסיוני, הרבה תחומי הילות או נביעת כוחות מקומית עלולים לבלבל או להסתיר כוחות חלשים יותר.

**כוח ההילה**

כוחה של הילה תלוי בדרגת הכוח הפעיל או בדרגת המתעל של החפץ. אם הילה נופלת לתוך יותר מקטגוריה אחת, גילוי הפסיונים טוען שהיא בקטגוריה החזקה מבין השתיים. גילוי של הילה מוחצת מהממת אותך למשך סיבוב והכוח מסתיים. ראה טבלה בהמשך.

כוח או חפץ	כוח ההילה			
	חלשה	בינונית	גדולה	מוחצת
כוח פעיל(דירוג הכוח)	3 ומטה	4-6	7-9	10+(דירוג אלוהי)
חפץ פסיוני(דירוג המתעל)	5 ומטה	6-11	12-20	21+(עתק)

**הילה ממושכת**

הילה פסיונית מתמשכת לאחר שמקורה מתמוגג(במקרה של כוח) או נהרס(במקרה של חפץ פסיוני). אם גילוי פסיונים מתועל ומכוון לאזור כזה, הכוח מורה שיש שם הילה חלושה(חלשה יותר מהילה חלשה). התמשכות ההילה ברמה החלושה הזו תלויה בכוחה המקורי:

משך	כוח מקורי
1ק 6 דקות	חלשה
1ק 6 X 10 דקות	בינונית
1ק 6 שעות	חזקה
1ק 6 ימים	מוחצת

בכל סיבוב, אתה יכול להפנות את גילוי הפסיונים לאזור אחר. אתה יכול לגלות את ההבדל בין הילות פסיוניות

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

לפרטים נוספו, בקרו באתר <http://forums.pundak.co.il>

שהמטרה לא מסוגלת לחזור על פעולותיה(למשל אם האויב מת, או שנגמרו למטרה נקודות הכוח וכו'), המטרה עומדת במקומה ולא מבצעת פעולות למשך הסיבוב. בכל מקרה, המטרה עדיין מסוגלת להגן על עצמה ושומרת על מתאם הזריזות שלה לדרג"ש גם אם היא עומדת במקומה.

#### תגבור

על כל 2 נקודות כוח נוספות, ד"ק ההצלה נגד כוח זה גדל ב-1.

#### דחף מוות

**טלפתי (כפיה) (השפעה מוחית)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 4

**תצוגה:** מנטלית

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** בינוני(30 מ' + 3 מ'/דרגה)

**מטרה:** יצור חי אחד

**משך:** סיבוב אחד

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד

**התנגדות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 7

אתה משתיל דחף למוות מוחבא בתת מודעותו של המטרה. בתורה של המטרה, היא מחפשת את הדרך המהירה ביותר לסיים את חייה ומנסה לעשות כן. המטרה לא יכולה לבצע שום פעולה בתורה חוץ מלנסות לפגוע בעצמה. אם המטרה מזוינת, היא תוקפת את עצמה כפעולת סיבוב מלא. ההתקפה מצליחה מיידית ומסכה נזק כפגיעה חמורה. אם המטרה חסרת נשק, היא זזה לעמוד בקרבה לאויב הכי קרוב שלה, וגורמת להתקפה מזדמנת, ובכך נותנת פתח ליריב שהוא יכול לנצל אותו או לא. אם המטרה חסרת נשק ואין אויב בקרבה, הדמות פשוט לא עושה דבר. מטרה הקרובה למפגע קטלני ומיידית כמו צוק או אש עלולה לזרוק עצמה מהצוק או להיכנס לאש במקום להתקיף עצמה בנשק.

#### תגבור

על כל 4 נקודות כוח שתשקיע, ד"ק ההצלה לכוח זה יגדל ב-2 והמשך שלו יגדל בסיבוב אחד.

#### דלת ממדית, פסיונית

**תנועה מוחית (העתקות)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 4, לוחם מחשבה 4

**תצוגה:** ראייה

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** ארוך (120 מ' + 12 מ'/דרגה)

**מטרה:** אתה וחפצים/יצורים שרוצים בכך בהם אתה נוגע

**משך:** מיידית

**גלגול הצלה:** אין ליצורים(חובה לרצות בהשפעה, אז אין צורך בגלגול), לחפצים רצון מתנגד

**חסינות לכוח:** ליצורים לא, לחפצים כן

**נקודות כוח:** 7

כמו לחש דלת ממדית, חוץ מהנתון לעיל.

#### תגבור

אם תשקיע 6 נקודות כוח נוספות תוכל לתעל כוח זה כפעולת תנועה במקום.

#### החלקה ממדית

**תנועה מוחית (העתקות)**

**דרגה:** לוחם מחשבה 3

**תצוגה:** ראייה

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** קרוב (7.5 מ' + 1.5 מ'/2 דרגות)

**מטרה:** אתה, ככתוב בהמשך

**משך:** מיידית

**נקודות כוח:** 5

אתה עובר מיידית ממוקד הנוכחי לכל נקודה בטווח אליה יש לך קו ראייה. אתה יכול להעביר אתך ציוד, עד למשא בינוני, כולל יצורים חיים ששוקלים עד 9 ק"ג(20 פאונד). תנועה כתוצאה מהחלקה ממדית לא גורמת להתקפות מזדמנות. אם איכשהו ניסיון להעביר את עצמך למקום מאוכלס בגוף מוצק או מקום שאותו אתה לא יכול לראות הכוח פשוט נכשל בפעולתו.

#### תגבור

אם תשקיע 4 נקודות כוח נוספות תוכל לתעל כוח זה כפעולת תנועה במקום.

#### הסחת דעת

**טלפתי (השפעה מוחית)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 1, לוחם מחשבה 1

**תצוגה:** מנטלית

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** קרוב (7.5 מ' + 1.5 מ'/2 דרגות)

**מטרה:** יצור אחד

**משך:** כל עוד הריכוז נמשך, עד דקה/דרגה ב

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד

**חסינות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 1

אתה גורם למוחה של המטרה לנדוד, ומסיח את דעתה. מטרות תחת השפעת הסחת דעת מבצעות בדיקות האזנה, זיהוי, חיפוש וזיהוי מניע במחסר 4-.

#### הסטת טלפורטציה

**תנועה מוחית (העתקות)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 7

**תצוגה:** ראייה

**משך התיעול:** פעולה מיידית אחת, ככתוב בהמשך

**טווח:** בינוני(30 מ' + 3 מ'/דרגה)

**שדה השפעה:** עיגול שמרכזו המתעל, ברדיוס 15 מ' + 3 מ'/דרגה

**השפעה:** מסיט את ההעתקות של כל חפץ או יצור

שמסקלם לא עובר את המשא המקסימלי שלך

**משך:** 10 דקות/דרגה ב



משפיע על החפץ או היצור. ד"ק בדיקה זו הוא +11 דרגת המתעל של הכוח. אם אתה מצליח בבדיקה מסוימת, הכוח מופגש, אם אתה נכשל, הכוח ממשיך לפעול.

אם מטרתך היא חפץ או יצור שהם השפעה של כוח מתמשך או תחת השפעה של כוח כזה, אתה מבצע בדיקת הפגה כדי לסיים את הכוח או את השפעתו. אם מטרתך היא חפץ פסיוני, אתה מבצע בדיקת הפגה כנגד דרגת המתעל של החפץ. אם אתה מצליח, כל יכולותיו הפסיוניות של הפץ מושהות ל1ק4 סיבובים, שלאחריהם החפץ מקבל בחזרה את כוחותיו לבדו. חפץ מושהה נעשה לא פסיוני למשך ההשפעה. ממשק בין מישורי נסגר זמנית. היכולות הפיזיות של החפץ לא משתנות: חרב פסיונית תחת השהייה היא עדיין חרב(חרב מעשה ידי אומן, ליתר דיוק). עתקים ואלים אינם מושפעים מכוחות בני תמותה כאלה.

אתה יכול להצליח אוטומטית בגלגול ההפגה כנגד כל כוח שתיעלת בעצמך.

#### הפגה אזורית

כשהפגה פסיונית משומשת בדרך זו, הכוח משפיע על כל דבר ברדיוס 6 מ' (20 רגל). על כל יצור באזור שהוא מטרתו של כוח אחד או יותר, אתה מבצע בדיקת תיעול כנגד הכוח עם דירוג המתעל הגבוה ביותר. אם הבדיקה נכשלת, אתה מבצע בדיקות הפגה כנגד כוחות חלשים יותר, בסדר יורד, עד שאתה מפיג כוח אחד(מה שמבחינת המטרה הנ"ל מסיים את הפגת הפסיונים) או עד שאתה נכשל בכל הבדיקות. החפצים הפסיוניים של היצור אינם מושפעים. על כל חפץ באזור שהוא המטרה של כוח אחד או יותר, אתה מבצע בדיקת הפגה כמו עם היצורים. חפצים פסיוניים אינם מושפעים בידי הפגה אזורית.

על כל כוח בעל השפעה אזורית או צורתית(קרן, קונוס וכו') שמקורו בתוך אזור ההפגה האזורית של הפגת הפסיונים, אתה יכול לבצע בדיקת הפגה כדי להפיג את הכוח.

על כל כוח ששדה ההשפעה שלו חותך את זה של הפגת הפסיונים האזורית, אתה יכול לבצע בדיקת הפגה כדי לסיים את ההשפעה, אך רק בתוך האזור החתוך.

אם חפץ או יצור הם ההשפעה של כוח מתמשך באזור, אתה יכול לבצע בדיקת הפגה כדי לסיים את הכוח שייצר את אותו חפץ או יצור בנוסף לניסיון להפיג את הכוחות שמופעלים על אותו יצור/חפץ.

אתה יכול לבחור להצליח אוטומטית בכל בדיקות ההפגה כנגד כוחות שאתה תיעלת.

#### תגבור

על כל נקודת כוח נוספת שתשקיע, התוסף על בדיקות ההפגה שלך גדל ב-2(עד תוסף מקסימלי של +20, כולל דרגות המתעל)

#### הפרעה לגורל

##### בינה למרחוק

דרגה: יעדן 1

תצוגה: חומרית ומנטלית

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד (מביס את ההסטה)

**חסינות לכוח:** כן (מביס את ההסטה)

**נקודות כוח:** 13

בדומה לגילוי העתקות, חוץ משאתה יודע את המוצא המיועד, ואתה יכול להסיט את היעד הסופי של כל ניסיון העתקות שנעשה ע"י אחרים בשדה ההשפעה. זו פעולה מיידית, כמו תיעול כוח מואץ, ונחשבת כנגד הגבלת השימוש בכוח מואץ אחד בסיבוב. אתה יכול לתעל כוח זה גם אם אין זה תורך.

