

Дополнение к свободной системе ролевых игр «МВД» ПСИОНИКА v1.01

Атрилл, Alex © 2009

Что такое «псионика»?

Добро пожаловать на страницы дополнения для русской системы настольных ролевых игр «Мир Великого Дракона». В данной книге будут описаны новые классы, призы и умения, призванные расширить и детализировать правила, позволив Вам использовать в играх псионику.

Грубо говоря, псионические силы, - это силы, которые в наше время называют «экстрасенсорными», т.е. такие, которые лежат за гранью обычного восприятия. Телекинез, передача мыслей на расстоянии, телепортация, спонтанное самовозгорание, - всё это лежит в области экстрасенсорного. Люди, которые овладели этими силами, научились их контролировать и применять, называются экстрасенсами. Обычно считается, что с подобными способностями необходимо родиться, но некоторые пытаются их развивать и, говорят, иногда даже добиваются в этом успеха.

Отличие псионики от магии заключается в том, что псионик (экстрасенс) не использует заклинания, не призывает богов, не чертит сложных гистограмм, а использует в качестве инструмента только своё сознание, свою волю, непосредственно влияя на ткань мироздания без каких-либо посредников.

Руководствуясь этими правилами, Вы сможете создать подобных персонажей или добавить некоторые из описанных навыков к уже имеющимся.

Применимость книги зависит от сеттинга, который вы используете. Если он допускает подобные принципы, то смело включайте правила целиком. Чаще всего, конечно, это дополнение будет применяться для вымышленных миров будущего: космических саг или киберпанка, но некоторые фэнтезийные сеттинги также позволяют включать в себя псионику.

Книга начинается с описания пяти новых псионических навыков, правил их использования, двух псионических классов и новой таблицы призов. Заканчивается она большой таблицей сил, которые могут применять Ваши герои.

Удачной игры.

Атрилл. 29.09.09

Описание новых навыков

Основное отличие псионических сил от тех, которые применяются магами, заключается в том, что владеющему псионикой не нужно разрабатывать, изучать и запоминать новые заклинания для их использования. Ему не нужны лаборатории и толстые тома, ему не нужно синтезировать или искать редкие компоненты. Вся сила псионика заключается в его собственном разуме, в том как он может управлять своей волей, направлять её и удерживать.

Когда навык псионика развивается достаточно, силы просто открываются перед ним, готовые к использованию здесь и сейчас.

Не может существовать какого-то конкретного набора сил, эффект которых ясен и однозначен. Напротив, псионик учится применять свои способности нестандартно: он может при помощи телекинеза взять толстые листы стали и приладить к своему телу, сражаясь подобно голему. Он может сквозь панель герметичного отсека ощутить есть ли за ней вакуум или нет. Применимость его силам почти не имеет границ: от целительства до вторжения в разум другого существа.

Обратной стороной медали является то, что чаще всего силы псионика не такие могущественные, он быстро может устать и оказаться беспомощным, очень часто его навыки требуют полного сосредоточения и транса. Псионнику как никому иному требуется помощь соратников и друзей.

В этой книге Вы найдёте четыре псионических навыка: телекинез, энергокинез, биокинез и психокинез. Каждый из навыков имеет свой тип влияния на окружающую действительность. Остановимся поочередно на каждом из них.

Телекинез

Пожалуй, самая известная сила среди остальных... С её помощью псионик может левитировать, двигать предметы на расстоянии и даже телепортироваться с места на место. Силы телекинеза позволяют перемещать материальные тела при помощи одного лишь сознания.

Энергокинез

Энергокинез позволяет псионнику управлять энергией окружающих объектов с помощью одной лишь воли. Это может быть влияние на температуру объекта и/или (для скай фай сеттингов) управление электрическими схемами. Сильный псионик может плавить листы брони, извергать потоки пламени, создавать ослепляющий врагов свет или превращать их в горящие живые факелы.

Это очень страшная и опасная сила, не рабающая ни друзей ни врагов.

Биокинез

При помощи навыков биокинеза псионик может исцелять или наносить раны одним лишь своим желанием.

Пожалуй, нет такой же ужасающей силы как биокинез, потому что опытный псионик, получивший полный контроль над каким-либо организмом, может изменить его до неузнаваемости. Создать такой кошмар, от одного вида которого враги будут сдаваться без боя. Лишать чувствительности, причинять дичайшую боль, изменять внешность, - всё это позволяет биокинез.

Психокинез

Психокинез позволяет воздействовать на собственное сознание или сознание другого существа. Этот навык имеет больше всего типов применения, начиная от введения в заблуждение торговца и заканчивая захватом его тела. Используя психокинез, псионик получает способности передавать мысли на огромные расстояния, покидать своё тело, модифицировать чью-либо память, вводить в сон и чувствовать чужие намерения.

Таблица бонусов для псионических навыков

Каждый из навыков зависит от мастерства и врождённых способностей персонажа. Ниже Вы можете найти бонусы, которые применяются к этим навыкам.

Бонусы к псионике	
Психокинез	Вол/3 + Инт/4
Энергокинез	Вол/3 + Вос/4
Биокинез	Вол/3 + Зд/4
Телекинез	Вол/3 + Лов/4

Новые классы

В этой версии дополнения Вы найдёте два новых класса, которые могут применять псионические навыки. Вы также можете создать и свои собственные классы, согласовав это с остальными игроками.