אתה יכול להסיט את היעד גם של העתקות לתוך שדה ההשפעה וגם להעתקות ממנו, וכך גם להעתקות פסיונית וקסומה כאחת. אתה חייב לעבור את חסינות הכוח של יצורים שיש להם כזה כדי להסיט בהצלחה, והיצור המתעתק יכול לבצע גלגול רצון כדי להביס את ההסטה גם כן.

בשביל מטרת כוח זה, "הסטה" היא בעצם היכולת לבחור את היעד של כל ניסיון העתקות שאתה יכול להשפיע עליו, כאילו אתה בעצמך היית זה שמתעתק לאותו מקום, ללא קשר לטווח ההעתקות או ההשפעה שאתה מסיט. היעד שאתה בוחר חייב להיות אחד שאתה מכיר טוב ובחנת היטב.

#### הפגת פסיונים

##### פסיכוקינטיקה

דרגה: מטיל פרא/סיון 3

תצוגה: ראייה

משך התיעול: פעולה רגילה

טווח: בינוני(30 מ'+ 3 מ'/דרגה)

מטרה: מתעל, יצור או חפץ אחד/פרץ ברדיוס 6 מ'.(20 רגל)

משך: מידי או 1ק4 סיבובים, ככתוב בהמשך

גלגול הצלה: אין

חסינות לכוח: לא

נקודות כוח: 5

אתה יכול להפיג פסיונים כדי לסיים כוחות מתמשכים שתועלו על יצור או חפץ, כדי זמנית להשהות את היכולות הפסיוניות של חפץ פסיוני, או לסיים כוחות מתמשכים(או לפחות את השפעתם) באזור כלשהו. כוח שהופג מסתיים כאילו נגמר המשך שלו. מספר כוחות, ככתוב בתיאור שלהם, לא יכולים להיפגע מהפגת פסיונים, או שיכולים להסתים רק אם אתה מתעל את כוח זה בדרגת מתעל גבוהה מספיק. הפגת פסיונים יכולה לסיים השפעות דמויות לחש בדיוק כמו שהיא עושה לכוחות.

השפעת כוח בעל משך מידי לא יכול לפוג, בגלל שההשפעה הפסיונית נגמרת עוד לפני שהפגת הפסיונים מתחילה להשפיע.

אתה מחליט להשתמש בהפגת הפסיונים באחת משתי צורות: הפגה יחידנית או הפגה אזורית.

##### הפגה יחידנית

חפץ, יצור או כוח אחד הוא המטרה של כוח הפגת הפסיונים. אתה מבצע בדיקת הפגה(1ק20+ דרגת המתעל שלך, במקסימום 10) כנגד הכוח או כנגד כל כוח שכרגע

כל יצור שמוכה ע"י הקרן סופג 22ק6 נזק. כל יצור שמגיע ל-0 או פחות נק"פ ע"י כוח זה מתפורר, ומותר אחריו רק שובל אבק דק. חפציו של יצור שהתפורר אינם מושפעים.

כשמשתמשים בכוח זה נגד חפץ, הגרן פשוט מפוררת עד קובייה של 3 מ' של חומר לא חי. כך, כוח זה מפורר רק חלק מחפץ גדול מאוד או מבנה שהוא המטרה. הקרן משפיעה גם על חפצים עשויים לגמרי מכוח, אבל לא על השפעות פסיוניות כמו חוצץ הפגה.

יצור או חפץ שמצליח בגלגול הקשיחות מושפע חלקית, וסופג רק 5ק6 נזק. אם כוח זה מביא יצור או חפץ ל-0 או פחות נק"פ, הוא מתפורר לגמרי.

רק היצור או החפץ הראשון שנפגעים יכולים להיות מושפעים. ז"א, הקרן משפיע על מטרה אחת בכל תיעול בלבד.

#### תגבור

על כל נקודות כוח נוספת, הנזק שמסב כוח זה לאלו שנכשלים בגלגול הקשיחות גדל ב-2ק6. העצמת כוח זה אינה משנה את כמות הנזק שסופגת המטרה אם היא מצליחה בגלגול ההצלה.

#### זימון אמצעי לחימה

##### תנועה מוחית (העתקות)

דרגה: לוחם מחשבה 1

תצוגה: גשמית

משך התיעול: סיבוב

טווח: 0 מ'

השפעה: נשק אחד. ככתוב בהמשך.

משך: דקה/דרגה, ככתוב בהמשך ב

גלגול הצלה: אין

חסינות לכוח: לא

נקודות כוח: 1

אתה מסוגל לזמן אמצעי לחימה מלא כלום לתוך ידך המושטת(במציאות זה נשק שזומן ממקום אחר בחלל הזמן). אתה לא חייב לראות או לדעת על אמצעי לחימה כדי לזמנו, למעשה אתה לא יכול לזמן אמצעי לחימה מסוים, אתה רק מורה על הסוג. במקרה של זימון נשק קליע, יופיעו 3ק6 חצים או קליעים, בהתאמה לנשק. אמצעי הלחימה מורכב מחומרי גלם רגילים המתאימים לסוג אמצעי הלחימה. אם אתה מוותר על אחיזתך באמצעי הלחימה אותו זימנת במשך 2 או יותר תורים רצופים, אמצעי הלחימה מוחזר עצמאית למקום ממנו הוא נלקח.

נשקים המושגים ע"י זימון אמצעי לחימה הם מיוחדים הודות לניצוץ הכוכבי שלהם. הם נחשבים כנשקים קסומים ומשום כך הם יעילים כנגד הפחתת נזק שדורשת נשק קסום כדי להתגבר עליה.

#### תגבור

על כל 4 נקודות כוח נוספות שתשקיע, הכוח הנ"ל ישפר את תוסף התגבור של אמצעי הלחימה בגלגולי ההתקפה ובנזק ב-1.

משך התיעול: פעולה רגילה

טווח: מגע

מטרה: יצור אחד במגע

משך: סיבוב/דרגה

גלגול הצלה: אין

חסינות לכוח: כן

נקודות כוח: 1

מגעך בלבד נותן לאויב הצצה לא מלאה או ממוקדת של העתידים האפשריים. המטרה, שאינה רגילה לכך ולא מסוגלת לעבד את המידע, הופכת לחולנית למשך הכוח.

#### הקסמה, פסיונית

##### טלפתי (הקסמה) (השפעה מוחית)

דרגה: טלפת 1

תצוגה: מנטלית

משך התיעול: פעולה רגילה

טווח: קרוב (7.5 מ' +1.5 מ'/2 דרגות)

מטרה: דמוי אדם אחד

משך: שעה/דרגה

גלגול הצלה: רצון מתנגד

התנגדות לכוח: כן

נקודות כוח: 1

כמו לחש "הקסמת אדם", חוץ מבמקרים המפורטים בהמשך. (כאשר יש תגבור)

#### תגבור

אתה יכול להעצים את כוח זה באחת (או יותר) מהדרכים הבאות:

1. אם תשקיע 2 נקודות כוח נוספות, כוח זה יוכל להשפיע גם על חיה, פיה, ענק, חיה קסומה או דמוי אדם מפלצתי.
  2. אם תשקיע 4 נקודות כוח נוספות, כוח זה יוכל להשפיע על תועבה, דרקון, יסודן או חוצן בנוסף ליצורים המתוארים לעיל.
  3. אם תשקיע 4 נקודות כוח נוספות, משך הכוח הזה יגדל ל-יום/דרגה.
- בנוסף, על כל 2 נקודות נוספות שהושקעו בכדי להשיג את ההשפעות הנ"ל, הד"ק של כוח זה גדל ב-1.

#### התפוררות, פסיוני

##### תנועה מוחית

דרגה: מטיל פרא/סיון 6

תצוגה: חומרית, ראייה ושמע

משך התיעול: פעולה רגילה

טווח: בינוני (30 מ' +3 מ'/דרגה)

השפעה: קרן

משך: מיידי

גלגול הצלה: קשיחות חלקי (חפצים)

חסינות לכוח: כן

נקודות כוח: 11

קרן ירוקה דקה נורית מאצבעך המופנית לכיוון מסוים. אתה חייב להצליח בהתקפת מגע מטווח רחוק כדי לפגוע.

תוסף +5). כנגד הפגה אזורית, חוצץ ההפגה נבדק בסדר לפי הדרגה שלו(עם התוסף +5).

#### מיוחד

כשלוחם מחשבה מתעל כוח זה, הטווח הוא אישי והמטרה היא המתעל.

#### חוש סכנה

##### בינה למרחוק

דרגה: מטיל פרא/סיון 3, לוחם מחשבה 3

##### תצוגה: ראייה

משך התיעול: פעולה רגילה

##### טווח: אישי

##### מטרה: המתעל

משך: שעה/דרגה ב

##### נקודות כוח: 5

אתה יכול לחוש בנוכחות הסכנה לפני שחושך היו מאפשרים. החוש האינטואיטיבי מידע אותך לסכנה של מלכודות, ונותן לך +4 תוסף הארה לגלגולי הצלה בתגובה כדי להתחמק ממלכודות ו-4+ לדירוג השריון כנגד התקפות של מלכודות.

#### תגבור

אתה יכול להשקיע 3 נקודות נוספות, וכוח זה ייתן לך את יכולת החמיקה המופלאה, כמו של נוכל בדרגה רביעית. בעד 6 נקודות נוספות, כוח זה ייתן לך את יכולת החמיקה המופלאה המשופרת, כנוכל בדרגה שמינית גם כן.

#### חילוף ממדי

##### תנועה מוחית (העתקות)

דרגה: נווד 2, לוחם מחשבה 2

##### תצוגה: ראייה

משך התיעול: פעולה רגילה

טווח: קרוב (7.5 מ' +1.5 מ' /2 דרגות)

מטרה: אתה ובעל ברית בטווח או שני בעלי ברית בטווח, ככתוב בהמשך.

##### משך: מידי

גלגול הצלה: רצון מתנגד(לא מזיק, חפצים)

חסינות לכוח: כן(לא מזיק, חפצים)

##### נקודות כוח: 3

אתה מחליף מיידית את מיקומך עם מיקומו של בעל ברית בטווח. אפשרות אחרת היא שתחליף בין המקומות של שני בעלי ברית בטווח. כוח זה משפיע רק על יצורים בסיווג גודל גדול ומטה. אתה יכול להעביר עם המטרות חפצים, אך לא יצורים חיים.

#### מיוחד

לוחם מחשבה יכול לתעל כוח זה כדי להחליף את מיקומו עם מיקומו של על ברית, אך לא להחליף בין מיקומם של שני בעלי ברית.

#### תגבור

על כל 2 נקודות כוח נוספות שתשקיע, כוח זה יוכל להשפיע על מטרות מסיווג גודל גדול ב-1.

#### זימון למוח

##### טלפתי (השפעה מוחית)

דרגה: מטיל פרא/סיון 1

##### תצוגה: מנטלית

משך התיעול: דקה

##### טווח: אישי

##### מטרה: המתעל

משך: מידי

##### נקודות כוח: 1

ע"י מדיטציה בנושא, אתה יכול להיזכר בזכרונות הטבעיים והידע שבלעדי כן לא היה ניתן להשגה בשבילך. כאשר אתה נכשל בגלגול ידע, אתה מסוגל לתעל את הכוח הזה בכדי לקבל גלגול חדש המתבצע בתוסף כשירות +4. אם הגלגול הצליח, אתה מיידית נזכר במה שלפני כן היה קבור בתת המודע שלך.

#### זיקית

##### פסיכומטבוליזם

דרגה: אגואיסט 2, לוחם מחשבה 1

##### תצוגה: ריחנית

משך התיעול: פעולה רגילה

##### טווח: אישי

##### מטרה: המתעל

משך: 10 דקות/דרגה ב

##### נקודות כוח: 1

עורך והציוד שלך עוטים את הצבעים והמרקם של החפצים הסובבים אתכם, כולל מרצפות וקירות. אתה מקבל תוסף העצמה +10 לגלגולי הסתרתות.

#### חוצץ הפגה

##### פסיכוקינטיקה

דרגה: קינטי 6, לוחם מחשבה 6

##### תצוגה: חומרית וריח

משך התיעול: פעולה רגילה

טווח: אישי או קרוב (7.5 מ' +1.5 מ' /2 דרגות), ככתוב בהמשך

מטרה: המתעל או יצור הרוצה בכך או חפץ(עד משקל 9

ק"ג)(20 ליברות), ככתוב בהמשך

משך: שעה/דרגה ב

##### גלגול הצלה: אין

חסינות לכוח: כן(לא מזיק, חפצים)

##### נקודות כוח: 11

אתה יוצר מגן פסיכוקינטי מסביב למטרה שמשפר את הסיכויים של הכוחות שמשפיעים על המטרה להתנגד לכוח הפגת פסיונים(או לחש הפגת קסם) או השפעה נוגדת ששמה למטרה כוח ספציפי(כמו ניפוץ מוח ריק). כשחוצץ ההפגה מתועל על יצור או חפץ, הוסף +5 לד"ק של בדיקת ההפגה לכל השפעה מתמשכת שמנסים להפיג אותה.

הפגת פסיונים יכולה לנגוד את חוצץ ההפגה, אבל כנגד הפגה יחידנית חוצץ ההפגה תמית נבדק אחרון(עם אותו

להשתמש בכוח זה כדי להמיר את הנשק הזה לנשק אנרגיה. התקפת הטופר מסבה 6ק1 נזק קור/חשמל/אש(לבחירתך בעת התיעול) נוסף בפגיעה מוצלחת. בזמן פגיעה חמורה יגדל תוסף נזק זה ל-10ק1 כאשר מקדם הפגיעה החמורה של הנשק הוא X2, X2, 10ק2 אם המקדם הוא X3 וכן הלאה.

ניתן לתעל כוח זה לטופר שכבר מסב נזק אנרגיה ואם הטופר מסב את אותו סוג נזק האפקטים מצטברים. אם כוח זה מתועל לטופר שכבר נהנה מההשפעה של כוח זה(מתיעול קודם), ההשפעה של התיעול החדש מחליפה את השפעת התיעול הישן, גם אם שני התיעולים שונים זה מזה בסוג האנרגיה שהם מסבים. תת הסוג של הכוח הזה זהה לסוג האנרגיה שמתועלת לנשק הטבעי.

### טפריי החיה

#### פסיכומטבוליום

דרגה: לוחם מחשבה 1

תצוגה: ראייה

משך התיעול: פעולה מהירה

טווח: אישי

מטרה: המתעל

משך: שעה/דרגה

נקודות כוח: ככתוב בהמשך

אתה מסוגל לזמן את הכוח התוקפני של החיה הטבעית ששוכנת בך, ולשנות בצורה על פסיונית את ידיך לטפרים קטלניים. אתה מקבל שתי התקפות טבעיות עם טפריך, כל אחד מהם מסב 4ק1 נזק(6ק1 אם אתה בסיווג גדול גדול או 3ק1 אם בסיווג גדול קטן) בתוספת למתאם הכוח שלך. טפריך הם נשקים טבעיים, אז אתה נחשב חמוש כאשר אתה תוקף עימם, והם יכולים להיות מושפעים ע"י כוחות קסמים והשפעות שמחזקות או מעצימות. אתה יכול לבחור להסב נזק לא קטלני עם טפריך ולקבל על עצמך את המחסר מינוס 4 על גלגול ההתקפה שלך.

טפריך עובדים בדיוק כמו הנשקים הטבעיים של מפלצות רבות. אתה מסוגל לבצע התקפה אחת עם טופר אחד או לבצע התקפה מלאה עם שני טפרים, שניהם עם תוסף ההתקפה הרגיל שלך, במקום סדר ההתקפה הרגיל. אתה לא מקבל מחסרים על לחימה בשני נשקים, ואף אחת מההתקפות אינה התקפה משנית. גם אם תוסף ההתקפה הבסיסי שלך הוא +6 ומעלה, אינך מקבל התקפות נוספות, אתה פשוט מקבל שתי התקפות טפרים בתוסף ההתקפה הרגיל שלך.

אתה יכול לזמן ולסלק את הטפרים כפעולה מהירה במשך הזמן התקף לכוח זה. אם אתה תוקף עם נשק מלאכותי או עם התקפה טבעית אחרת, אינך מסוגל לתקוף עם הטפרים באותו סיבוב. אתה עדיין יכול להחזיק ולהשתמש בחפצים עם טפריך או להטיל קסמים בדיוק כמו שיכולת עם ידיך.

### תגבור

### חיזוי, פסיוני

#### בינה למרחוק

דרגה: מטיל פרא/סיון 4

תצוגה: מנטלית וראייה

משך התיעול: 10 דקות

טווח: אישי

מטרה: המתעל

משך: מידי

נקודות כוח: 7

כמו לחש חיזוי, חוץ מהנתון לעיל.

### חישה למרחקים

#### בינה למרחוק

דרגה: ידען 2

תצוגה: שמע וראייה

משך התיעול: פעולה רגילה

טווח: ככתוב בהמשך

השפעה: חיישן פסיוני

משך: דקה/דרגה ב

גלגול הצלה: אין

התנגדות לכוח: לא

נקודות כוח: 3

אתה מסוגל לראות ולשמע דברים ממקום מרוחק כאילו היית שם בעצמך. אתה לא צריך להיות בטווח ראייה מהמטרה, אבל עליך לדעת על המיקום שלה, משמע מקום שמוכר לך או מקום שברור לך איפה הוא כמו השטח שמאחורי דלת, השטח שמאחורי הפינה, או בתוך קבוצת עצים מסוימת. ברגע שבחרת את מקום המטרה, הנקודה במרחב שבה ממוקד כוח החישה למרחקים שלך לא יכול לזוז אך אתה מסוגל לסובב אותו בכל הכיוונים כדי לראות את השטח כרצונך. שלא כמו יכולות בינה למרחוק, כוח זה אינו מאפשר לחושים מועצמים בצורה פסיונית או בצורה על טבעית לעבוד דרכו.

אם המקום הנבחר תחת חשכה קסומה או פסיונית, אינך רואה דבר. אם יש שם אפלה מוחלטת טבעית, אתה יכול לראות שדה ראייה של 10 רגל מסביב למרכז נקודת המטרה שבחרת, או עד לקצה יכולת ראיית החושך המלא שלך, הגדול מביניהם.

הערה: כוח זה אינו עובד בין מישורים קוסמולוגיים שונים.

### טופר אנרגיה

#### פסיכוקינטיקה (ככתוב בהמשך)

דרגה: לוחם מחשבה 4

תצוגה: ראייה

משך התיעול: פעולה רגילה

טווח: אישי

מטרה: המתעל

משך: סיבוב/דרגה

נקודות כוח: 7

אם יש לך התקפה עם טופר (בין אם זה מנשק טבעי או מהשפעה של דברים כגון "טפריי החיה") אתה יכול

## ספר הפסיונים השלם / תרגום של Psionics SRD

אם יש לך התקפת טופר (גם מנשק טבעי אמיתי או משפעה כמו טופרי החיה), אתה יכול לתעל כוח זה כדי לשפר את הנשק. אחד מטפריך נעשה דו ממדי, ובכך נעשה חד כתער. הנשק הופך לחד בצורה פסיונית, וטווח האיום שלו גדל מ-20 ל-19-20. תוסף זה לא נצבר עם השפעות אחרות שמגדילות את טווח האיום של נשק.

### טשטוש, פסיוני

**טלפתי (כפייה) (השפעה מוחית)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 1

**תצוגה:** חומרית ומנטלית

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** קרוב (7.5 מ' + 1.5 מ' / 2 דרגות)

**מטרה:** יצור דמוי אדם אחד בעל 4 קוביות פגיעה או פחות

**משך:** סיבוב אחד

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד

**חסינות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 1

כמו לחש טשטוש, חוץ מהנתון לעיל.

### תגבור

על כל נקודת כוח נוספות שתשקיע, כוח זה יכול להשפיע על מטרה בת קוביית פגיעה אחת יותר.

### יד למרחקים

**בינה למרחוק**

**דרגה:** ידען 5

**תצוגה:** שמע, תודעתי וראייה

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** ככתוב בהמשך

**שדה השפעה:** ככתוב בהמשך

**משך:** עד דקה/דרגה, ככתוב בהמשך ב

**גלגול הצלה:** אין

**התנגדות לכוח:** לא

**נקודות כוח:** 9

אתה יכול לחקות את אפקט ה"יד הרחוקה" בכל מרחק ובאותו זמן לחקות את אפקט ה"חישה למרחקים" בכדי להנחות את היד הרחוקה. לפירוט ראה את הכוחות המתאימים. כאשר אתה משתמש באפקט היד הרחוקה, משך הכוח הוא עד דקה/דרגה.

### תגבור

אם תשקיע 8 נקודות כוח נוספות תוכל להשתמש בחישה למרחקים בצירוף עם השפעות של כוח טלקינטי, תמרון טלקינטי או דחיפה טלקינטי. בכל אחד מהמקרים, אם הכוח המתלווה גורם נזק, לאחר חישוב הנזק הכוח נפסק, גם אם נשאר עוד זמן לפי המשך המצורף לעיל.

### יצירת קול

**יצירת על (יצירה) (קולי)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 1

אם אתה משקיע יותר נקודות כוח, אתה יכול לייצר טפרים גדולים יותר, חדים יותר וקטלניים יותר, כמו שנראה בטבלה.