Псионик

Человек, который сконцентрировался на своих экстрасенсорных талантах и развивает их, отдалив остальные умения на второй план, называется «псиоником». Псионнику доступны все пять навыков, описанных выше, навык «скраинга» и призывы из соответствующей группы.

Скраинг. Или астральный выход. Псионик отделяет свой разум от тела, оставляя его, чтобы сражаться в области нематериального. Это умение стоит описать подробно.

Прежде всего, после отделения разума от тела, последнее остаётся без контроля. Оно полностью расслабляется и визуально герой выглядит ввалившимся в состояние комы. Выход в нематериальный мир не занимает ПД.

В своём астральном теле псионик принимает любую форму, которая ему нравится, если её размер не превышает 10 футов в длину, хотя минимальные размеры не ограничены. В этом состоянии он нематериален, т.е. способен проходить сквозь стены, летать с любой скоростью, но не может удалиться от тела дальше чем на 10 футов за каждый пункт умения. Т.е. при умении скраинга 10, он будет способен перемещаться на 100 футов. За каждое превышение дальности псионик получает штраф -1 ко всем своим навыкам.

Псионик не может перемещаться от тела дальше, если его навыки стали равны нулю.

В состоянии скраинга псионик не может влиять на материальный мир, но может применять психокинез, воздействуя на разум людей в физическом мире как будто находился бы рядом. Правила воздействия на другие астральные сущности в мире нематериальном иные (см. раздел «Бой двух псиоников»).

Астральное тело псионика имеет 10 хитов за каждую его единицу воли. Когда хитов астрального тела меньше, чем суммарных (критических и обычных) хитов тела физического, последнее тоже начинает их терять. По возвращении количество хитов физического тела не может быть выше чем было их у тела астрального. Сначала снимаются обычные хиты, а потом — критические.

Возвращение в своё тело занимает один раунд.

Псионик Аэрус бьётся с противником в астральном мире. Физическое тело Аэруса имеет 25 критических хитов и 20 обычных. В сумме это 45. В бою его астральное тело сильно пострадало и его хиты уменьшились до 30-ти. Это значит что физическое тело, оставшееся лежать неподвижно, тоже страдает и теряет 15 обычных хитов, т.е. суммарное их количество так же будет равно 30.

Если астральное тело теряет все хиты, псионик умирает.

Бонус на скраинг	
Скраинг	Вол/2

Воин духа

Воин духа направляет свои псионические умения на сражения. Для него бой — смысл жизни, самосовершенствование и личный вызов. Воин духа развивает полный контроль над своим телом и разумом, а также получает власть над разумом окружающих. Воины духа затягивают свои раны усилием воли и могут продолжать сражаться даже с переломами и внутренними кровотечениями.

Навыки воина духа:

Стальные нервы. Это умение позволяет герою эффективно сражаться и использовать другие свои умения даже с потерянными критическими хитами. Значение умения вычитается из всех штрафов, вызванных потерей критических хитов. Например, герою со значением умения 6 нанесли ущерб по критическим хитам 8, тогда штраф на все умения составит $8 - 6 = 2$.

Психокинез. (описание см. выше).

Один навык из следующих: биокинез, энергокинез или телекинез.

Волевой контроль. Усилием воли воин может попытаться мгновенно затянуть часть своих ран, полученных в бою. Чек умения на 20-граннике покажет, удалось ли герою получить половинный ущерб от атаки оружием. Например, героя со значением умения 10 атаковали, нанеся 20 хитов повреждения. Если он выкинет от 10 до 20, то получит только половину ущерба.

Психическая сопротивляемость. Этот навык даёт псионику возможность противостоять псионическим атакам противника более эффективно. Когда воина духа атакуют при помощи псионики, он может применить свою сопротивляемость. Для этого нужно сделать сравнение соответствующего навыка атакующего и данного умения воина. Если мастерство атакующего ниже, чем психическая сопротивляемость героя, то атака не действует.

Если Вы используете дополнение «детализированный бой», то на применение психической сопротивляемости герою необходимо потратить 2 пункта действия.

Бонусы воина духа	
Стальные нервы	Вол/3
Волевой контроль	Вол/3 + Зд/4
Психическая сопротивляемость	Вол/3