נקודות כוח	נזק הטפרים		
	קטן	בינוני	גדול
1	3ק1	4ק1	6ק1
3	4ק1	6ק1	8ק1
5	6ק1	8ק1	6ק2
7	8ק1	6ק2	6ק3
11	6ק2	6ק3	6ק4
15	6ק3	6ק4	6ק5
19	6ק4	6ק5	6ק6

### טפריי הערפד

**פסיכומטבוליזם**

**דרגה:** לוחם מחשבה 3

**תצוגה:** חומרית וראייה

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** אישי

**מטרה:** המתעל

**משך:** סיבוב/דרגה

**נקודות כוח:** 5

אם יש לך התקפה עם טופר (בין אם זה מנשק טבעי או מהשפעה של דברים כגון "טפריי החיה"), אתה יכול להשתמש בכוח זה כדי לשנות את טבעו של הנשק. כשכוח זה מתועל, טפריך מנצנצים באור המבשר רעות. בכל פעם שאתה מצליח בהתקפת טופר כנגד יצור מגודל קטן ומעלה, אתה מרופא ממידה מסוימת של נזק.

אתה מרפא מספר נקודות פגיעה השווה למחצית הנזק הבסיסי שהסבו טפריי הערפד, מעוגל כלפי מטה (נזק נוסף שהוסב בגלל מתאם כוח או תוספי העצמה לא נחשב כלפי הכמות של הריפוי). נקודות המורידות את היצור הנפגע מתחת לנקודת פגיעה בודדת לא נחשבות כלפי הריפוי שלך.

אינך מרפא נזק אם התקפותיך מסכות נזק לא קטלני, למשל בפעמים שאתה תוקף יצור שיש לו את יכולת ההתחדשות. זאת ועוד, אינך מתרפא כאשר אתה תוקף יצור תחת השפעת "ביו-משובחוזר". שימוש בהיתוך על עצמך ואז להתקיף את השכפול שלך גם אינו מביא לריפוי.

### טופר כפול-ממדי

**פסיכומטבוליזם**

**דרגה:** לוחם מחשבה 3

**תצוגה:** חומרית

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** אישי

**מטרה:** המתעל

**משך:** 10 דקות/דרגה

**נקודות כוח:** 5

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

לפרטים נוספו, בקרו באתר <http://forums.pundak.co.il>

**תצוגה:** שמע, ככתוב בהמשך

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** קרוב (7.5 מ' +1.5 מ' / 2 דרגות)

**השפעה:** קולות, ככתוב בהמשך

**משך:** סיבוב/דרגה ב

**גלגול הצלה:** אין

**התנגדות לכוח:** לא

**נקודות כוח:** 1

אתה יכול ליצור עוצמה של קולות העולה, מתרחקת, מתקרבת או נשארת במקום. אתה בוחר איזה סוג קול אתה תייצר כאשר אתה מתעל את הכוח ולא יכול לשנות את בסיסו לאחר מכן. העוצמה של הצליל, לעומת זאת, מסתמכת על דרגתך. אתה יכול ליצור רעש של עד 4 בני אדם רגילים על כל דרגת מתעל (מקסימום 20 אנשים). כך קולות של דיבור, שירה, צעקה, הליכה, צעידה, או ריצה יכולים להיווצר. הרעש שנוצר יכול להיות איזה סוג של קול בתוך טווח העוצמה המותרת. המון של עכברים שרצים ומצייצים הוא בערך כמו הקול של 8 אנשים רצים וצועקים. אריה שואג שווה בערך לרעש של 16 אנשים, בעוד שאגת אריה פראי שווה לבערך 20 אנשים.

אם אתה רוצה ליצור מסר מסוים, אתה מסוגל לייצר עד 25 מילים, ומילים אלה יחזרו על עצמן שוב ושוב עד תום המשך או עד שהכוח יבוטל.

אם אתה מנסה לחקות בדיוק את קולו של אדם מסוים או קול מפחיד מטבעו (כמו שאגת דרקון), עליך להצליח בבדיקת מרמה עם תוסף נסיבתי +2 כנגד בדיקת זיהוי המניע של השומע בכדי לא להעלות חשד. יצירת קול יכולה לשמש כדי להקים קולות שאחר כך יעוותו ע"י תיעול "שליטה בקול".

### כיסוי מחשבות

**טלפתי (השפעה מוחית)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 1, לוחם מחשבה 1

**תצוגה:** מנטלית

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** קרוב (7.5 מ' +1.5 מ' / 2 דרגות)

**מטרה:** יצור אחד שרצונו בכך

**משך:** שעה/דרגה

**גלגול הצלה:** רצון, אך המגלגל תמיד יצליח בגלגול אלא

אם יבחר להיכשל בו בכוונה

**התנגדות לכוח:** כן, אך אין בכך צורך בשל גלגול ההצלה

הרצוני

אתה מגן על מחשבותיה של המטרה מפני ניתוח. כל עוד הכוח נמשך, המטרה מקבלת תוסף +10 נסיבתי בגלגולי מרמה כנגד אלו המנסים להבין את מניעיה האמיתיים בעזרת זיהוי מניע. בנוסף המטרה מקבלת תוסף +4 לגלגול ההצלה שלה כנגד כל כוח או קסם המשמש לקריאת מוחה. ("קריאת מחשבות" ו"גשוש מוחי" למשל)

### כיווץ

**פסיכומטבוליזם**

**דרגה:** לוחם מחשבה 1

**תצוגה:** ריח

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** אישי

**מטרה:** המתעל

**משך:** סיבוב/דרגה ב

**נקודות כוח:** 1

כוח זה גורם לכיווץ מידי בממדיך. הוא חוצה את גובהך, אורך גופך ורוחבך, ומחלק את משקלך ב-8. הקטנה זו משנה את סיווג הגודל שלך לאחד נמוך יותר. אתה מקבל +2 תוסף גודל לזריזותך, -2 מחסר גודל לכווץ (עד למינימום של 1), +1 תוסף גודל לגלגולי התקפה ולדרג"ש בגלל שינוי סיווג הגודל שלך. אם הגעת לגודל קטן יש לך גודל משבצת של 2.5 רגל והישג יד של 0 רגל (אתה חייב להיכנס למשבצת של היריב כדי לתקוף אותו בקפא"פ). אם הגעת לגודל פצפון יש לך משבצת בגודל של רגל אחת והישג יד של 0 רגל. כוח זה אינו משנה את מהירותך.

כל ציודך, המוחזק והנישא קטן בהתאמה ע"י הכוח. נשקי קפא"פ וקליעים מסבים פחות נזק. מאפיינים פסיונים וקסומים אחרים לא מושפעים ע"י הכוח הזה. כל חפץ היוצא מהחזקתך (כולל קליע או נשק הטלה) מיידית חוזר לגודלו המקורי. מכך ניתן להבין שנשקי הטלה מסבים נזק כרגיל. (קליעים מסבים נזק לפי גודל הנשק שירה אותם) השפעות מכווצות לא מצטברות מה שאומר (רק חלק ממה שזה אומר) שאינך יכול להשתמש בתיעול זה שוב כדי להקטין את עצמך יותר.

### הגבור

אתה יכול להעצים את כוח זה באחת או יותר מהדרכים הבאות:

1. אם תשקיע 6 נקודות כוח נוספות תוכל לרדת בשני סיווגי גודל במקום אחד. דבר זה יכפיל את כל המקדמים, התוספים והמחסרים המצוינים לעיל.
2. אם תשקיע 6 נקודות כוח נוספות, אתה תוכל לתעל כוח זה כפעולה מהירה במקום כפעולה רגילה.
3. אם תשקיע 2 נקודות נוספות תוכל להאריך את משך כוח זה לדקה/דרגה במקום סיבוב/דרגה.

### כיסוי מחשבות

**טלפתי (השפעה מוחית)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 1, לוחם מחשבה 1

**תצוגה:** מנטלית

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** קרוב (7.5 מ' +1.5 מ' / 2 דרגות)

**מטרה:** יצור אחד שרצונו בכך

**משך:** שעה/דרגה

**גלגול הצלה:** רצון, אך המגלגל תמיד יצליח בגלגול אלא

אם יבחר להיכשל בו בכוונה

**התנגדות לכוח:** כן, אך אין בכך צורך בשל גלגול ההצלה

הרצוני

## ספר הפסיונים השלם / תרגום של Psionics SRD

הגבול של מספר נקודות הכוח שמטרה יכולה להשקיע נשאר כרגיל. מאידך, המטרה לא יכולה לתעל את הכוחות מהרמה הגבוהה ביותר שלה. אם תיעול כוח יגרום למתעל לעבור את כמות נקודות הכוח הפנויות שלו או לעבור את גבול השקעת הכוח, התיעול שלו נכשל אוטומטית, אבל נקודות הכוח לא מבוזבזות.

### תגבור

על כל 4 נקודות כוח נוספות שמשקיע המטיל, הטווח של המבול ורדיוס שדה ההשפעה שלו גדלים ב-1.5 מ' (5 רגל).

### מגע ממיס

#### פסיכומטבוליזם (חומצה)

דרגה: לוחם מחשבה 2

תצוגה: ראייה

משך התיעול: פעולה רגילה

טווח: מגע

מטרה: יצור או חפץ במגע

משך: מידי

גלגול הצלה: אין

חסינות לכוח: לא

נקודות כוח: 3

המגע/טפריס/נשיכה היא מאכלת, ולחות תוססת נראית לעין בבירור בוקעת מהנשק הטבעי שלך או ידך. אתה מסב 6ק4 נזק חומצה לכל יצור או חפץ אם תצליח בהתקפת מגע לקפא"פ. החומצה שאתה מפריש משנה את הרכבה לאחר סיבוב אחד, ומאבדת כל יעילות ויכולת להסב נזק. אתה חסין לחומצה שלך.

### תגבור

על כל 2 נקודות כוח נוספות שתשקיע, כוח זה יסב 6ק1 נזק יותר.

### מגע מפורר

#### תנועה מוחית (העתקות)

דרגה: מטיל פרא/סיון 1, לוחם מחשבה 1

תצוגה: ראייה ושמע

משך התיעול: פעולה רגילה

טווח: מגע

מטרה: יצור/חפץ שאתה נוגע בו

משך: מידי

גלגול הצלה: אין

חסינות לכוח: כן(חפצים)

נקודות כוח: 1

מגעך לבדו יכול לפרק את החומר בפני השטח של אויב או חפץ, ולשלוח חלק קטנטן ממנו הרחק. השפעה זו משבשת, כך שהצלחה בהתקפת מגע מסבה 6ק1 נזק.

### תגבור

על כל נקודת כוח נוספות שתשקיע, הנזק שמסב כוח זה יגדל ב-6ק1 נקודות.

### מסע בחלום

#### תנועה מוחית

דרגה: נווד 7

אתה מגן על מחשבותיה של המטרה מפני ניתוח. כל עוד הכוח נמשך, המטרה מקבלת תוסף +10 נסיבתי בגלגולי מרמה כנגד אלו המנסים להבין את מניעיה האמיתיים בעזרת זיהוי מניע. בנוסף המטרה מקבלת תוסף +4 לגלגול ההצלה שלה כנגד כל כוח או קסם המשמש לקריאת מוחה. ("קריאת מחשבות" ו"גשוש מוחי" למשל)

### להפוך לגביש

#### יצירת על

דרגה: מעצב 6

תצוגה: שמע

משך התיעול: פעולה רגילה

טווח: בינוני (30.5 מ' +3.5 מ'/דרגה)

מטרה: יצור חי אחד

משך: תמידי

גלגול הצלה: קשיחות מתנגדת

התנגדות לכוח: כן

נקודות כוח: 11

אתה זורע את בשרה של המטרה בקריסטל שופע. ברגע לא ארוך יותר ממצמוץ, דמותה של המטרה נראית כקפואה, בזמן שבשרה והנוזלים בה הופכים מיידית לקריסטל. בעקבות השימוש בכוח זה, המטרה נראית חסרת חיים. למען האמת, היא אינה מתה(למרות שלא ניתן לזהות חיים עם כוחות או קסמים שמזהים חיים).

לכוח זה יש סיכוי להיות מבוטל רק בידי מתעל מדרגה גבוה יותר ממה שאתה היית כשתיעלת את כוח זה. כשהכוח מבוטל, הקריסטל נמס בחזרה לבשר, והמטרה חוזרת לאותו מצב בו היא הייתה לפני שהושפעה ע"י ההפיכה לגביש.

### מבול תודעה

#### טלפתי (השפעה מוחית)

דרגה: מטיל פרא/סיון 5, לוחם מחשבה 5

תצוגה: מנטלית וראייה

משך התיעול: פעולה רגילה

טווח: 9.5 מ'

שדה השפעה: רדיוס של 9.5 מ' מסביב למתעל

משך: סיבוב/דרגה

גלגול הצלה: רצון מתנגד, ככתוב בהמשך.

התנגדות לכוח: כן

נקודות כוח: 9

ע"י תיעול הכוח אתה מייצר רעש על-תודעתי המסכל את היכולת של דמויות פסיוניות אחרות לתעל את כוחן או להשתמש ביכולות דמויות על-תודעה(אתה לא מושפע ממבול התודעה של עצמך). כל הדמויות הפסיוניות הפעילות בשדה ההשפעה זקוקות ל-4 נקודות כוח נוספות בכדי לתעל את כוחן, אלא אם הדמות הנ"ל מצליחה בגלגול רצון בכל פעם שבו היא מתעלת כוח. שימוש ביכולת דמוית על-תודעה הופך לפעולת סיבוב מלא במקום פעולה רגילה כאשר בתוך שדה המבול התודעתי. אם 2 שדות השפעה של מבולי תודעה חותכים זה את זה, ההשפעות לא מצטברות.

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

לפרטים נוספו, בקרו באתר <http://forums.pundak.co.il>

מחסה (לאויבים יש 20% סיכוי להחמיץ) תודות לקרום העוטף את צורתך. אתה מסוגל להרים או להניח חפצים, משום שאתה עובר בקלות דרך הקרום. כל דבר שאתה מחזיק נעטף גם הוא ע"י המסתור האמורפי. זאת ועוד, אתה מסוגל לתקוף בקרב קפא"פ, לבצע התקפות לטווח רחוק ולהשתמש בכוחות בלי מעצורים. הקרום הוא שקוף לגמרי מבחינתך.

### **מסתור אמורפי, דגול יצירת על(יצירה)**

**דרגה:** מעצב 3, לוחם מחשבה 3

**משך:** סיבוב/דרגה ב

**נקודות כוח:** 5

כמו מסתור אמורפי, חוץ מכך שהקרום החצי מוחשי מעוות את דמותך כל כך ואת מיקומך האמיתי עד שאתה מקבל מסתור מלא (לאויבים יש 50% סיכוי להחמיץ), אך למשך זמן מועט יותר.

### **מצוקת נשימה**

**טלפתי (הכרח) (השפעה מוחית)**

**דרגה:** טלפת 3

**תצוגה:** שמע

**משך התייעול:** פעולה רגילה

**טווח:** בינוני (30.5 מ' + 3.5 מ'/דרגה)

**מטרה:** דמוי אנוש נושם אחד

**משך:** סיבוב/דרגה

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד, קשיחות חלקית, ככתוב בהמשך

**התנגדות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 5

אתה מכריח את המטרה להוציא את כל האוויר השמור בריאותיה בנשיפה מיידיה וקצרה, ובכך משבש את מנגנון הנשימה האוטונומית שלה. ריאותיה של המטרה לא פועלות באוטומטיות כל עוד נמשך הכוח. אם המטרה מצליחה בגלגול רצון כשמצוקת הנשימה מתועלת, הוא אינו מושפע מהכוח. אם הגלגול נכשל, המטרה עדיין יכולה לנשום ע"י שימוש בפעולה רגילה בכל סיבוב כדי לנשום בהתנשפות.

היצור המושפע מסוגל לפעול כרגיל (במקום לשלוט בנשימותיו במודע), אך בכל סיבוב שהוא עושה כן, מהסיבוב בו הוא נכשל בגלגול הרצון, המטרה מסתכנת להתעלף מחוסר בחמצן. המטרה חייבת להצליח בגלגול קשיחות בסוף כל אחד מתוריה שבה היא לא לקחה נשימה במודע. הד"ק של הצלה זו עולה ב-1 בהצטברות בכל סיבוב אחרי הראשון שעבר ללא נשימה. הד"ק נופל בחזרה לערכו המקורי אם המטרה משקיעה פעולה כדי לנשום.

אם המטרה נכשלת בגלגול הקשיחות, היא מנוטרלת (0 נק"פ). בסיבוב הבא היא יורדת ל-1 נק"פ וגוססת. קסמי ריפוי או קסמים יכולים להחיות את המטרה הגוססת כרגיל, כל עוד משך הכוח כבר נגמר. אם הכוח עדיין

**תצוגה:** ראייה

**משך התייעול:** פעולה רגילה

**טווח:** מגע

**מטרה:** אתה ויצורים במגע, עד יצור/דרגה

**משך:** שעה/דרגה ב

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד

**חסינות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 13

אתה וכל יצור בו אתה נוגע נמשכים יחד עם קשת חלומות בהקיץ מקריסטל אל גבול המחשבה המודעת ולתוך אזור החלומות. אתה יכול לקחת יותר מיצור אחד (לפי הגבלת הכמות לעיל), אבל כל אחד בו אתה נוגע חייב לגעת בעוד מטרה. אתה פיזית נכנס לעולם החלומות, ולא משאיר כלום מאחוריך.

בעולם החלומות, אתה זו דרך סלט של מחשבות, תשוקות, ופאנטומים שנוצרים ע"י המוחות של חולמים בכל מקום. על כל דקה שאתה זו דרך חלום, אתה יכול "להתעורר" כך שאתה מוצא את עצמך ממוקם לא נכון ב-3 ק"מ מהמקום בו עברת לעולם החלומות. כך, דמות יכולה להשתמש בכוח זה כדי לנוע במהירות בכך שהיא פיזית נכנסת למקום שרק חלומות משוטטות בו, לזוז את המרחק הרצוי, ואז לצעוד חזרה לעולם הרגיל. אתה תמיד יודע איפה אתה תצא לתוך העולם הרגיל.

מסע בחלום יכול לשמש גם כדי לעבור למישורים אחרים הכוללים יצורים שחולמים, אך לעשות כך דורש מעבר בחלומות של חוצנים, היכן שאתה מושפע מגחמות של הרבה מציאויות חלומיות-הצעה עם פוטנציאל לסכנה. מעבר למישור אחר בדרך זו לוקח 4ק1 שעות של מסע רציף.

כל יצור שמצטרף כשמסע בחלום מתועל גם עובר לגבול המחשבה הלא מודעת. יצור שמופרד ממך נודד לתוך אופק החלומות. כשהמשך נגמר, כל היצורים המושפעים חוזרים לעולם הרגיל עד 625 ק"מ ממקום ההתחלה. אם יצור נשאר באופק החלומות, הוא חסר יכולת לעזוב אלא אם הוא יכול לתעל מסע בחלום בעצמו או שאחד שיכול לתעל את הכוח יותר לחפש אותו.

**תגבור**

על כל 2 נקודות כוח נוספות שתשקיע, ד"ק כוח זה גדל ב-1.

### **מסתור אמורפי**

**יצירת על (יצירה)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 2, לוחם מחשבה 2

**תצוגה:** חומרית, ככתוב בהמשך

**משך התייעול:** פעולה רגילה

**טווח:** 0 מ'

**השפעה:** ערפל דמוי-מוחשי חסר צורה שמרכזו במתעל

**משך:** דקה/דרגה ב

**נקודות כוח:** 3

ע"י שימוש במסתור האמורפי, אתה טווח קרום דמוי מוחשי מסביבך. אתה נשאר נראה לעין בתוך המעטפת החצי שקופה האמורפית. העיוות הזה נותן לך



**מטרה:** יצור אחד

**משך:** מידי

**גלגול הצלה:** קשיחות חלקית, ככתוב בהמשך

**התנגדות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 13

אתה משבש את קצה הלב האוטונומי של המטרה, בכך הורג אותה מיידית אם היא תיכשל בגלגול קשיחות ויש לה 11 קוביות פגיעה ומטה. אם המטרה מצליחה בגלגול ההצלה או שיש לה יותר מ-11 קוביות פגיעה, היא סופגת 6 ק6 נקודות נזק.

**תגבור**

על כל נקודת כוח נוספת שתשקיע, כוח זה יהרוג מטרה שיש לה קוביית פגיעה אחת נוספת.

### נפילה חתולית

**תנועה מוחית**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 1, לוחם מחשבה 1

**תצוגה:** שמע

**משך התיעול:** פעולה מיידית

**טווח:** אישי

**מטרה:** המתעל

**משך:** עד הנחיתה או סיבוב/דרגה, הנמוך מביניהם

**נקודות כוח:** 1

אתה מתאושש מנחיתה מיידית ויכול לספוג חלק מהנזק של הנפילה. אתה תמיד נוחת על רגליך, ויכול לקבל נזק כמו היית נופל 3 מ' (10 רגל) פחות משנפלת באמת. הכוח הזה משפיע עליך ועל כל מה שאתה נושא או מחזיק(עד למשקל המקסימלי המותר לך). אתה יכול לתעל את הכול הזה במחשבה מיידית, במהירות מספיקה כדי שהכוח ישפיע בזמן שאתה נופל. תיעול הכוח הוא פעולה מיידית. אתה יכול לתעל את כוח זה גם אם אין זה תורך.

**תגבור**

על כל 4 נקודות כוח נוספות שתשקיע, כוח זה יפחית את הנזק כאילו נפילתך הייתה נמוכה ב-3 מ' (10 רגל).