Псионические призы

Псионические призы		
Уровень приза	Название	Описание
Псионик		
I	Релаксация	На восстановление 1 ед. усталости требуется вдвое меньше времени чем обычно.
I	Усилие	Псионик может применить силу, которая требует навыка более высокого чем есть у него. За каждый недостающий пункт он получает 1 пункт усталости.
II	Крепкая воля	Воля + 1 (н/о)
III	Синергия I	Псионик может поддерживать ещё одну силу дополнительно, если она требует концентрации не выше слабой
III	Стойкий ум	Псионик может противопоставлять свою силу, сопротивляясь поздействию в псионическом бою, не нарушая концентрации нас илах собственных.
IV	Всплеск воли	Если какой-либо чек при применении псионического навыка не удался, псионик за 1 единицу усталости может перекинуть его снова.
IV	Интуиция	Псионик способен предчувствовать опасность. Киньте чек Удача/10 перед возможной угрозой, о которой он не знает. При успехе он будет предупреждён о ней. На псионика также не действует модификатор «внезапная атака».
IV	Разделение сознания	При отделении от тела, последнее остаётся стоять неподвижно, псионик может воспринимать всё, что воспринимают его физические глаза одновременно с экстрасенсорным восприятием. Возвращение в тело не занимает времени.
V	Неподвижность	Дослехи не дают штрафа на классовые навыки псионика. Ему больше не нужно совершать жестов для генерации и направления силы.
VI	Синергия II	Псионик может поддерживать ещё одну силу дополнительно, если она требует концентрации не выше слабой.
VII	Гармония	Уровни поддержки для всех псионических сил снижаются на один. Так, сила, требующая сильной концентрации будет требовать лишь средней, а полная — сильной.
Воин духа		
I	Рука Силы	Псионические силы, которые требуют применения двух рук, можно использовать и одной.
II	Бой в слепую	-50% к любым пенальти за плохую видимость или слепоту.
III	Крепкая воля	Воля + 1 (н/о)
IV	Синергия I	Воин духа может поддерживать ещё одну силу дополнительно, если она требует концентрации не выше слабой
IV	Веерная атака	Герой может атаковать фланговые клетки.
V	Интуиция	Воин духа способен предчувствовать опасность. Киньте чек Удача/10 перед возможной угрозой, о которой он не знает. При успехе он будет предупреждён о ней. На псионика также не действует модификатор «внезапная атака».
VI	Тыловая атака	Герой может атаковать тыловые клетки

VII	Неподвижность	Доспехи не дают штрафа на классовые навыки воина духа. Ему больше не нужно совершать жестов для генерации и направления силы.
*В скобках указано число повторных выборов одного приза.		

Псионические расы

Ниже Вы можете ознакомиться с двумя новыми расами, которые легко использовать в игре.

Небесные

Так называют людей, в теле которых находится душа чужеродного существа (или «небесника») которое проживает обычно где-то за гранью привычного мира. Некоторым жрецам и магам известно о «небесном народе», который не имеет собственного тела, находясь в тонких планах мироздания. Цели и желания этих существ редко понятны, но известно что иногда они по каким-то причинам спускаются в мир смертных, вселяясь в тела новорождённых.

Таких людей избегают, так как не знают как на них реагировать. Они мудры, проникательны, у них часто получается всё и сразу и главное: они умеют читать мысли окружающих. Из-за этого свойста одни люди могут прогнать их как только узнают правду, а другие — начать вохищаться ими. Небесных часто берут в качестве советников некоторые чиновники, но другие опасаются того, что они могут читать мысли своих нанимателей.

Небесный отличается от обычного человека отсутствием пигментации волос и физической слепотой. Возможно, это последствие того, что человеческое тело не предназначено для его народа. Небесные ориентируются иным способом: при помощи особого энергетического органа, расположенного в области лба: «окулы». И они редко уступают обычному человеку в чуткости.

Игровые характеристики.

Несмотря на то, что обычное зрение отсутствует у небесного, характеристика «восприятие» влияет на его параметры так же как и у других персонажей. В данном случае она олицетворяет меру развитости окулы и её чувствительность.

Небесный обладает способностью видеть в полной темноте. Он чувствует присутствие магии или псионической силы автоматически как только приближается к его источнику на расстояние, равное или меньшее значению своего восприятия (при сильном источнике этот радиус может увеличиться).

Каждый небесный получает навык психокинеза и один псионический навык по выбору.

Дети Даата

«Даат», - это термин, применяемый книжниками для обозначения бездны, разделяющей миры. Эту бездну пересекают могучие маги, путешествуя между планами. Иногда, если ритуал перехода был выполнен не точно, даат может оказать некоторое воздействие на человека, которое проявится в его детях. Таких людей и называют «детьми Даата».

Часто они отличаются от окружающих очевидными отклонениями: изменённым цветом кожи, знаками или отпечатками на теле или даже костяными наростами, подобными рогам. Изменения бывают самыми разными и невозможно предугадать каким будет очередной ребёнок бездны.

Некоторые из них также рождаются, если в утробе были подвергнуты сильному энергетическому воздействию: магическому или псионическому возмущению. Например, таким может быть близость особо мощного артефакта или даже намеренное воздействие на детей. Некоторые маги таким образом пытаются усилить собственный род, вызывая изменения у своих потомков, но за такие методы обычно преследуют и жестоко карают.

Игровые характеристики.

Дитя Даата должно отличаться от остальных людей очевидным признаком: изменением физического тела. Он может быть явным: таким как вертикальные зрачки или цвет кожи, а может иметься возможность скрыть признак: если это отпечаток на теле, к примеру. Игрок может сам придумать такое отличие или кинуть к10 и воспользоваться таблицей ниже:

Изменения у детей Даата		
Значение на кубике	Эффект	Описание
1	Рога	Рога на голове любой формы: от небольших козлиных до оленьих кустов.
2	Цвет кожи или волос	Ребёнок родился с изменённым цветом или фактурой кожи: могут присутствовать золотистые вкрапления или звёздочки по телу, - что угодно. То же касается и изменений волос.
3	Шипы на теле	Роговые наросты на спине или руках. Можете использовать таблицу кинжалов, если хотите использовать их в бою.
4	Изменение глаз	Зрачки могут быть необычной формы, например, вертикальными. Или цвет глаз не встречается у людей.
5	Знак на теле	Магический символ на теле, карта, отпечатки перьев или когтей: что угодно.
6	Развоенный язык	У ребёнка развоенный, подобно змеиному, язык.
7	Клыки	Клыки человека растут всю жизнь.
8	Хвост	Ребёнок родился с хвостом, хвостиком или хвостищем.
9	Кровь	У персонажа цвет крови, отличный от человеческого.