### נשק ממיס

**פסיכומטבוליזם (חומצה)**

**דרגה:** לוחם מחשבה 2

**תצוגה:** ראייה

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** אישי

**מטרה:** נשק מוחזק אחד, ככתוב בהמשך

**משך:** מידי

**גלגול הצלה:** אין

**הסינות לכוח:** לא

**נקודות כוח:** 3

כמו מגע ממיס, חוץ משהכוח טוען נשק אחד שאתה מחזיק בחומצה עד שתבצע התקפה מוצלחת אחת.

### סילוק אקטופלסמה

**יצירת על**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 3

פועל, המטרה עדיין חייבת להצליח בגלגול קשיחות בכל סיבוב שבה היא לא נושמת בצורה מודעת.

**תגבור**

אתה יכול להעצים את כוח זה באחת או יותר מהדרכים הבאות.

1. אם תשקיע 2 נקודות כוח נוספות, כוח זה יוכל להשפיע על חיות, פיות, ענקים, חיות קסומות ודמויי אדם מפלצתיים.

2. אם תשקיע 4 נקודות כוח נוספות, כוח זה יוכל להשפיע על סטייה, דרקון או חוצן בנוסף לסוגי היצורים המוזכרים לעיל.

3. אם תשקיע 6 נקודות כוח נוספות, כוח זה יוכל להשפיע על 4 יצורים שכולם בתוך מעגל כלשהו שהרדיוס שלו הוא 6 מ'. (20 רגל)

בנוסף, על כל 2 נקודות כוח שתשקיע כדי להשיג אחד מהאפקטים המצוינים למעלה, הד"ק של כוח זה יגדל ב-1

### מקרה חירום, פסיוני

**בינה למרחוק**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 6

**תצוגה:** ריח

**משך התיעול:** 10 דקות או יותר, ככתוב בהמשך

**טווח:** אישי

**מטרה:** המתעל

**משך:** יום/דרגה ב

**נקודות כוח:** 11, נק"ן

אתה יכול לתעל לתוך עצמך כוח אחר כך שהוא יתחיל את השפעתו ברגע שיקרה תנאי מסוים שאתה מגדיר כאשר אתה מתעל את מקרה החירום הפסיוני. מקרה החירום והכוח הנלווה מתועלים באותו זמן, ו-10 דקות הוא הזמן הנמוך ביותר בשביל שניהם יחד. אם לכוח הנלווה יש משך תיעול ארוך יותר מ-10 דקות, השתמש במשך שלו במקום 10 הדקות. הכוח הנלווה חייב להיות כוח שמשפיע עליך ודרגתו לא תעלה על שליש מדרגת המתעל שלך, מעוגל למטה. (6 דרגה מקסימלית)

התנאים להפעלת הכוח הנלווה חייבים להיות ברורים, למרות שהם יכולים להיות כלליים מאוד. בכל המקרים, מקרה החירום יביא מיידית להשפעה את הכוח הנלווה, כאשר האחרון "יתועל" מיידית רק כאשר התנאי יתבצע. אם התנאים יהיו מסובכים או מפותלים, צמד הכוחות(מקרה החירום והכוח הנלווה) עלולים להיכשל כאשר הם מזומנים.

אתה יכול להשתמש רק בכוח אחד בתור כוח נלווה למקרה החירום בכל זמן. אם יתועל אחד אחר, הראשון(אם עדיין פעיל) יבוטל.

### משבר חיים

**טלפתי (השפעה מוחית, מוות)**

**דרגה:** טלפת 7

**תצוגה:** מנטלית

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** בינוני (30.5 מ' + 3.5 מ'/דרגה)

**תצוגה:** שמע וראייה

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** בינוני (30 מ' + 3 מ'/דרגה)

**שדה ההשפעה:** פרץ ברדיוס 9 מ' (30 רגל)

**משך:** מידי

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד, ככתוב בהמשך

**חסינות לכוח:** לא

**נקודות כוח:** 5

אתה מסלק יצורים, חפצים או השפעות הבנויות מאקטופלסמה, כמו מבנים אסטרליים או כוח הפקעת האקטופלסמית, או שהיו קודם בנויים מאקטופלסמה, כמו חפצים שנבנו מכוחות יצירת על(יצירה).

יצור אקטופלסמי שנכשל בגלגול הרצון שלו מתפזר לכל כך הרבה מרכיבי אקטופלסמה שהוא מתנדף מיידית.

יצור תחת השפעת הכוח צורה אקטופלסמית שנכשל בגלגול ההצלה נהרס במקום או מועבר למקום אקראי במישור האסטרלי (50% סיכוי לכל תוצאה).

שאר כוחות מתמשכים שמייצרים חפצים או השפעות אקטופלסמיות כגון פקעת אקטופלסמית מסולקים אם אתה מצליח בבדיקת דרגת מתעל (1ק +20 דרגת המתעל שלך, מקסימום +10) כנגד ד"ק של +11 דרגת מתעל הכוח.

### סירוס מוח

**תנועה מוחית (העתקות)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 7

**תצוגה:** מנטלית

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** קרוב (7.5 מ' + 1.5 מ'/2 דרגות)

**מטרה:** יצור חי אחד

**משך:** מידי

**גלגול הצלה:** חוסן מתנגד

**התנגדות לכוח:**

**נקודות כוח:** 13

עם סירוס מוח, אתה מסיר חלק מגזע המוח של המטרה. היצור מאבד את כל הפעולות המוחיות שלו, את כל יכולות החושים שלו, ואת כל תנועותיו הרצוניות. המטרה רופסת ולא מגיבה. ללא אמצעים דרסטיים כמו "שחזור דגול" או השפעה דומה מרמה 7 ומעלה, היצור ימות ב1ק4 ימים.

### עוגן ממדי, פסיוני

**תנועה מוחית**

**דרגה:** נווד 4

**תצוגה:** שמע

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** בינוני (30 מ' + 3 מ'/דרגה)

**השפעה:** קרן

**משך:** דקה/דרגה

**גלגול הצלה:** אין

**חסינות לכוח:** כן (חפצים)

**נקודות כוח:** 7

כמו לחש עוגן ממדי, חוץ מהנתון לעיל.

### ערפול תודעה

**טלפתי (השפעה מוחית)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 2

**תצוגה:** אין

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** קרוב (7.5 מ' + 1.5 מ'/2 דרגות)

**מטרה:** יצור אחד

**משך:** דקה/דרגה

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד

**התנגדות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 3

אתה הופך את עצמך לבלתי ניתן לגילוי ע"י המטרה בעזרת מחיקת כל מודעות לנוכחותך במוחה. לכוח זה יש את ההשפעות הבאות:

- אתה בלתי נראה ובלתי נשמע והמטרה לא מסוגלת לזהות את נוכחותך בעזרת אף חוש. המטרה אינה מסוגלת למקם אותך במרחב בעזרת שום אמצעי.
- המטרה אינה שמה לב לפעולותיך, כל עוד אינך מבצע התקפות כנגדה או מבצע פעולות המאיימות עליה בסביבתה. אם תקוף את המטרה ההשפעה תתפוגג.
- אם תבצע פעולה המשנה מהותית את סביבתה של המטרה כמו להתקיף יצור אחר או להזיז חפץ גדול בטווח ראייתה של המטרה, המטרה תגלגל מחדש רצון כנגד הכוח. אם בעל ברית של המטרה מסוגל לראות או לחוש בך, הוא מסוגל להשתמש בפעולת תנועה כדי להזהיר את המטרה ובכך לאפשר לה לגלגל רצון מחדש.

### ערפול תודעה, המוני

**טלפתי (השפעה מוחית)**

כל הנתונים של ערפול התודעה ההמוני זהים לאלו של ערפול התודעה הרגיל, חוץ מאשר הנתונים הבאים:

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 6

**מטרה:** יצור/דרגה

**נקודות כוח:** 11

בדיוק כמו ערפול תודעה, רק על מטרות רבות, כרשום למעלה.

### פיצוץ מהמם

**פסיכוקינטיקה (כוח)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 2

**תצוגה:** שמע

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** בינוני (30.5 מ' + 3.5 מ'/דרגה)

**מטרה:** יצור או חפץ אחד

**משך:** מידי

**גלגול הצלה:** אין

**התנגדות לכוח:** כן

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

לפרטים נוספו, בקרו באתר <http://forums.pundak.co.il>

**נקודות כוח: 3**

המטרה שבחרת נחבטת ע"י כוח טלקינטי המסב 1ק6 נזק כוח. אתה יכול לבחור שהכוח יסב כמות זהה של נזק לא קטלני במקום זאת. הפיצוץ המהמם תמיד משפיע על המטרה כל עוד היא בטווח הראייה שלך, גם אם היא בטווח קפא"פ או אם יש לה מחסה או מסתור אך אינך יכול להשתמש בכוח על יצורים בעלי מחסה מלא או מסתור מלא. ניתן להשתמש בכוח זה כדי להסב נזק לחפצים לא קסומים ושאר חפצים לא מוחזקים. (כולל דלתות, קירות, מנעולים וכו')

**תגבור**

אתה יכול להעצים את כוח זה באחת משתי הדרכים הבאות או בשתייהן יחד.

1. על כך 2 נקודות כוח נוספות שתשקיע, הנזק יגדל ב-1ק6 נקודות.
2. על כל 2 נקודות שתשקיע, כוח זה יוכל לפעול על מטרה נוספת. כל מטרה נוספת חייבת להיות במרחק של לא יותר מ-15 רגל ממטרה אחרת של כוח זה.

**דרגה: מטיל פרא/סיון 4**

**תצוגה: מנטלית**

**משך התיעול: 10 דקות**

**טווח: ככתוב בהמשך**

**מטרה: יצור אחד עם תבונה של 3 ומעלה**

**משך: סיבוב/דרגה**

**גלגול הצלה: אין**

**התנגדות לכוח: לא**

**נקודות כוח: 7**

אתה בונה חיבור מנטלי בין יצור שכבר היה לך קשר מנטלי או פיזי איתו בעבר. המטרה לא צריך להיות בטווח ראייה או אפילו על אותו מישור כמוך. המטרה מזהה אותך, ואתה יכול לתקשר איתה בצורה מנטלית במשך הכוח(למרות שאין דבר המכריח את המטרה לענות לך), ולהחליף מסרים של 25 מילים או פחות כל סיבוב. לקבל מסר אינה פעולה ואינה מביאה להתקפות מזדמנות, אך שליחת הודעה היא פעולה רגילה שיכולה להביא להתקפות מזדמנות.

**שליטה באוויר**

**פסיכוקינטיקה**

**דרגה: קינטי 2**

**תצוגה: מנטלית**

**משך התיעול: פעולה רגילה**

**טווח: ארוך(120 מ' + 12 מ'/דרגה)**

**שדה ההשפעה: רדיוס 15 מ' מסביב לנקודה הנבחרת במרחב**

**משך: כל עוד הריכוז נשמר, עד לדקה/דרגה**

**גלגול הצלה: אין**

**התנגדות לכוח: לא**

**נקודות כוח: 3**

יש לך שליטה מסוימת על מהירות הרוח וכיוונה. מהירות הרוח באזור יכולה לעלות ולרדת ב-16 קמ"ש, וכיוונה יכול להשתנות עד אשר היא ניצבת לרוח הקודמת או פחות. רוחות חזקות מספיק יכולות לגרום ליצורים להתעופף ברוח, ליפול על הקרקע או להיעצר כנגדה, כאילו הייתה רוח רגילה במהירות גבוהה, כרגיל.