10	Ещё признак	Киньте к10 ещё два раза и получите на один признак больше
----	-------------	---

Дитя Даата получает один магический или псионический навык по выбору, а также получает +2 к сопротивлению магии за счёт небольшой адаптации организма к её воздействию.

Псионика и броня

В отличие от магов, псионику приходится совершать меньше жестов и различных действий для генерации и направления собственной энергии. Однако для того, чтобы правильно свить собственные энергетические нити, вложить в них столько энергии, сколько необходимо: не больше и не меньше, - необходимы некоторые движения, пассы и позы. Всё же опытный псионик (с призом «неподвижность» в особенности) может обходиться без них и носить любой доспех, который пожелает. Он может вообще являть собой бронированную капсулу с заключённым в неё телом.

Штрафы на навыки псионика половинные. Это означает что за каждые две единицы брони он получает одно очко штрафа на псионические навыки. На навыки «волевой контроль», «психическая сопротивляемость» и «скраинг» таких штрафов нет.

Для жестов псионику необходимы обе свободные руки. Однако, ввиду того, что для псионических сил не требуются (в большинстве случаев) материальные компоненты, а оружие является быстрым предметом, почти всегда это не является проблемой.

Усталость

Как уже упоминалось, псионик не заимствует силы у богов, не получает их при помощи компонентов и заклинаний, но использует собственные внутренние резервы. Именно поэтому большинство атакующих сил героя-псионика слабее заклинаний мага того же уровня. Более того: псионик быстрее получает усталость от применения своих псионических способностей. Среди псионических сил гораздо чаще встречаются такие, которые будут за своё использование давать герою пункты усталости. Это может быть усталость духовная (в этом случае применение стоит единицу воли, которая восстанавливается с отдыхом), а может и затрагивать весь организм.

Ведущий должен учитывать что в битве персонаж, применяющий псионику, будет уставать быстрее остальных персонажей. Если те получают по одной единице усталости в среднем каждые 10 ходов, то псионик пусть получает каждые 7. Всё же это зависит от конкретной ситуации и напряжения боя, поэтому не имеет смысла пытаться описать такие вещи правилами: ведущему нужно рассуждать логически.

В целом, для ведущего очень сложно когда в его партии есть герой-псионик. Требуется очень тонкое чувствование баланса: не позволить герою быть слишком слабым, но и не делать его черезчур мощным. Например, в космической саге чаще всего источником энергии в лазерных винтовках будут аккумуляторы, которые псионик может пожелать взорвать. Это даёт ему очень большое преимущество, которое нарушит баланс. В этой ситуации батареи должны быть защищены от подобного воздействия специальным полем или ещё каким-нибудь образом по фантазии ведущего.

Игрок может придумать какие угодно силы для своего персонажа, но они должны основываться на навыках героя и иметь адекватные их мощности требования. Например, телепортировать целый фрегат будет требовать навыка никак не меньше 30-ти (если не выше), да и герой может получить столько пунктов усталости, что попросту свалится уже бездыханным.

Воля псионика

Воля — очень важное для героя-псионика качество. Она определяет не только его бонус к навыкам: на множество псионических сил должен кидаться чек на неё. Например, если псионик хочет прочесть память другого персонажа, то оба кидают встречные чеки на волю. Также чек на волю может кидаться за каждый раунд при доминировании над чужим разумом. При его провале, например, сила прекращает действие или псионик получает единицу усталости сверх обычных.

Если игрок решит защитить своего героя от этого, вложив много очков в характеристику «здоровье», то в этом нет ничего страшного: никакого контраста произойти не должно. Здоровье отвечает за стойкость организма, его сопротивление болезням, ядам и ранам, а не за мускулатуру.

Бой двух псиоников

Тема, которая требует отдельного и сложного обсуждения. Бои псиоников: когда два персонажа направляют друг на друга разрушительные экстрасенсорные силы, сражаются в сфере материального или в сфере астрала. Их как тела и вовсе могут оставаться неподвижными. Это очень захватывающие и впечатляющие зрелища. В этот момент множество аномалий, вызванных противоречиями в мироздании, проявляются вокруг: земля трескается, предметы начинают спонтанно передвигаться или воспламеняться, сверкают молнии и рвётся пространство. Не повезёт какому-то существу оказаться рядом с двумя сражающимися мастерами псионических сил.

Каждое сражение двух псиоников может проходить на одной из двух территорий: в мире материальном или мире астрала.

Сражение в материальном мире.

В материальном мире никаких особенных правил нет.

Псионик может сопротивляться воздействию другого псионика. Успешность псионической атаки определяется встречным к10 чеком на соответствующие навыки сражающихся. Если атакующий побеждает, то приченяет весь ущерб защищающемуся. На сопротивление атакующий тратит половину ПД от тех, которые затратил атакующий.

Азрус был атакован силой «живой факел», которая занимает 6 ПД. Навык энергокинеза противника равен 14, а у Азруса всего 8. Ведущий кидает к10 для каждого из них. Выпадает соответственно 2 и 7. 14+2 больше 8+7, поэтому атака проходит успешно. Азрус потратил 3 ПД на защиту, но всё равно получает ущерб.

Астральные сражения

Сражения в состоянии скраинга проходят совсем иначе, ведь оба противника не имеют физических тел. Они принимают формы сами или создают различные образы, поражают врага ментально: при помощи своего опыта и воли.

В нематериальном мире каждый противник может совершить одну атаку и одну защиту в ход.

Нет никакого ограничения на применяемые силы, а точнее на их визуальное воплощение (за исключением здравого смысла), хотя всё же один начинающий псионик не сможет направить на другого целое море огня. В любом случае это все не так важно, так как огонь не материален, а является мыслеформой. Второй псионик сопротивляется силе по правилам сражения в материальном мире. А вот ущерб будет совсем иным. Астральное тело противника получает столько ущерба, какова величина навыка атакующего.

На примере это будет понятно лучше.

Азрус сражается в нематериальном мире. Его навык телекинеза — 18. Он решил принять форму плит, которые сжимают астральное тело противника со всех сторон. Противник сопротивлялся, но провалил чек и получил ущерб, равный величине умения Азруса, то есть — 18. С другой стороны, навык биокинеза противника — 20, он создаёт визуальную форму разрастающегося колючего куста, который пронзает плиты и рвёт их на части. Азрус также не смог успешно сопротивляться силе и получил 20 очков ущерба.

Аномалии

Если сопротивление псионика силе другого проходит успешно, то высвобожденная энергия не исчезает, а действует спонтанно (хотя не трогает самих сражающихся). Предметы крутятся на месте, стёкла разбиваются на сотни осколков, температура в помещении падает или подскакивает вверх, пространство искривляется и меняет свои свойства. Если рядом находится живое существо, ведущий может кинуть ему чек на удачу при провале которого все негативные эффекты обрушиваются на него. Если таких существ несколько, то воздействие идёт на самое ближайшее к атакующему.

Примеры сил

Ниже приведены некоторые из сил, которые может применять Ваш псионик. Это далеко не полный перечень: псионик может ориентироваться в пространстве при помощи телекинеза, «прощупывать» помещение за закрытой дверью на предмет наличия людей и пр. Невозможно дать список, который будет перечислять хотя бы половину из того, что можно придумать во время игры.

Условные обозначения

Ур — уровень персонажа

У — усталость

ПК — психокинез

ЭК — энергокинез

БК — биокинез

ТК — телекинез

К — клетка, шестиугольная клетка на игровом поле, с длиной большой диагонали 1 ярд (метр)

ОК — объемная клетка, объем, с площадью основания в одну клетку и высотой 2 ярда (метра)

ПР — площадь с радиусом таким-то

СР — сфера с радиусом таким-то

Сщ — существо - объект воздействия

Об — объект, объект воздействия — неодушевленный предмет

Ж — сила требует жестов

Силы телекинеза

Телекинез

Требования	ТК 6	Псионик может перемещать усилием воли один объект со скоростью, равной значению умения телекинеза ПД. Однако каждые 10 фунтов веса объекта уменьшают эту скорость на 1. При помощи телекинеза можно также производить и другие действия, при этом можно считать что псионик имеет ПД для
Стоимость	1 У	
Поддержка	С	

Свободная система ролевых игр «Мир Великого Дракона». Дополнение «Псионика».

Скорость	7 ПД	манипулирования объектом, равное своему уровню. Если индуктор атакует таким образом, вместо значения атаки используется значение умения телекинеза.
Расстояние	ТК	
Область	Сщ, Об	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Психоволна

Требования	ТК 8	Индуктор создаёт телекинетическую волну перед собой, отшвыривая противников прочь на к10 ярдов (-1 за каждые 100 фунтов веса). Если цель не выполнит чек Лов/8, то валится с ног.
Стоимость	1 Вол	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Ур псайкера ОК	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Психомолот

Требования	ТК 12	Псионик атакует противника телекинезом. Это подобно удару тяжелой боевой булавой. Ущерб 2к8. В качестве атаки используется навык телекинеза.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	Ур псионика	
Область	Сщ, Об	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Левитация

Требования	ТК 16	Псионик может летать. Он не может тратить на перемещение ПД больше, чем величина его уровня. Каждые 10 фунтов груза, переносимого псиоником, уменьшают ПД полёта на 1. Если ПД полёта больше, чем его нормальные ПД, то псионик все же может их использовать, если не делает ничего, кроме перемещения.
Стоимость	1 Вол	
Поддержка	Ср	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	0	
Область	Псионик	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Стена силы

Требования	ТК 20	Псионик вызывает невидимое силовое поле в форме стены. Через эту стену не может проникнуть ни один материальный объект или существо.
Стоимость	1 У	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	УР/2 ярдов	
Область	ТК ОК	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Телепортация

Требования	ТК 22	Псионик мгновенно перемещается в пространстве на Телекинез*2 ярдов максимум.
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	ТК * 2	
Область	Псионик	
Компоненты	Ж	

Сопrotивление	-	
---------------	---	--

Силы биокинеза

Управление метаболизмом

Требования	БК 5	Вы можете ускорять или замедлять химические процессы в теле реципиента в УР/2 раз. Эта сила не восстанавливает усталость, вызванную применением псионических сил.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопrotивление	Зд/10	

Усиление восприятия

Требования	БК 7	Вы увеличиваете свою восприимчивость на Ур/2 очков.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	-	
Область	Псионик	
Компоненты	-	
Сопrotивление	-	

Инфровидение

Требования	БК 8	При помощи этой силы Вы можете видеть предметы, выделяющие тепло, в полной темноте или сквозь стены. Для применения силы у Вас должно иметься нормальное зрение.
Стоимость	1 У	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Псионик	
Компоненты	-	
Сопrotивление	-	

Иммунная стимуляция

Требования	БК 9	Вы даёте реципиенту бонус или штраф к здоровью, равный половине своего уровня для чехов против ядов и болезней.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	20 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопrotивление	-	

Исцеление

Требования	БК 10	Индуктор излечивает у реципиента количество хитов, равное его уровню или 1 критический хит.
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	1 минута	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопrotивление	-	

Увеличение силы

Свободная система ролевых игр «Мир Великого Дракона». Дополнение «Псионика».

Требования	БК 12	Реципиент получает бонус к силе в половину Вашего уровня
Стоимость	1 У	
Поддержка	Сл	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Нечувствительность

Требования	БК 14	Реципиент не чувствует боли. Все штрафы за ранения больше не учитываются.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Старые раны

Требования	БК 15	Старые и затянувшиеся раны начинают кровоточить. Реципиент получает урон критическим хитам 1.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Усиление гибкости

Требования	БК 16	Реципиент получает бонус к ловкости, равный половине вашего уровня. ПД реципиента остаются прежними.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Мышечная стимуляция

Требования	БК 17	Реципиент получает дополнительный ПД в ход за каждые 5 пунктов Вашего навыка биокинеза.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Корректировка внешности

Требования	БК 20	Вы можете изменить внешность свою или реципиента. Эффект проходит через количество часов, равное Вышему уровню.
Стоимость	2 У	
Поддержка	-	
Скорость	1 минута	

Свободная система ролевых игр «Мир Великого Дракона». Дополнение «Псионика».

Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	Зд/10	

Мутации

Требования	БК 22	Эта сила способная сильно модифицировать существо, превратив человека в монстра или наоборот. Вы можете менять любые параметры цели и его внешний вид, но так чтобы полное количество его очков характеристик не изменилось.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	-	
Расстояние	-	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	Зд/20	

Силы энергокинеза

Контроль огня

Требования	ЭК 5	Индуктор может управлять поведением огня: изменять площадь, температуру, цвет и другие параметры. Можно увеличить нормальную температуру пламени на 100 градусов за каждый уровень псионика. Область, оваченную огнём, можно увеличить или уменьшить на ЭК/2 ОК в раунд.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	ЭК ОК	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Иней

Требования	ЭК 5	Поверхность объекта покрывается тонкой коркой льда. 1 клетка за каждое очко энергокинеза.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	ЭК ОК	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Управление температурой.

Требования	ЭК 7	Индуктор заставляет неживой предмет изменять свою температуру. Этой силой можно раскалять металлические предметы, плавить броню танков, взрывать боеприпасы — всё зависит от силы псионика. Максимальная температура равна 100 градусам цельсия на уровень псионика. Скорость изменения температуры после 0 градусов: по 10 за каждое очко энергокинеза в ход. Эту силу можно использовать и для того, чтобы охладить какой-либо предмет. Минимальная температура, которой может добиться псионик, равна -10*Ур персонажа градусов. Скорость понижения температуры ниже 0 градусов: по 1 градусу за каждое очко умения энергокинеза в ход.
Стоимость	1 В	
Поддержка	Ср	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	Об	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Холодное дыхание

Требования	ЭК 10	Из рук псионика вырывается конусообразный поток холодного воздуха с углом 30 градусов и длиной У ярдов. Всем, кто находится в зоне поражения, наносится ледяной ущерб к12 хитов.
Стоимость	1 В	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	У	
Область	Спец.	

Свободная система ролевых игр «Мир Великого Дракона». Дополнение «Псионика».

Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Саламандра

Требования	ЭК 10	На теле противника появляется небольшое создание из пламени, похожее на ящерицу или другое существо по желанию индуктора. Оно бегает по реципиенту, причиняя боль и отвлекая на себя, в результате чего противник пропускает ходы.
Стоимость	1 В	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	Сщ	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	Вол/8 каждый ход	

Живой факел

Требования	ЭК 12	Не реципиенте вспыхивает пламя. Оно может причинять ущерб по желанию псионика. Максимальный урон в ход от огня равен половине умения индуктора. Это повышение с уровнем происходит не вследствие роста температуры, но из-за увеличения площади, охваченной пламенем.
Стоимость	1 У	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	Сщ	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Обморожение

Требования	ЭК 12	Индуктор заставляет живой объект или его часть резко снизить температуру. Если уровень псионика выше на 2 или более чем у существа, то последнее теряет по 1 ПД за каждый уровень разницы. Иначе существо замедляется только на 2 ПД. Если ПД существа оказались равными 0, то оно превращается в морозную статую.
Стоимость	1 В	
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	Сщ	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Огнеудар

Требования	ЭК 14	Псионик посылает в цель небольшой шар яркого пламени, которое при попадании причиняет ущерб к12. В качестве атаки персонажа используется величина умения энергокинеза.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	Сщ, Об	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Ледяной стазис

Требования	ЭК 15	Реципиент впадает в криостазис до тех пор, пока индуктор или более сильный псионик не выведет его из этого состояния. Объект остаётся холодным не зависимо от внешней температуры, если она не становится действительно высокой (тогда реципиент погибает).
Стоимость	2 У	
Поддержка	-	
Скорость	10 минут	
Расстояние	0	
Область	Сщ	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	Зд/20	

Морозный ад

Требования	ЭК 17	Действует как холодное дыхание, но к потоку холодного воздуха добавляются
------------	-------	---

Свободная система ролевых игр «Мир Великого Дракона». Дополнение «Псионика».

Стоимость	1 В	острые кристаллы льда. Цель получает урон 3к6 обычным хитам и 1 — критическим.
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	У	
Область	Спец	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Пламенная тропа

Требования	ЭК 18	На некоторой площади вспыхивает псионическое пламя. Количество клеток равно величине умения энергокинеза. Урон в ход: половина уровня псионика за каждый ПД, проведенный в огне.
Стоимость	1 В	
Поддержка	С	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	ЭК ОК	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Ледяной доспех

Требования	ЭК 18	Тело реципиента покрывает корка толстого льда, защищая его от атак. Броня увеличивается на 5. Этим же силой можно замуровать цель, полностью покрыв её толстым панцирем.
Стоимость	1 В	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	У	
Область	Сщ	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	Сил/12	

Силы психокинеза

Эмпатия

Требования	ПК 4	Вы чувствуете эмоции находящихся рядом.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Чувство псионики

Требования	ПК 5	Вы можете ощутить что к объекту была применена псионическая сила. Если навык психокинеза выше, чем соответствующий навык применявшего, то Вы определяете какая конкретно сила прилагалась.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ, Об	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Передача мыслей

Требования	ПК 7	Вы способны передавать простые идеи и стимулы реципиенту. За каждые 3 пункта навыка психокинеза при использовании этой силы Вы получаете +1 к навыку «общение».
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	

Свободная система ролевых игр «Мир Великого Дракона». Дополнение «Псионика».

Скорость	3 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Чтение мыслей

Требования	ПК 10	Вы читаете текущие побуждения и несложные идеи, находящиеся в голове реципиента.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Метальный удар

Требования	ПК 12	Псионический удар причиняет жертве массу неудобств: это яркие вспышки в зрительном восприятии, звон в ушах, сверлящая боль в области висков и другие развообразные эффекты. Жертва получает эффект «шок».
Стоимость	1 В	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	Вол/10	

Сон

Требования	ПК 15	Сознание реципиента проваливается в сладкий мир сновидений. Любой ущерб или громкий шум будят его.
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	Вол/10	

Коррекция памяти

Требования	ПК 18	При успехе область памяти пациента можно изменить: стереть или заменить другой. Эта же сила применяется для восстановления памяти. В этом случае Вы должны быть сильнее в спихокинезе чем предыдущий индуктор.
Стоимость	2 У	
Поддержка	-	
Скорость	1 минута	
Расстояние	Ур	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	Вол/10	

Приказ

Требования	ПК 20	Вы отдаёте противнику простую команду, которую он выполнит в следующий ход.
Стоимость	1 В	
Поддержка	-	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	

Сопротивление	Вол/10	
Захват		
Требования	ПК 22	Вы помещаете своё сознание в тело реципиента. При его смерти Вы возвращаетесь обратно в тело. Сопротивление кидается каждую минуту. При успешном сопротивлении псионик должен получить дополнительную единицу усталости или прервать поддержку.
Стоимость	2 У	
Поддержка	Полн.	
Скорость	20 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	Вол/10	

Псионический бестиарий

Кошмар

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	3	Крик	
Восприятие	7	Атака	–
ПД	8	ПД атаки	6
Хиты	15	ШКУ	–
Критические хиты	0	ШКП	–
Защита	10	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	особ.
Опыт	200	Тип ущерба	–

Полупрозрачная фигура плавно бороздит поля боёв или места ужасной гибели людей. Она впитала в себя отчаяние и страх людей, которые понимали что им не избежать своей смерти. Закутанный в призрачный саван, кошмар представляет собой объединённую память: предсмертный ужас людей, который слился в бесплотную форму. Крики этого существа заставляют замереть на поле брани даже самых бесстрашных воинов.

Кошмар атакует противников психическим криком, который воздействует на разум, вселяя в него животный ужас. Каждый, услышавший леденящие визги кошмара, должен пройти чек на воля/10 или застыть на месте на к4 раунда.

Химера

Уровень	8	Типы атак		Типы атак	
Интеллект	3	Когти		Пасть	
Восприятие	7	Атака	22	Атака	20
ПД	10	ПД атаки	5	ПД атаки	6
Хиты	35	ШКУ	8	ШКУ	10
Критические хиты	25	ШКП	1	ШКП	1
Защита	7	Дальность	1	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	к12	Ущерб	к12
Опыт	800	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи

Химера создана изощрённым разумом великого псионика, который по непостижимым причинам изменил то, что когда-то было нормальным существом. Обычной формы химера не имеет: она может быть крылатой или обладать десятками скользких щепалец. Безумство фантазии её создателя может не иметь конца, рождая самых причудливых и убийственных тварей. Иногда такими существами становятся враги мощных псиоников, которых он беспощадно карает подобными способами. А иногда они создаются в качестве охранников.

Описанными типами атак существо может не ограничиться. Всё зависит от того, чем наделил химеру её создатель.

Кристаллит

Уровень	5	Типы атак		Типы атак	
Интеллект	8	Телекинез		Энерголуч	
Восприятие	4	Атака	20	Атака	22
ПД	7	ПД атаки	5	ПД атаки	3
Хиты	30	ШКУ	0	ШКУ	10
Критические хиты	0	ШКП	0	ШКП	0
Защита	0	Дальность	7	Дальность	10
Броня	5	Ущерб	к12	Ущерб	к8
Опыт	600	Тип ущерба	Туп.	Тип ущерба	Стрелк.

Жизнь не ограничивается органическими формами. За нашими спинами, под нашими ногами, проживают существа, жизненная форма которых отлична от той, которую привыкли связывать с жизнью как таковой. Кремниевые формы жизни: кристаллы, обладающие своим сознанием, живущим по своим законам. Таких существ называют «кристаллитами». Большинство из них не представляют опасности: люди могут даже никогда не узнать о жизни, таящейся в них. Но некоторые из них иногда пробуждаются.

Кристаллит обладает собственным интеллектом. Когда подобное существо становится активным,

псионическая сила постепенно скапливается внутри, пока кристалл непостижимым образом не воспарит. Кристаллит защищает свою территорию и других спящих сородичей. Он обладает телекинетическими способностями как псионик с навыком телекинеза 12. Кристаллит так же может выпускать энергию, накопленную за века спячки в виде пронзающих плоть горячих лучей.

Лярва

Уровень	3	Типы атак	
Интеллект	1	Вампиризм	
Восприятие	3	Атака	-
ПД	3	ПД атаки	-
Хиты	5	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	-
Защита	0	Дальность	-
Броня	0	Ущерб	Особ.
Опыт	300	Тип ущерба	-

Лярва — бесплотный дух, порождённый сильными желаниями и амбициями человека. Когда одни и те же желания достаточно долго держатся в душе, они в конечном итоге набирают достаточно плотности чтобы обрести подобие сознания. Желания лярвы — это продолжать своё существование, питаться духовной энергией её создателя. Лярва терзает душу человека, влияя на его разум и вызывая у него новые желания снова и снова, заставляя удовлетворять их и поддерживать существование паразита.

Когда лярва присасывается к энергетике существа, оно получает -1 ко всем атрибутам пока не удовлетворит прихоть, вызванную ей. После этого лярва отпускает разум хозяина на 8 часов, по истечении которых всё повторяется. Лярву можно победить двумя пройденными подряд чеками Воля/10. Каждый кидается раз в день. Также она снимается психокинезом, если этот навык выше или равен уровню лярвы.

Красный дух

Уровень	9	Типы атак		Типы атак	
Интеллект	5	Вампиризм		Черная молния	
Восприятие	6	Атака	20	Атака	25
ПД	12	ПД атаки	5	ПД атаки	3
Хиты	40-100	ШКУ	0	ШКУ	10
Критические хиты	0	ШКП	0	ШКП	0
Защита	10	Дальность	1	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	к20	Ущерб	к8
Опыт	3500	Тип ущерба	Особ.	Тип ущерба	Туп.

Красный сгусток тумана, облако, внутри которого кружится адский водоворот, всасывающий магическую и псионическую силу вовнутрь. Красный дух — это бедствие магического склада или лаборатории. Эти существа бесплотны, быстры и...голодны. Пищей им служит сила, содержащаяся в заклинаниях и артефактах. Высасывая её, дух становится сильнее и опасней. Измestны легенды о том как красные духи, набирая силу, превращались в ураганы, стирающие целые города.

Любая псионическая или магическая сила прибавляет духу количество хитов, равное требованию силы к соответствующему навыку. Физическое оружие плохо поражает сгусток, но всё же немного рассеивает его. Лучший способ борьбы — антимагия, дым, ветер не магического происхождения.

Пьющий сны

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	1	Кошмар	
Восприятие	3	Атака	-
ПД	3	ПД атаки	-
Хиты	10	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	-
Защита	0	Дальность	-
Броня	0	Ущерб	Особ.
Опыт	200	Тип ущерба	-

Не все кошмары, которые преследуют человека, являются простыми снами. Иногда их продуцирует бесплотное существо, преследующее человека и сводящее его с ума по ночам. Никто не догадывается о причине кошмарных снов, за которыми следует истощение и умопомешательство, пока достаточно сильный маг или псионик не почувствует духа.

Каждую ночь пьющий сны будет вызывать у жертвы кошмары. Если она не проходит чек Вол/10, то не восстанавливает усталости. Кошмар преследует жертву до тех пор, пока не будет изгнан при помощи сил, влияющих на астральную материю и разум (магия астрала, психокинез или в состоянии астрального выхода).

Бестия (крылан)

Уровень	12	Типы атак	
Интеллект	4	Укус	
Восприятие	10	Атака	27
ПД	10	ПД атаки	4
Хиты	50	ШКУ	12
Критические хиты	0	ШКП	0
Защита	12	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к12
Опыт	4000	Тип ущерба	Нож.

Бестия — ещё один из духов, опасных для человека. Чаще всего он видится глазу как парящее существо, похожее на гигантского ястреба, полупрозрачное и люминесцирующее потусторонним сиянием. Яркий свет, исходяемый духом меняет оттенки в зависимости от его состояния: от красного или синего до ослепительно золотого. Из-за сходства с прицей духов часто называют также крыланами.

Бестия обладает навыками телекинеза и энергокинеза, равными 20-ти.

Послесловие

Вот и закончено очередное дополнение для «Мира Великого Дракона». Надеюсь, оно принесёт Вашим играм много разнообразия и приятных минут. Пишите свои отзывы.

Атрилл.