**תגבור**

על כל 5 נקודות נוספות שתשקיע, תוכל לשנות את מהירות הרוח בעוד 16 קמ"ש, עד למקסימום של 96 קמ"ש. אינך יכול לשנות את כיוונה בעוד 90 מעלות בעזרת תגבור.

**שליטה באור**

**פסיכוקינטיקה (אור)**

**דרגה: מטיל פרא/סיון 1**

**תצוגה: ראייה**

**משך התיעול: פעולה רגילה**

**טווח: בינוני (30.5 מ' + 3.5 מ'/דרגה)**

**ראייתחושך, פסיוני**

**בינה למרחוק**

**דרגה: מטיל פרא/סיון 3, לוחם מחשבה 2**

**תצוגה: ראייה**

**משך התיעול: פעולה רגילה**

**טווח: אישי**

**מטרה: המתעל**

**משך: שעה/דרגה**

**נקודות כוח: מטיל פרא/סיון 5, לוחם מחשבה 3**

כמו לחש ראייתחושך, חוץ מהנתון לעיל.

**רסיס קריסטל**

**יצירת על (יצירה)**

**דרגה: מטיל פרא/סיון 1**

**תצוגה: חומרית ושמע**

**משך התיעול: פעולה רגילה**

**טווח: קרוב (7.5 מ' + 1.5 מ'/2 דרגות)**

**השפעה: קרן**

**משך: מידי**

**גלגול הצלה: אין**

**התנגדות לכוח: לא**

**נקודות כוח: 1**

ברגע תיעול הכוח, אתה מניע רסיס קריסטל חד כלהב כנגד מטרתך. עליך להצליח בהתקפת מגע מטווח רחוק עם הקרן כדי להסב נזק למטרה. הקרן מסבה 1ק6 נקודות של נזק דוקר.

**תגבור**

על כל נקודת כוח נוספת שתשקיע, הנזק שמסב כוח זה יגדל ב1ק6.

**שוחח**

**טלפתי (השפעה מוחית)**

לשבת, ללכת, להסתובב וכו', אך שימוש במיתרי הקול זו פעולה קשה מדי בשבילך. אתה מסוגל להחזיק את המטרה בלי לנוע, ובכך לגרום לה להיות חסרת אונים. אתה לא מסוגל להכריח את המטרה לתעל כוחות, להטיל קסמים או להשתמש בכל פעולה מיוחדת שאינה פעולה ששייכת רק לתנועות גוף. אם אתה מאבד קו ראייה עם המטרה, השפעת הכוח תמה.

אם אתה מכריח את המטרה לפתוח בקרב, תוסף ההתקפה שלה שווה לתה"ב שלך + מתאם התבונה שלך, והתוסף שלה בגלגולי נזק שווה למתאם התבונה שלך. מטרה של כוח זה לא מסוגלת לבצע התקפות מזדמנות. המטרה לא מקבלת שום תועלת לדרג"ש שלה מזריזות, אך היא כן מקבלת תוסף לדרג"ש שלה השווה למתאם התבונה שלך. למרות שגוף המטרה תחת שליטתך, מוחה אינו. מטרה המסוגלת להשתמש בפעולות תודעתיות בלבד(כמו תיעול כוחות) מסוגלת לעשות כן.

#### תגבור

על כל 2 נקודות כוח נוספות שתשקיע, כוח זה יוכל להשפיע על יצור מסיווג גודל אחד גדול יותר.

#### שליטה בחפץ

##### פסיכוקינטיקה

דרגה: קינטי 1

תצוגה: חומרית

משך התייעול: פעולה רגילה

טווח: בינוני (30.5 מ' + 3.5 מ'/דרגה)

מטרה: חפץ אחד שאינו מוחזק במשקל עד 50 ק"ג.

משך: כל עוד הריכוז נמשך, עד סיבוב/דרגה

גלגול הצלה: אין

התנגדות לכוח: לא

נקודות כוח: 1

אתה "מפריח חיים" בחפץ חסר חיים בעזרת טלקינטיקה. למרות שהוא לא באמת חי, החפץ נמצא בשליטתך המלאה. צמחים חיים לא ניתנים לשליטה בצורה זו, וכך גם חפצים חיים או אל מתים. החפץ הנשלט זז כמו בובה, עם תנועות שלומיאליות וחסרות חן, במהירות 6 מ' לסיבוב. אם צורתו נוקשה, החפץ יוצר קולות של שפשוף, קרקוש ונקישות בעודך מזיז אותו. החפץ הנשלט יכול להתקיף אויב אם תורה לו כך. יש לו התקפת התנגשות אחת, בתה"ב ששווה לתה"ב שלך ועוד מתאם התבונה שלך. אם ההתקפה פוגעת, הוא מסב נזק של 6 וק ועוד מתאם התבונה שלך. לחפץ הנשלט יש את אותה קשיחות ונק"פ כרגיל. אתה יכול להשתמש בכוח זה על מנעול לא קסום, ולגרום לו לנוע בצורה שתגרום לו לנסות להיפתח. אם דמות אחרת מבצעת בדיקת פריצת מנעולים הכוללת את המנעול שעליו את מרכז את שליטתך, הדמות מקבלת +4 בבדיקה הנ"ל.

#### שליטה בלהבות

##### פסיכוקינטיקה

דרגה: מטיל פרא/סיון 1

**שדה ההשפעה:** 9 קוביות של 0.3 מ"ק האחת + 3 קוביות של 0.3 מ"ק האחת/דרגה (9 קוביות של 10 רגל קוביה + 3 קוביות של 10 רגל קוביה/דרגה)

**משך:** כל עוד נשמר הריכוז, עד דקה/דרגה או סיבוב אחד, ככתוב בהמשך

**גלגול הצלה:** אין

**התנגדות לכוח:** לא

**נקודות כוח:** 1

ע"י שליטה ברמת האור האופף את האזור, אתה מסוגל להקטין או להגדיל את התאורה של אותו אזור. השינוי בתאורה יכול להיות הדרגתי (לוקח כדקה) או מיידית(וקורה ברגע בו תיעלת את הכוח). אתה מסוגל לשנות את רמת התאורה מרמתה המקורית בכל זמן במשך השפעת הכוח.

#### הקטנה של רמת האור

אתה מסוגל להקטין את רמת התאורה של אזור בין 5% (בלתי מורגש כמעט) ל-100% (חשכה מוחלטת). אם אתה מקטין את כמות האור ב-50% או יותר, יכולת הראיה של יצורים המסתמכים על אור כדי לראות פוחתת בהתאם. אם הקטנת האור באזור היא של 100%, גם אלו עם ראיית אור מועט(או שזה אור כוכבים? לא מכיר את המושג בעברית) לא מסוגלים לראות בתוך האזור המושפע. על כל הקטנה של 25% באור האופף את האזור, דמויות באזור מקבלות תוסף מצטבר נסיבתי בגלגולי הסתתרות של 1+(עד למקסימום של +4 כשכל האור נעלם)

#### הגדלה של רמת האור

אתה יכול להגדיל את התאורה של אזור בין 5%(כמעט בלתי מורגש) עד ל-100%. אם אתה מגדיל את האור ב-50% או יותר, יכולת הראיה של יצורים שמסתמכים על אור כדי ראות משתפרת בהתאם.

אתה יכול להשתמש בכוח זה כדי להגדיל את התאורה של אזור ב-200%(ובכך לשפר את יכולת הראייה בהתאם) אך בעשותך כך משך כוח זה הוא סיבוב אחד בלבד.

#### שליטה בגוף

##### פסיכוקינטיקה

דרגה: קינטי 4

תצוגה: חומרית

משך התייעול: פעולה רגילה

טווח: בינוני (30.5 מ' + 3.5 מ'/דרגה)

מטרה: יצור בסיווג גודל בינוני או קטן יותר בעל פיסיוולוגיה דמוי אנושית

משך: כל עוד הריכוז נשמר, עד דקה/דרגה

גלגול הצלה: קשיחות מתנגדת

התנגדות לכוח: כן

נקודות כוח: 7

אתה שולט בפעולות של כל דמוי אנוש(כולל אל מתים וחוצנים עם פיסיוולוגיה דמוי אנושית) בטווח הראייה שלך(אם הוא בטווח הכוח, כמובן) בצורה פסיכוקינטיית. שליטה בגוף לא דורשת קשר מוחי עם המטרה משום שאתה בעצם מכריח את גפיה לזוז בנפרד ממה שאומר מוחה של המטרה. אתה מסוגל להכריח את המטרה לקום,

**תצוגה: שמע**

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** בינוני (30.5 מ' + 3.5 מ'/דרגה)

**מטרה:** מקור אש לא קסום אחד, ככתוב בהמשך

**משך:** כל עוד הריכוז נשמר, עד דקה/דרגה

**גלגול הצלה:** ככתוב בהמשך

**חסינות לכוח:** לא

**נקודות כוח:** 1

אתה שולט בצורה פירוקינטית בעוצמתו ובתזוזתו של מקור אש אחד. אש לא קסומה אחת יכולה להישלט על ידך אם היא שווה בגודלה או קטנה לגודל המקסימלי של אש שאתה יכול לשלוט בה לפי דרגת המתעל שלך, כמו שנראה לעין בטבלה הצורפת. אתה מסוג לעבור בחופשיות בשליטה על מקורות אש או לשנות את טבע השליטה שלך כל עוד אתה שומר על ריכוז אך ניתן לבצע רק שינוי מסוים אחד(לשמור על אש בוערת, להזיז אותה או לשנות את גודלה) למקור אש אחד בכל סיבוב. כאשר שליטתך על מקור אש נפסקת, הבערה היא מיידית חוזרת למצבה הרגיל(או נכבית אם אין לה דלק או אם הוזה ממקומה המקורי). עם כוח זה אתה מסוגל להשאיר בצורה מלאכותית את בערת האש שהייתה אמורה להיגמר בגלל חוסר בדלק. גם להטביל להבה במים לא תכבה אותה(למרות שהטבעת כל הלהבה כן תכבה אותה). בצורה רגילה, יצור בסיכון להתלקח באש יכול להתחמק מגורל זה ע"י ביצוע גלגול תגובה בד"ק 15, כאשר הצלחה מורה שהאש כובתה אך אם האש היא אחת שנשארה בוערת ע"י השימוש בשליטה בלהבות, ד"ק גלגול התגובה שצריך כדי לכבות את הלהבות עולה ל-25.

כוח זה מאפשר לך להזיז אש כאילו הייתה יצור חי. אתה מסוגל להניע רק אש הבוערת בערב טבעית, אם תנסה להזיז אחת שהוגדלה או הוקטנה ע"י העצמת כוח זה, האש תחזור לגודלה המקורי. אש מונעת זזה במהירות של 9 מ' לסיבוב. אש שזזה הרחק מהדלק שלה או ממקומה המקורי גוועת ברגע ששליטתך בה תמה.

אש מונעת יכולה להיכנס לכל משבצת, גם אם יש כבר יצור בה. אם אש מונעת נכנסת למשבצת המאוכלסת ביצור, היצור מסוגל לבצע גלגול תגובה כדי לזוז מהדרך(ד"ק 11+ מספר קוביות הנזק שעושה האש+ מתאם תבונה שלך כפסיון/מתאם הכריזמה שלך כמטיל פרא). הצלחה בגלגול מזיזה את היצור למשבצת הקרובה ביותר שאינה מאוכלסת. הלהבות מסבות את הנזק המתאים לכל יצור שעלה באש או שמוקף ע"י הלהבות(במשבצת של האש). ראה את הטבלה המצורפת.

בהתחלת תורך, האש המונעת מסבה נזק לכל יצור במשבצת שלה והיצור עולה באש אלא אם הוא מצליח בגלגול תגובה(ככתוב לעיל). קורבן שעלה באש סופג 6ק1 נקודות נזק כל סיבוב. יותר סיבובים בתוך אותו מרחב עם האש אומר יותר סיכויים להתלקח. הנזק מכמות רבה של שריפות מצטבר, אך הקורבן מקבל גלגול הצלה כנגד כל שריפה. זה אפשרי להחליף שליטה מהאש המונעת(ובכך לגרום לה להיעלם) כדי לחזק להבות שכבר בוערות(ובכך לשלול מהיריב את כל גלגולי ההצלה אחרי הראשון).

**תגבור**

אתה מסוגל להעצים את כוח זה באחת מהדרכים הבאות או בשתיהן יחד.

1. על כל 2 נקודות כוח נוספות שתשקיע, אתה מסוגל להגדיל את גודלה של האש בסיווג גודל אחד, עד למקסימום של האש שאתה יכול לשלוט בה לפי דרגת המתעל שלך(ראה את הטבלה המצורפת).

2. על כל 2 נקודות כוח נוספות שתשקיע, אתה מסוגל להקטין את גודלה של האש בסיווג גודל אחד. אתה מסוגל להחליש אש בסיווג גודל קטנטנה או קטנה יותר לכלום, ובכך לכבות אותה.

גודל מקסימום נזק לסיבוב	דוגמא	גודל האש מתעל	דרגת מתעל
1	זרד אש	אפסי	1-2
3ק1	לפיד	זערוני	3-4
6ק1	מדורת בישול קטנה	קטנטן	5-6
6ק2	מדורת בישול גדולה	קטן	7-8
6ק3	כבשן	בינוני	9-10
6ק4	מדורה	גדול	11-12
6ק5	בקתה בוערת	ענק	13-14
6ק6	מסבאה בוערת	עצום	15-16
6ק7	אכסניה בוערת	קולוסאלי	17 ומעלה

**שליטה בצליל**

**פסיכוקינטיקה (קולי)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 2

**תצוגה:** שמע, ככתוב בהמשך

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** בינוני (30.5 מ' + 3.5 מ'/דרגה)

**מטרה:** צליל בודד או ערבוב של צלילים בעלי מכנה משותף

**משך:** כל עוד נשמר הריכוז, עד דקה/דרגה, ככתוב בהמשך

**גלגול הצלה:** אין

**התנגדות לכוח:** לא

**נקודות כוח:** 3

אתה יכול לעצב ולשנות צלילים קיימים. אתה יכול לבחור כמטרה צליל אחד כגון אדם המדבר או שר, או קבוצה של צלילים משותפים כמו טפיפות של גשם או רקיעות הרגליים של חיילים בחולפים באזור. קול שקט כמו נקישת אצבע יכול להישלט. אתה מסוגל להחליף כל צליל ששמעת בתור צליל המטרה. אם אתה מנסה לשכפל במדויק את קולו של אדם מסוים, או צליל מפחיד מבסיסו(כמו שאגת דרקון), אתה חייב להצליח בבדיקת

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

לפרטים נוספו, בקרו באתר <http://forums.pundak.co.il>

## ספר הפסיונים השלם / תרגום של Psionics SRD

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד

**התנגדות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 11

אתה לוקח שליטה על כוח שתועל ע"י המטרה שחובה לשמור על ריכוז כדי להשאירו. ברגע שהשליטה שלך, יש לך כמה אופציות:

- לתת לכוח לפעול כרגיל.
  - לתת לכוח לפעול על המטרה (אם כוח אישי) אבל להחליט באיזה צורה הוא ישלים את מטרתו כל סיבוב.
  - לכוון את הכוח על עצמך (אם כוח אישי).
  - לבחור לא להתרכז על כוח השעבוד בסיבוב הבא, ובכך לגרום להפסקתו בנקודה ההיא.
- כאשר תם הריכוז או משך הכוח של השעבוד, הכוח עליו לקחת שליטה נגמר, גם אם זה אומר שהוא אמור להיגמר מוקדם מהרגיל.

### שתק

**טלפתי (כפייה) (השפעה מוחית)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 1

**תצוגה:** ראייה

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** 6 מ'

**שדה ההשפעה:** קונוס הנובע ממך.

**משך:** דקה/דרגה ב

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד

**חסינות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 1

אתה משדר כפייה מנטלית שמשכנעת יצור אחד או יותר של 4 ק"פ או פחות שהם משותקים. היצורים עם הכי מעט ק"פ מושפעים ראשונים. בין יצורים בעלי אותו ק"פ, אלו הקרובים ביותר למקור הכוח מושפעים ראשונים. ק"פ שלא מספיקות כדי להשפיע על יצור מבוזבזות. יצורים שמוגדרים חסרי אונים או נהרסים בהגיעם ל-0 נק"פ אינם מושפעים.

יצורים המושפעים ע"י כוח זה מאמינים שהם הובאו לגבול איבוד ההכרה וחייבים לפעול בהתאם. למרות שזה אפשרי שדב"ש ינסה לעשות מעשה הרואי, דב"שים ויצורים תחת ההשפעה של כוח זה לרוב נכנסים לפחד או בורחים.

כל יצור שמנסה לקחת פעולה רגילה שובר את הכפייה מיידית ויכול לפעול כרגיל. יצור שמנסה לרפא את עצמו או מקבל ריפוי גם הוא משתחרר מהכפייה, גם אם הוא לא היה פצוע, והריפוי מבוזבז. יצור שסופג נזק משוחרר מהכפייה מיידית גם כן. (למרות שהנזק עדיין נחשב כנגד הנק"פ הנוכחי שלו)

### תגבור

על כל 2 נקודות כוח נוספות שתשקיע, טווח כוח זה יגדל ב-1.5 מ', וד"ק ההצלה כנגדו יגדל ב-1.

בנוסף, על כל נקודת כוח שתשקיע להגדיל את הטווח וד"ק ההצלה מכוח זה, כוח זה יוכל להשפיע על מטרות בעלות +4 כמות הנקודות שהושקעו בנוסף.

מרמה עם תוסף +5 נסיבתי כנגד בדיקת זיהוי המניע של המאזין המבוקש בכדי לא להעלות חשד.

אתה יכול להשקיט רעש לגמרי או להכפיל את כוחו של צליל לכוז רמת רעש שהוא יטיב את כל שאר השיחות באזור מסוים. בדרך זו, אתה מסוגל לתת לעצמך תוסף +4 נסיבתי לבדיקות תנועה שקטה והאזנה.

אפשרות אחרת היא להשתמש בכוח זה בפרץ אחד. אתה עושה זאת ע"י לשנות צליל לרעם חד פעמי הרסני שמרסק חפצים לא קסומים ולא פסיונים, לא מתחזקים מקריסטל, זכוכית, קרמיקה או פורצלן (מבחנות, בקבוקים, כוסות...) באזור.

### שליטה, פסיונית

**טלפתי (כפייה) (השפעה מוחית)**

**דרגה:** טלפת 4

**תצוגה:** מנטלית

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** בינוני (30 מ'+ 3 מ'/דרגה)

**מטרה:** דמוי אנוש אחד

**משך:** כל עוד הריכוז נשמר

**גלגול הצלה:** רצון מתנגד

**חסינות לכוח:** כן

**נקודות כוח:** 7

כמו לחש שליטה באדם, חוץ מהנתון כאן.

### תגבור

אתה יכול להעצים את כוח זה באחת או יותר מהדרכים הבאות.

1. אם תשקיע 2 נקודות כוח נוספות, כוח זה יוכל להשפיע על חיה, פיה, ענק, חיה קסומה או דמוי אנוש מפלצתי.
  2. אם תשקיע 4 נקודות כוח נוספות, כוח זה יוכל להשפיע על סטייה, דרקון, יסודן או חוצן מנוסף ליצורים הנתונים לעיל.
  3. על כל 2 נקודות כוח נוספות שתשקיע, כוח זה יוכל להשפיע על מטרה נוספת. כל מטרה נוספת לא יכולה להיות רחוקה יותר מאשר 4.5 מ' ממטרה אחרת של הכוח.
  4. אם תשקיע נקודת כוח נוספת, משך כוח זה יהיה שעה במקום ריכוז, אם תשקיע 2 נקודות הוא יהיה יום במקום ריכוז, או אם תשקיע 4 נקודות, ואז משך כוח זה יהיה יום/דרגה במקום ריכוז.
- בנוסף, על כל 2 נקודות כוח נוספות בהם תשתמש כדי להשיג אחת מההשפעות לעיל, ד"ק של כוח זה יגדל ב-1.

### שעבוד ריכוז

**טלפתי (הכרה) (השפעה מוחית)**

**דרגה:** מטיל פרא/סיון 6

**תצוגה:** מנטלית

**משך התיעול:** פעולה רגילה

**טווח:** בינוני (30.5 מ'+ 3.5 מ'/דרגה)

**מטרה:** יצור אחד

**משך:** כל עוד נשמר הריכוז, עד סיבוב/דרגה

התרגום הוא תחת רשיון הקוד הפתוח, הזכויות על ה SRD שייכות ל Wizards of the Coast

התרגום לעברית נעשה על-ידי הפונדק.

לפרטים נוספו, בקרו באתר <http://forums.pundak.co.il>

ספר הפסיונים השלם / תרגום של Psionics SRD

## **פרק 7: חפצים פסיונים**

ספר הפסיונים השלם / תרגום של Psionics SRD

## פרק 8: מקצועות יוקרה



ספר הפסיונים השלם / תרגום של Psionics SRD

## **פרק 9: מפלצות חדשות**

# Open Gaming License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If you are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000–2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson