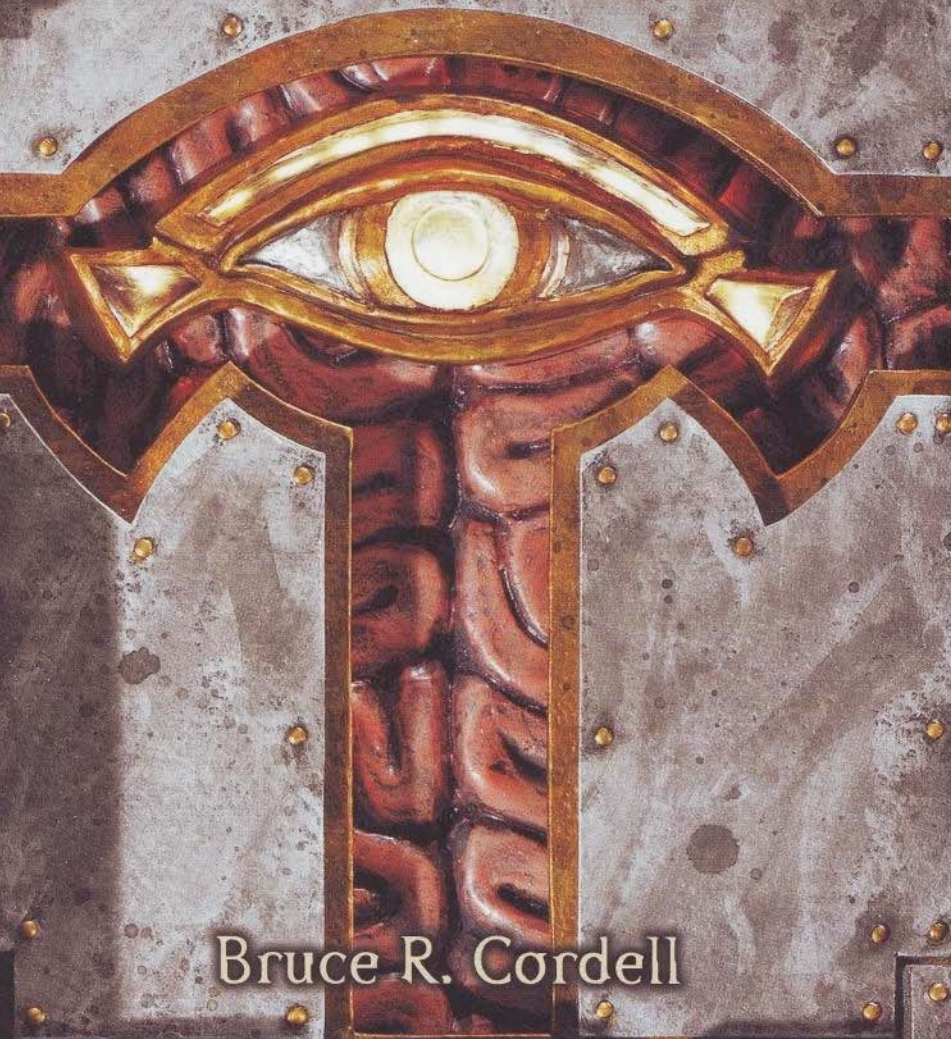


DUNGEONS
DRAGONS®

MANUAL DE PSIÓNICA

Expandido



Bruce R. Cordell



MANUAL DE PSIÓNICA EXPANDIDO

BRUCE R. CORDELL

DISEÑO ADICIONAL
DAVID NOONAN

EQUIPO DE DESARROLLO
RICH BAKER, MIKE DONAIS, ANDREW FINCH,
ED STARK, JONATHAN TWEET

EDITOR
MICHELE CARTER, GWENDOLYN F.M.
KESTREL, CHARLES RYAN

EDICIÓN ADICIONAL
JENNIFER CLARKE WILKES

JEFATURA EDITORIAL
KIM MOHAN

DIRECCIÓN CREATIVA
ED STARK

DIRECCIÓN DE DESARROLLO
ANDREW FINCH

DIRECCIÓN I+D DE JUEGOS DE ROL
BILL SLAVICSEK

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
DAWN MURIN

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA
HENRY HIGGINBOTHAM

ILUSTRACIONES INTERIORES
STEVEN BELLEDIN, BRIAN DESPAIN, WAYNE
ENGLAND, LARS GRANT-WEST, HEATHER
HUDSON, JEREMY JARVIS, CHUCK LUKACS,
DAVID MARTIN, MONTE MOORE, JIM
PAVELEC, WAYNE REYNOLDS, ARNIE SWEKEL,
SAM WOOD

DISEÑO GRÁFICO
DAWN MURIN

ESPECIALISTA DE PRODUCCIÓN GRÁFICA
ERIN DORRIES

FOTOGRAFÍA
ROBERT JORDAN

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
JOSH FISCHER, RANDALL CREWS

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE
JOAQUIM DORCA

TRADUCCIÓN
DAVID BAÑOS EXPÓSITO

COORDINADOR DE TRADUCCIONES
JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN EDITORIAL
XAVI GARRIGA Y CÉSAR CARRACEDO

MAQUETACIÓN
DARÍO PÉREZ CATALÁN

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
EL EQUIPO DE DNDTRAD

Pruebas de juego: Alan Anderchuk, Paul Barclay, Jason Bazylak, Ted Bolstad, Vern Brooks, Wayne Dawson, Voin Despotovic, Prince Elcock, Skaff Elias, Darryl Farr, Michael Friedrich, Dale Friesen, Karen Friesen, John Gillespie, Linda Gillespie, Curt Gould, Kirk Hockin, Bryan Kelley, Paul May, Steven Mombourquette, Jennie Nicholson, Phillip Nicholson, Sulenna Nicholson, Wes Nicholson, Eric Paquette, Mike Piazza, Ashwyn Rajagopalan, Jeff Richardson, Tagg Richardson, Mark Templeton, Rob Watkins, Kristian Williamson, Worth Wollpert
Agradecimientos especiales: Andy Collins, Michael Donais, Prince Elcock, Rob Heinsoo, David Noonan, Jonathan Tweet, James Wyatt

Las fuentes utilizadas (los títulos en inglés, inéditos en castellano) incluyen el *Manual de psiónica* de Bruce R. Cordell; diversos artículos de "El ojo de la mente" en www.wizards.com/dnd de Mark A.indra, Scott Brocius, y Luis Oyola; *Mind Lords of Talaron* por Stephen Kenyon en *DRAGON* n.º 281; *Expand Your Mind* por Bruce R. Cordell en *DRAGON* n.º 287; el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos* de Monte Cook, Jonathan Tweet y Skip Williams; el *Escenario de campaña de los REINOS OLVIDADOS* de Ed Greenwood, Skip Williams, Sean K Reynolds y Rob Heinsoo; *Complete Psionics Handbook* de Steve Winter; *Planewalker's Handbook y Guide to the Astral Plane* de Monte Cook; *The Illithiad* y, del n.º 245 de *DRAGON*, *Mindstalkers* por Bruce R. Cordell; *Psionic Artifacts of Athas* por Kevin Melka y Bruce Nesmith; *The Will and the Way* de Rich Baker; *City by the Silt Sea* por Shane Hensley; *Compendio de monstruos vol. 1* (2.ª edición), *Monstrous Manual* (2.ª edición) y *Manuscrito infernal* (1.ª edición).

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS®, creadas por Gary Gygax y Dave Arneson, y en el nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS® diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

Este producto está actualizado a la versión 3.5

Este producto de juego de WIZARDS OF THE COAST® no contiene ningún Open Game Content. Ninguna parte del mismo puede ser reproducido en forma alguna sin autorización escrita. Para saber más acerca de la Open Gaming License y la licencia del d20 System, visita por favor www.wizards.com/d20.

EE.UU., CANADA, ASIA,
PACÍFICO Y LATINOAMÉRICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium.
P.B. 1031
1200 Berchem
Bélgica
+32-70-23-32-77



Rambla de Catalunya 117,
Principal 2.ª
08008 Barcelona
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, REINOS OLVIDADOS y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc., en los EE.UU. y/o en otros países. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Todo parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título *Expanded Psionics Handbook*.

Impreso por: Gráficas 94
Depósito legal: B-11203-2005
ISBN: 84-96422-27-5

Impreso en España - Printed in Spain

Índice

Introducción	4
¿Qué es la psiónica?	4
El Manual de psiónica expandido.....	4
Capítulo 1: razas	5
Cómo elegir una raza.....	5
Cualidades raciales.....	5
Dromitas.....	6
Duérgar.....	8
Elanes.....	9
Githyanki.....	10
Githzerai.....	11
Ménades.....	12
Semigigantes.....	13
Thri-kreen.....	14
Xefes.....	15
Edad, estatura y peso.....	16
Capítulo 2: clases	17
Las clases.....	17
La reserva de puntos de poder.....	17
Características y manifestadores.....	18
Equipo inicial.....	18
Cuchillo del alma.....	19
Guerrero psíquico.....	22
Indómito.....	24
Psiónico.....	27
Psicocristales.....	29
Personajes psiónicos épicos.....	32
Dotes épicas.....	34
Capítulo 3: habilidades y dotes	35
Habilidades y psiónica.....	35
Descripción de las habilidades.....	35
Autohipnosis.....	36
Concentración.....	37
Conocimiento de psiónica.....	38
Saber (psiónica).....	38
Usar objeto psiónico.....	38
Dotes y psiónica.....	39
Dotes psiónicas.....	39
Dotes de creación de objetos psiónicos.....	40
Dotes metapsiónicas.....	41
Descripción de las dotes.....	41
Capítulo 4: psiónica	53
Cómo manifestar poderes.....	53
Cómo escoger un poder.....	53
Concentración.....	54
Nivel de manifestador.....	54
Fallo de poder.....	54
Resultado de un poder.....	55
Efectos especiales de poder.....	55
Cómo combinar efectos psiónicos y mágicos.....	55
Descripciones de los poderes.....	56
Nombre.....	56
Disciplina (subdisciplina).....	56
[descriptor].....	58
Nivel.....	58
Despliegue.....	58
Tiempo de manifestación.....	59
Alcance.....	59
Cómo dirigir un poder.....	59
Duración.....	61
Tiro de salvación.....	61
Resistencia a poderes.....	62
Puntos de poder.....	63
Poderes y puntos de poder.....	63
Cómo añadir poderes.....	64
Cómo usar los puntos de poder almacenados.....	64
Aptitudes especiales.....	65
Variente: la psiónica es diferente.....	65
Campañas psiónicas.....	66

Cómo añadir la psiónica a tu partida.....	66
Criaturas psiónicas.....	68
Capítulo 5: poderes	69
Poderes de guerrero psíquico.....	70
Poderes de psiónico e indómito.....	71
Poderes de las disciplinas de los psiónicos.....	73
Poderes de la disciplina del cineticista.....	73
Poderes de la disciplina del egoísta.....	73
Poderes de la disciplina del formador.....	74
Poderes de la disciplina del nómada.....	74
Poderes de la disciplina del telepata.....	74
Poderes de la disciplina del vidente.....	75
Capítulo 6: clases de prestigio	141
Asesino de ilícidos.....	141
Cerebromante.....	143
Esclavizador.....	144
Localizador.....	146
Mente de batalla.....	148
Metamental.....	150
Pirocinético.....	151
Psiónico desencarnado.....	153
Puño de Zuoken.....	155
Capítulo 7: objetos psiónicos	157
Cómo utilizar los objetos.....	157
TS contra poderes de objetos psiónicos.....	159
Cómo dañar objetos psiónicos.....	159
Cómo reparar objetos.....	159
Objetos inteligentes.....	159
Objetos malditos.....	159
Cargas y usos múltiples.....	160
Objetos mágicos para personajes psiónicos.....	160
Descripción de los objetos psiónicos.....	160
Nombre de los objetos psiónicos.....	161
Objetos psiónicos aleatorios.....	161
Armaduras y escudos.....	161
Armas.....	164
Cristales cognoscitivos.....	167
Dorjes.....	167
Piedras de poder.....	168
Psicocoronas.....	169
Tatuajes psiónicos.....	170
Objetos universales.....	171
Objetos malditos.....	178
Artefactos psiónicos.....	178
Cómo crear objetos universales psiónicos.....	181
Materiales especiales.....	182
Capítulo 8: monstruos	183
El subtipo psiónico.....	183
Abolición psiónico.....	185
Asesino de psiónicos.....	185
Asesino del pensamiento.....	186
Azotamientos psiónico.....	187
Azul.....	187
Birlador temporal.....	189
Cerebrilith.....	190
Constructo astral.....	191
Cómo crear un constructo astral.....	191
Couatl psiónico.....	195
Criatura frénica.....	195
Crismal.....	196
Devorador del intelecto.....	197
Devorador del pensamiento.....	198
Dromita.....	199
Duérgar psiónico.....	200
El que llama en la oscuridad.....	201
Elán.....	202
Folugub.....	203
Ftísico.....	203
Githyanki psiónico.....	204
Githzerai psiónico.....	205
Glótón gris.....	206

Ménade.....	207
Neotélido.....	208
Psicocristal.....	209
Raíz udo.....	210
Semigigante.....	210
Sincuerpo.....	212
Thri-kreen.....	213
Titiritero.....	214
Titiritero, saqueador de piel.....	215
Topo cerebral.....	216
Xefe.....	217
Yuan-ti psiónico.....	217
Apéndice: conjuros y deidades	219
Conjuros.....	219
Conjuros de bardo.....	219
Conjuros de clérigo.....	219
Dominios de clérigo.....	219
Conjuros de hechicero y mago.....	219
Descripción de conjuros.....	219
Deidades.....	221
Zuoken.....	221
Ilsensine.....	222
Índice	223
Lista de las tablas numeradas	
Tabla 1-1: ajustes raciales a las características.....	6
Tabla 1-2: edad inicial aleatoria.....	16
Tabla 1-3: efectos del envejecimiento.....	16
Tabla 1-4: altura y peso aleatorios.....	16
Tabla 2-1: modificadores de características y puntos de poder adicionales.....	18
Tabla 2-2: oro inicial aleatorio.....	19
Tabla 2-3: el cuchillo del alma.....	19
Tabla 2-4: el guerrero psíquico.....	13
Tabla 2-5: el indómito.....	25
Tabla 2-6: el psiónico.....	28
Tabla 3-1: puntos de habilidad por nivel.....	35
Tabla 3-2: sinergia de habilidad.....	35
Tabla 3-3: habilidades.....	36
Tabla 3-4: dotes.....	43
Tabla 4-1: objetos afectados por ataques psiónicos.....	62
Tabla 4-2: puntos de poder por nivel del poder.....	63
Tabla 6-1: el asesino de ilícidos.....	143
Tabla 6-2: el cerebromante.....	144
Tabla 6-3: el esclavizador.....	145
Tabla 6-4: el localizador.....	147
Tabla 6-5: la mente de batalla.....	149
Tabla 6-6: el metamental.....	151
Tabla 6-7: el pirocinético.....	152
Tabla 6-8: el psiónico desencarnado.....	153
Tabla 6-9: el puño de Zuoken.....	155
Tabla 7-1: equivalencias entre magia y psiónica.....	160
Tabla 7-2: generación aleatoria de objetos psiónicos.....	161
Tabla 7-3: aptitudes especiales de las armaduras psiónicas.....	162
Tabla 7-4: aptitudes especiales de los escudos psiónicos.....	162
Tabla 7-5: aptitudes especiales de las armas cuerpo a cuerpo psiónicas.....	164
Tabla 7-6: aptitudes especiales de las armas a distancia psiónicas.....	165
Tabla 7-7: cristales cognoscitivos.....	167
Tabla 7-8: dorjes.....	168
Tabla 7-9: tipos de piedras de poder.....	168
Tabla 7-10: poderes estampados en una piedra de poder.....	169
Tabla 7-11: niveles de una piedra de poder.....	169
Tabla 7-12: psicocoronas.....	169
Tabla 7-13: tatuajes psiónicos.....	171
Tabla 7-14: objetos universales menores.....	171
Tabla 7-15: objetos universales intermedios.....	171
Tabla 7-16: objetos universales mayores.....	172

Introducción

Has leído el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos* y no has quedado satisfecho. ¿Por qué? Porque crees que la magia es sólo una parte de la ecuación. La *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos* apuntan a otro factor, una aterradora palabra: la psiónica, el poder de la mente sobre la materia. Sabías que tenía que haber algo más, y estabas en lo cierto.

Bienvenido a las maravillas de tu mente.

¿QUÉ ES LA PSIÓNICA?

En pocas palabras, la psiónica es el arte de conectar con el potencial de la mente. Un personaje psiónico ha sido bendecido con una forma de aptitud innata que le permite usar el poder mental para alcanzar metas o realizar tareas que otros personajes no psiónicos solo pueden lograr, en caso de poder llegar a realizarlas, mediante el uso de habilidades físicas vulgares como puedan ser la fuerza bruta o la agilidad, o mediante el uso del intelecto o la fuerza de voluntad distinta del poder natural de la propia mente.

La mente de tu personaje es un plano infinito, de forma metafórica, en el que cualquier cosa es posible. Puede que todos los personajes posean en su interior el potencial de canalizar la energía de la mente, pero sólo aquellos que han conseguido conectar con ese potencial pueden convertirse en personajes psiónicos. Ellos conocen las sendas mentales que llevan a sorprendentes edificios de pensamiento y energía. Si se conoce el camino, el personaje psiónico avanza por él. Como una bengala lanzada desde una estrella, los poderes se manifiestan a partir de la energía del consciente del personaje.

ACERCA DE LOS PODERES

Si este libro es tu primer contacto con la psiónica del juego D&D®, la siguiente información te servirá como una breve introducción al funcionamiento de los poderes psiónicos.

Un poder psiónico es un efecto psiónico de un solo uso, igual que si fuera un conjuro. A la acción de activar un poder se le conoce como manifestación (la versión psiónica del lanzamiento de conjuros). Todo personaje o criatura psiónica dispone de un cierto número de puntos de poder diarios, que puede gastar en la manifestación de los poderes que ya conoce, y que pueden ser usados tantas veces como quiera, siempre y cuando le queden puntos de poder.

Se manifiesta un poder en el momento en que un personaje paga el coste en puntos de poder; algunas criaturas psiónicas lo hacen de manera automática, mediante aptitudes psíquicas, sin necesidad de pagar el coste en puntos de poder.

Con este manual podrás conocer todo lo necesario sobre el arte de la psiónica. Tras lo cual, que el mundo entero se atemorice ante el poder mental de tu personaje. Si deseas algo, se cumplirá.

EL MANUAL DE PSIÓNICA EXPANDIDO

Este libro proporciona todo lo que necesitas para crear personajes psiónicos y jugar con ellos, incluyendo objetos y enemigos psiónicos. Contiene los siguientes capítulos:

Razas (Capítulo 1). Introduce cinco nuevas razas psiónicas: dromitas, elanes, semigigantes, ménades y xefes. También proporciona versiones psiónicas de los enanos del *Manual del jugador*

(duérgar) y de tres criaturas aparecidas en el *Manual de monstruos* (githyanki, githzerai y thri-kreen).

Clases (Capítulo 2). Este capítulo describe cuatro clases psiónicas de personaje: el psiónico, el guerrero psíquico, el cuchillo del alma y el indómito.

Habilidades y dotes (Capítulo 3). Los personajes psiónicos pueden utilizar todas las habilidades del *Manual del jugador*, y poseen un acceso exclusivo a algunas otras aquí detalladas, incluyendo Autohipnosis, Saber (psiónica), Conocimiento de psiónica y Usar objeto psiónico. La sección dedicada a las dotes proporciona más aptitudes especiales para los personajes psiónicos, así como dotes que permiten a los que no son psiónicos combatir el poder de la mente.

Psiónica (Capítulo 4). Esta sección explica cómo pueden aprender y manifestar poderes los personajes psiónicos, además de profundizar en algunas reglas para manejar situaciones especiales.

Poderes (Capítulo 5). Este capítulo describe casi 300 poderes, desde el 1.º hasta el 9.º nivel, para psiónicos, guerreros psíquicos, cuchillos del alma e indómitos.

Clases de prestigio (Capítulo 6). Lleva a tu personaje psiónico a nuevos horizontes con el asesino de ilícidos, el metamental, el pirocinético, el psiónico desencarnado o cualquiera de las demás opciones que te presentamos.

Objetos psiónicos (Capítulo 7). Todo personaje, sea o no psiónico, podría interesarse por alguno de los objetos aquí descritos. Armas y armaduras psiónicas, cristales cognoscitivos, dorjes, piedras de poder, psicocoronas, tatuajes, objetos universales y artefactos... Todo esto se presenta en un formato similar al del Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*, pero también se incluyen reglas para crear tus propios objetos psiónicos.

Monstruos (Capítulo 8). Aquí se detallan monstruos dotados de psiónica para desafiar a todos los personajes, sean psiónicos o no, incluyendo los preferidos de ediciones anteriores del juego, como los githyanki y los githzerai, así como diversos monstruos nuevos. La plantilla de frénico te permite convertir a la mayoría de los monstruos de D&D en una criatura psiónica.

¿POR QUÉ UNA REVISIÓN?

El nuevo sistema de psiónica debutó en 2001. En los tres años que han pasado desde entonces, hemos observado la reacción producida por estas reglas, presenciado el lanzamiento de diversos productos para el d20 System que intentaron llevar a la psiónica en nuevas direcciones y, por supuesto, publicado una revisión de los libros básicos de DUNGEONS & DRAGONS®. Aunque no sea sino por permanecer fieles al resto del sistema de juego, las reglas de psiónica necesitaban una revisión.

¡Y qué gran oportunidad resultó ser esta revisión! Tres años de opiniones, notas, observaciones y nuevas ideas que pudieron llegar, finalmente, a ver la luz en una nueva edición revisada, actualizada y expandida en el *Manual de psiónica expandido*. La inclusión de más clases, razas, clases de prestigio, dotes, poderes y muchas cosas más, fue tan importante como revisar las clases, dotes y demás elementos del libro original. Por ejemplo, si alguien tenía dudas sobre si los psiónicos eran más débiles que los magos y hechiceros, ahora deberían estar despejadas. No temas por el equilibrio de tus partidas cuando utilices el *Manual de psiónica expandido*. ¡Léelo y disfruta!

(NdC: el proceso de traducción del Manual de psiónica original fue algo azaroso, por lo que hemos aprovechado esta revisión para retraducir alguna cosilla. Donde le hayamos cambiado a algo el nombre lo indicaremos).



Ilustración de C. Lukacs

Las razas psiónicas que se muestran a continuación son tan variadas como las razas comunes descritas en el *Manual del jugador*.

Los elanes, siendo más y menos que humanos, se esconden en el corazón de las ciudades de los humanoides; sólo sus artes mentales les permiten sobrevivir cuando la vida debería haber abandonado ya sus cuerpos. Los githyanki y los githzerai merodean por el mundo, viajando entre los planos que los separan de sus hogares extraplanarios. Los asentamientos de los semigigantes pueden ser encontrados en climas demasiado duros para aquellos sin su adaptación psiónica innata. Los ménades se deslizan al interior de las sociedades civilizadas y encuentran en el albur de la guerra una escapatoria para su interminable angustia interna. Por otro lado, los xefes no suelen ser aceptados en la civilización; tienen que subsistir en la periferia, sobrellevándolo como mejor pueden con engaños e inventiva psíquica. Incluso más apartados de las civilizaciones "normales" se encuentran los dromitas y los thri-kreen, dos razas con rasgos y características insectoides. Junto con los humanos, enanos, elfos, gnomos, semielfos, semiorcos y medianos, aquellos con herencia psiónica pueden ser encontrados enredados en la vida y la política de diversas tierras.

CÓMO ELEGIR UNA RAZA

Tras hacer las tiradas de tus puntuaciones de características, y antes de que las transcribas a tu hoja de personaje, decide la raza que va a tener. Al mismo tiempo también querrás seleccionar su clase, pues la razas afectan a lo bien que lo hará tu personaje en cada una de ellas. Una vez que decides su raza y clase, asigna las

puntuaciones a las distintas características, modificándolas de acuerdo a la raza (ver tabla 1-1: ajustes raciales a las características), tras lo cual prosigue detallando tu personaje.

CUALIDADES RACIALES

La raza de tu personaje determina algunas de sus cualidades.

AJUSTES RACIALES

Busca la raza de tu personaje en la tabla 1-1: ajustes raciales a las características. Si tu personaje posee un ajuste de nivel por raza, añade ese número a su nivel de clase, y DG como en el caso de un personaje thri-kreen, para determinar el nivel efectivo de personaje (NEP). Véase "Monstruos como razas" en la pág. 172 de la *Guía del Dungeon Master*.

Aplica los ajustes a las características de la tabla 1-1 a las puntuaciones de tu personaje. Si estos cambios elevan alguna por encima de 18 o hace que baje de 3, no pasa nada, salvo en el caso de la Inteligencia, la cual no puede ser inferior a 3 en ningún personaje. Por ejemplo, si tu githzerai tuviera una Inteligencia ajustada de 1 ó 2, considérala 3 en su lugar. Además, la tabla 1-1 proporciona la clase predilecta de un personaje y los idiomas automáticos.

La clase predilecta de un personaje no se tiene en cuenta a la hora de determinar los penalizadores a los puntos de experiencia por ser multiclase (véase "Experiencia para personajes multiclase", pág. 60 del *Manual del jugador*). Algunas de las clases predilectas de la

TABLA 1-1: AJUSTES RACIALES A LAS CARACTERÍSTICAS

Raza	Tipo	Ajuste nivel	Ajustes a las características	Clase predilecta	Idiomas automáticos
Dromita	Humanoide monstruoso	+1	+2 Car, -2 Fue, -2 Sab	Indómito	Común
Duérgar	Humanoide	+1	+2 Con, -4 Car	Guerrero	Común, enano, infracomún
Elán	Aberración	+0	-2 Car	Psiónico	Común
Githyanki	Humanoide	+2	+2 Des, +2 Con, -2 Sab	Guerrero	Común, gith
Githzerai	Humanoide	+2	+6 Des, +2 Sab, -2 Int	Monje	Común, gith
Semigigante	Gigante	+1	+2 Fue, +2 Con, -2 Des	Guerrero psiónico	Común
Ménade	Humanoide	+0	—	Indómito	Común, ménade
Thri-kreen	Humanoide monstruoso	+2*	+2 Fue, +4 Des, +2 Sab, -2 Int, -4 Car	Explorador	Común, thri-kreen
Xefe	Humanoide	+0	+2 Des, -2 Fue	Cuchillo del alma	Común, xefe

*Los thri-kreen poseen 2 DG raciales, para un NEP total de 4

tabla 1-1 son psiónicas, y están detalladas en el Capítulo 2 de este libro.

Todos los personajes saben hablar común, aunque varias razas también poseen un idioma propio. Los personajes listos, aquellos con un modificador de Inteligencia, conocen idiomas adicionales en base a uno por cada punto de ese modificador; en caso de disponer de alguno, selecciónalo de la lista que podrás encontrar en la descripción de cada raza, apartado de "Rasgos raciales".

Alfabetización: a menos que tu personaje sea un bárbaro, sabrá leer y escribir cualquier idioma que sea capaz de hablar.

APTITUDES PSÍQUICAS

Varias de las razas descritas en este capítulo poseen aptitudes psíquicas, las cuales funcionan de forma parecida a las aptitudes sortilegas. En la pág. 65 puedes encontrar una explicación de cómo funcionan.

DROMITAS

Los dromitas podrían ser confundidos, a cierta distancia, con medianos, debido a su diminuta estatura. Sin embargo, si nos acercamos, se verá que poseen una piel quitinosa endurecida, ojos facetados como los de un insecto, y dos pequeñas antenas brotando de la frente. También llamados "bichos" por los ignorantes, tienen más rasgos en común con los humanos que con los insectos. Una de las principales diferencias entre los dromitas y la mayoría de las razas es que poseen una fisiología andrógina. Aparte de su Reina suprema (hembra) y su Consorte (macho), los dromitas no poseen sexo ni características sexuales.

Personalidad: el temperamento de los dromitas varía, aunque todos suelen mostrar uno de entre cuatro tipos de personalidad, dependiendo de la casta a la que se hayan unido. Aquellos en la Casta del fuego suelen enfadarse rápidamente, y pueden reír y perdonar igual de rápido; los miembros de la Casta del hielo son analíticos y lentos a la hora de tomar decisiones, aunque suelen optar por la correcta;

los que pertenecen a la Casta de la voz son artistas consumados que disfrutan con todo tipo de actuaciones, sobre todo con canciones; y los que se unen a la Casta de la luz tenue siempre se mueven a altas velocidades, con poco descanso en su intento de completar las tareas de su vida. Cada una de ellas se identifica con el tipo de energía ligada a su credo: fuego, frío, sonido y electricidad.

Las cuatro castas principales son lo más importante para los dromitas, aunque no son la única forma de organización social que posee su raza. A pesar de ser una sociedad asexual, los dromitas crean estrechos vínculos emocionales con otros miembros de su especie, sobre todo dentro del ámbito de los grupos que ellos mismos escogen, conocidos como vínculos de sangre. Estas relaciones son similares a lo que otras razas denominan matrimonios, aunque un vínculo de sangre normalmente comprende más de dos miembros. A medida que los dromitas más ancianos de un vínculo de sangre perecen, nuevos dromitas se unen, por lo que un vínculo persiste en el tiempo mucho después de que los miembros originales hayan dejado de formar parte de él. Un único vínculo de sangre puede comprender miembros de diversas castas.

Descripción física: los dromitas miden cerca de 3'. Esencialmente poseen una apariencia humanoide, aunque quizás son un poco delgados. Su piel quitinosa les proporciona cierta protección frente a las heridas, y no poseen vello corporal; en el lugar en que los humanoides dispondrían de una mata de cabello, un dromita tiene una fina capa de quitina enroscada que se alza suavemente desde su piel y se extiende hasta la nuca, cuello y el resto del cuerpo. Los dromitas no están totalmente recubiertos de quitina, pero se puede apreciar claramente en sus hombros, pecho, el dorso de las manos y otras zonas vulnerables, incluyendo sus cabezas.

Los ojos de un dromita son impactantes: orbes vivos, casi luminiscentes, divididos en cientos de pequeñas celdas. Dos pequeñas antenas surgen de su cabeza, moviéndose según las acciones que realicen o el humor de que estén. Suelen llevar botas y ropa ligera,

EL ELFO PSIÓNICO

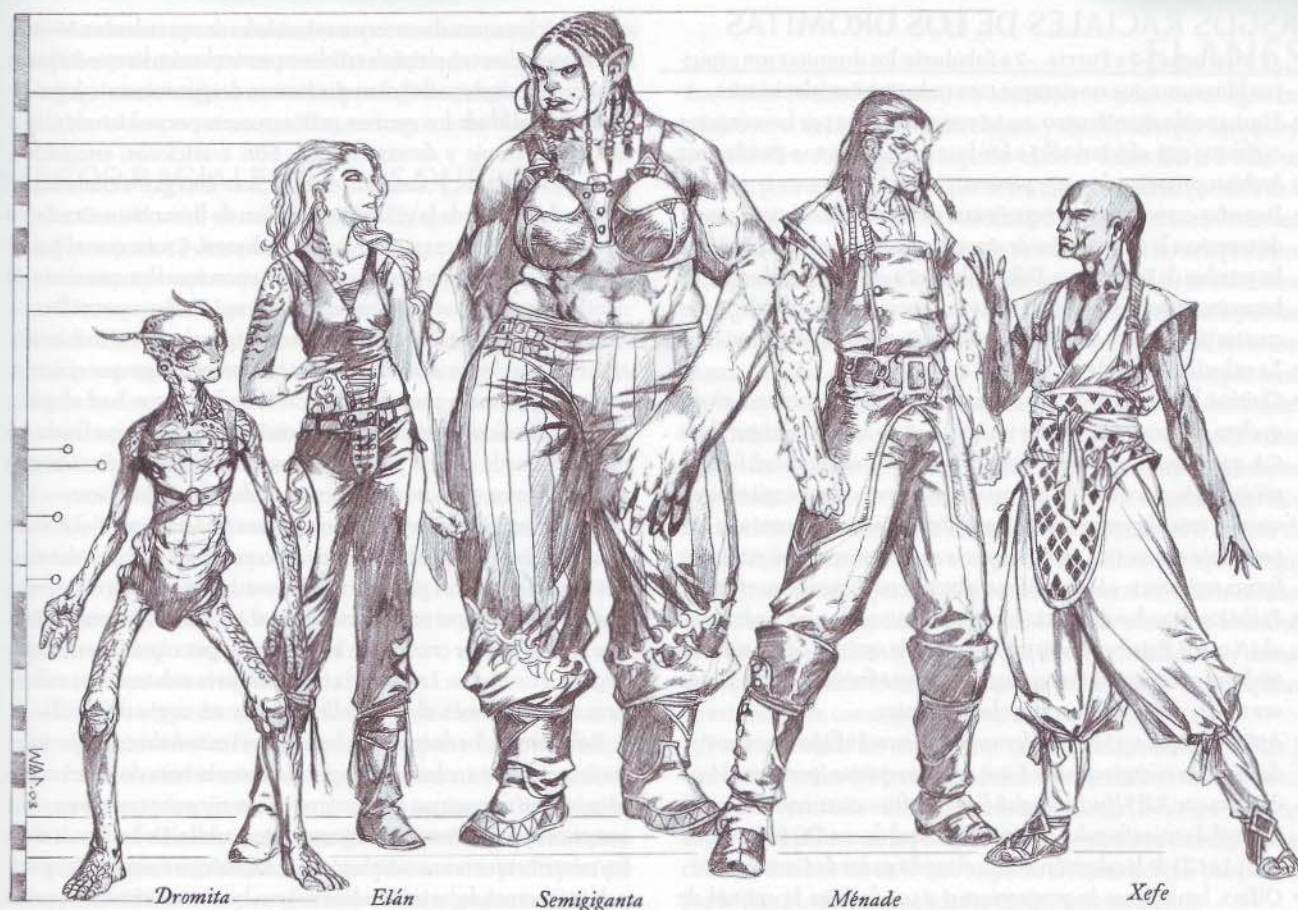
En algunas campañas, podrías optar por crear variaciones de las razas comunes (las descritas en el *Manual del jugador*) a las que se suele relacionar con un talento psiónico innato. Por ejemplo, la mayoría de los elfos son conocidos por la magia, aunque en tus partidas quizás los elfos ilaeli del bosque de Thurek desechan los estudios arcanos y en su lugar se concentran en el poder de la mente.

Para crear una raza que sea simplemente "el elfo psiónico" o "el enano psiónico", todo lo que tienes que cambiar es la clase predilecta por una de las que aparecen en este libro. Por ejemplo, los enanos Piedrardiente podrían ser conocidos por sus indómitos, por lo que los miembros de este clan dispondrían de esta clase como predilecta en lugar de la de gue-

rrero. No todos los enanos Piedrardiente utilizarán poderes psiónicos, aunque muchos poseerán un nivel o dos de indómito.

Los duérgar, githyanki, githzerai y thri-kreen poseen clases predilectas no psiónicas, pero se podrían cambiar a cualquiera de las de este libro según lo que se detalla a continuación.

Raza	Clase predilecta actual	Clase predilecta alternativa
Duérgar	Guerrero	Guerrero psíquico
Githyanki	Guerrero	Psiónico
Githzerai	Monje	Indómito
Thri-kreen	Explorador	Cuchillo del alma



Dromita

Elán

Semiganta

Ménade

Xefe

aunque algunas veces nada más que un arnés para colgar y transportar equipamiento.

Relaciones: los dromitas son aceptados por otras razas, aunque suelen ser vistos como demasiado exóticos, lo que da lugar al término peyorativo de "bicho". Los semiorcos y los humanos suelen ser los más predispuestos a usar el término, aparentemente dejando aflorar algunos de sus miedos internos o prejuicios hacia los insectos, a pesar de que poseen una apariencia casi humana.

Alineamiento: los dromitas no tienen tendencia por ningún alineamiento, ni siquiera el neutral. Son capaces de lo mejor y de lo peor.

Tierras de los dromitas: las ciudades-colmena de los dromitas se encuentran bajo casi cualquier terreno, aunque suelen ser secretas, con unas pocas aberturas a la superficie o alguna otra ubicación subterránea. Puesto que son psiónicos natos y con tendencia a usar las artes mentales (sobre todo la psicocinesis), algunas ciudades-colmena no poseen ningún acceso físico a la superficie o a otros túneles subterráneos; los dromitas utilizan portales psiónicos permanentes, o sus propios poderes, para entrar y salir de estos lugares de alta seguridad.

A pesar de la ubicación de que disponen sus ciudades ocultas, los dromitas no tienen ningún deseo especial por permanecer bajo tierra, y de hecho parece que tienden a pasar algo de tiempo en la superficie. Por lo tanto, algunos de ellos pueden ser vistos viviendo temporal o permanentemente en diversas comunidades humanoideas (en caso de que éstas acepten a otras razas).

Cada ciudad-colmena dromita contiene al menos una Reina suprema con cualidades femeninas, y un Consorte con cualidades masculinas. Ambos son seleccionados de manera anual del conjunto de los residentes más prominentes de la ciudad-colmena. Después de participar en una ceremonia comunal, adoptan papeles de liderazgo y

asumen sus características sexuales. Su mayor responsabilidad es proporcionar suficientes huevos de dromitas para un año, que se incuban en criaderos situados en el centro de la ciudad. De estos huevos proceden sus retoños, los cuales tienen la misma apariencia que cualquier otro infante humanoide (salvo que poseen antenas).

Religión: los dromitas tienen en la más alta estima a la Reina suprema y a su Consorte, casi como si fueran dioses. Puesto que están ocupados en aumentar la población de la raza, no suelen realizar proclamaciones como haría un auténtico líder, aunque cuando tienen algo que decir acerca de algún tema, todo el mundo escucha.

Idioma: los dromitas hablan común. Algunos aprenden térraro, lo que les permite comunicarse mejor con otras criaturas del mundo subterráneo.

Nombres: en el momento de nacer, los dromitas son seleccionados en los criaderos por adultos que forman parte de vínculos de sangre. El dromita adoptado es nominado por sus nuevos "padres" de acuerdo con las tradiciones de su vínculo de sangre, por lo que poseen un nombre propio y un apellido familiar que hace referencia al nombre del vínculo de sangre.

Nombres: Demisse, Elimu, Fela, Gebre, Idi, Idrissa, Kato, Matunda, Obi, Sefu, Vita, Xolu.

Apellidos familiares de vínculos de sangre: Adanech, Deda-nech, Fanech, Gyalech, Marimech, Massawech, Nikech, Ulech.

Aventureros: los dromitas que sienten curiosidad por la vida más allá de su ciudad-colmena tienen pocos problemas para obtener permiso para abandonarla en busca de fortuna y aventuras. A menos que una ciudad-colmena esté expandiendo sus fronteras de manera activa, un exceso de población lleva a una falta de espacio. Por lo tanto, incluso alguien que no lo desee puede ser empujado a abandonarla, en una misión que no ha escogido.

RASGOS RACIALES DE LOS DROMITAS

- +2 a Carisma, -2 a Fuerza, -2 a Sabiduría: los dromitas son espíritus libres, aunque no siempre toman las mejores decisiones.
- Humanoide monstruoso: no se ven sometidos por los conjuros o efectos que afecten sólo a los humanoides, como puedan ser *hechizar persona* o *dominar persona*.
- Pequeño: como criatura pequeña que es, un dromita obtiene un +1 de tamaño a la CA y tiradas de ataque, y un bonif. +4 de tamaño en las pruebas de Esconderse. Debe utilizar armas más pequeñas que las humanas, y sus límites de levantar y transportar peso equivalen a tres cuartas partes de los correspondientes a las criaturas Medianas.
- La velocidad base de un dromita es de 20'.
- Quitina: la piel de un dromita está endurecida, casi como un exoesqueleto, y otorga al personaje un bonif. +3 de armadura natural a la CA, y uno de los siguientes tipos de RE 5: frío, electricidad, fuego o sónico. El jugador decide qué tipo de resistencia a la energía obtiene cuando crea el personaje; esto también dictamina la casta a la que pertenece el dromita. Esta resistencia natural se apila con cualquier futura resistencia a la energía que obtenga mediante otros efectos.
- Psiónico nato: los dromitas reciben un punto de poder adicional al 1.º nivel. Este beneficio no les otorga la aptitud de manifestar poderes a menos que la consigan por otras fuentes, como pueda ser mediante niveles en una clase psiónica.
- Aptitud psíquica: 1/día: *rayo de energía*. Siempre inflige el mismo tipo de daño por energía que la RE que posee su quitina (por ejemplo, un dromita con RE 5 [frío] infligirá daño por frío con su *rayo de energía*). El nivel de manifestador es igual a la mitad de sus DG (mínimo de uno). La CD de la salvación utiliza el modificador de Carisma.
- Olfato: las antenas le proporcionan a un dromita la aptitud de olfato. Es capaz de detectar oponentes mediante ese sentido en un radio de 30'. Si se encuentra a favor del viento, el alcance aumenta a 60'; y si está en contra del viento, su alcance disminuye a 15'. Los olores fuertes, como el humo o basura en putrefacción, pueden ser detectados al doble del alcance descrito. Los olores abrumadores, como el almizcle de mofeta o el hedor de un saurió, pueden ser detectados al triple del alcance normal.
- Si detecta un olor, sólo conoce su presencia dentro del alcance, y no su ubicación exacta. El dromita puede emplear una acción de movimiento para discernir la dirección del olor, aunque en el momento en que se encuentre a 5' de la fuente podrá saber con precisión su ubicación.
- Lucha a ciegas: sus antenas también le reportan la dote de Luchar a ciegas como dote adicional.
- Ojos facetados: este rasgo de su anatomía le confiere a un dromita un bonificador +2 racial a las pruebas de Avistar.
- Idiomas automáticos: común. Idiomas adicionales: enano, gnomo, trasgo y térraro.
- Clase predilecta: indómito.
- Ajuste de nivel: +1.

DUÉRGAR

Los duérgar, o enanos grises, son un pueblo torvo que lleva vidas de trabajo sin fin en grandes ciudades-fundición subterráneas. El típico reino duérgar es igual de poderoso, cruel y rico que la ciudad drow más grande. Sus ciudades sólo existen para crear riqueza mediante el trabajo sin fin. Los duérgar son los herreros y comerciantes de la Infraoscuridad, y sus caravanas viajan grandes distancias a lo largo de las profundidades de la tierra.

Son hoscos, aislacionistas y trabajadores incansables. Tienden a ser mejores vecinos que los drow, pero siempre están deseosos de adquirir

nuevos esclavos para abastecer sus necesidades de mano de obra. No malgastan los esclavos en el tipo de crueles espectáculos con los que disfrutaban otras razas malignas; sólo hacen que mueran de agotamiento trabajando.

Personalidad: los enanos grises poseen pocas virtudes, más allá de su coraje y determinación. Son avariciosos, enojadizos, hoscos, violentos y desagradecidos. Los duérgar alimentan el rencor durante toda la vida y nunca dejan de llevar la cuenta de los desaires (reales o imaginarios) que les hacen. Creen que el poder respalda las acciones, y no sienten pena por aquellos que son más débiles y que no pueden defender sus propiedades o sus vidas.

Como algo positivo, los duérgar creen que no deben inmiscuirse en la vida de los demás, a menos que posean algo que quieran, y en trabajar duro para destacar en los oficios que han elegido. Ningún obstáculo desanima a un enano gris que se haya fijado un objetivo. Puede que no posean demasiada lealtad a nadie más que a ellos mismos, pero nunca dejan un trabajo a medio hacer.

Descripción física: los enanos grises miden entre 4' y 4' 6" de altura, pero son delgados y recios en comparación con otros enanos. Su piel es de un gris mortecino, y sus ojos son negros y fríos. Los varones duérgar no poseen pelo por encima de las orejas, aunque suelen dejarse crecer una barba corta y poco poblada de color negro o gris hierro. La mayoría de las mujeres son también calvas, pero algunas tienen algo de vello facial de un negro deslucido.

Relaciones: los duérgar son repudiados universalmente por todas las sociedades, e incluso tienen problemas a la hora de relacionarse entre sí. Son mezquinos, odiosos y no tienen ninguna razón para estar con otras razas a menos que obtengan algo por ello. De las demás razas frecuentemente encontradas bajo tierra, los duérgar creen que los *svirfneblin* (gnomos de las profundidades) son los menos irritantes, puesto que también son prodigiosos artesanos que valoran el trabajo duro. Los duérgar no pueden soportar ni a los drow, ni la condescendencia y la burla [que ellos creen ver] detrás de la cortesía de los elfos de la superficie. Aborrecen absolutamente a los demás tipos de enanos, así como a los azotamientos debido a que, según las leyendas de su pueblo, hace miles de años el resto de la estirpe de los enanos abandonaron a los enanos grises a la esclavitud y miseria bajo el gobierno de los azotamientos.

Alineamiento: los enanos grises son normalmente malignos, y tienen en poco a las vidas y las propiedades de los demás. Están consumidos por la envidia hacia aquellos que viven mejor que ellos, y no poseen rastro de piedad por aquellos no tan afortunados. Un número destacable de duérgar sólo quieren que les dejen tranquilos, por lo que se inclinan hacia la más despiadada neutralidad. Pocos enanos grises son de alineamiento bueno.

Religión: la deidad tutelar de los enanos grises es Laduguer, una triste deidad del trabajo. Los duérgar gastan poco tiempo o esfuerzo en cualquier tipo de práctica religiosa, pues sienten que la mejor manera de venerar a su severo dios es trabajando.

Idioma: los enanos grises hablan enano e infracomún.

Nombres: el nombre de clan suele basarse en la profesión que ha elegido. Estos pueden cambiar con el paso del tiempo a medida que los clanes eligen ocupaciones distintas u obtienen honores en combate.

Nombres de varón: Bruthwol, Horgar, Ivar, Murgol, Thangardt.

Nombre de mujer: Brilmara, Dorthis, Olga, Ulara, Weltha.

Nombres de clan: Picacarbón, Manoígne, Coronadora, Cabezamartillo, Picahierro, Sombracero.

Aventureros: pocos enanos grises tienen tiempo para tonterías, que es la forma que tienen de ver a las correrías aventureras. Sin embargo, de vez en cuando aparecen individuos en la sociedad duérgar que no tienen cuajo para una vida de esfuerzo sin fin; estos raros enanos grises

suelen encontrar oportuno marcharse por su cuenta antes de que sus compañeros decidan que no están llevando a cabo su trabajo. Otros enanos grises aventureros son exiliados o fugitivos, ahuyentados de sus ciudades natales por ruines rencillas que surgen entre clanes rivales.

RASGOS RACIALES DE LOS DUÉRGAR

- +2 a Constitución, -4 a Carisma: los duérgar son robustos pero malhumorados y de espíritu ruin.
- Mediano: como criaturas Medianas, los duérgar carecen de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- La velocidad base de un duérgar es de 20'. Sin embargo, los enanos grises pueden moverse a esta velocidad incluso si llevan armadura intermedia o pesada, o cuando portan una carga mediana o pesada (a diferencia de otras criaturas, cuya velocidad se reduce en tales situaciones).
- Visión en la oscuridad hasta 120'.
- Inmunidad a la parálisis, fantasmagorías y venenos.
- Bonif. +2 racial a las salvaciones contra conjuros y efectos sortilegos.
- Estabilidad: los duérgar poseen una estabilidad excepcional en sus pies. Reciben un bonif. +4 en las pruebas de características realizadas para resistir embestidas o derribos mientras estén sobre el suelo, pero no cuando trepen, vuelen, cabalguen o no estén plantados firmemente sobre el suelo.
- Afinidad con la piedra: esta capacidad concede a los enanos grises un bonificador racial +2 en las pruebas de Buscar para advertir la presencia de obras poco frecuentes de mampostería, como muros corredizos, trampas de piedra, nuevas construcciones (aunque se hayan hecho de modo que coincidan con las antiguas), superficies de piedra poco seguras, techos inestables, etc. Las cosas que no sean de piedra pero que hayan sido disfrazadas para parecerlo también quedan incluidas en este tipo de obras de mampostería. Con sólo acercarse a 10' o menos de una obra de esas características, un duérgar tendrá derecho a realizar una prueba de Buscar como si la estuviera buscando activamente. Además, cuando intente localizar trampas de piedra, podrá utilizar la habilidad Buscar como si fuera un pícaro. Los duérgar también pueden intuir la profundidad aproximada bajo tierra, sintiéndola con la misma naturalidad con la que los humanos pueden indicar qué es "arriba". Los enanos poseen un sexto sentido en lo que se refiera a la mampostería; una aptitud natural que tienen muchas oportunidades de poner en práctica y perfeccionar en sus hogares de piedra.
- Aptitudes psíquicas: 1/día: *expansión*, *invisibilidad*. Estas aptitudes sólo afectan al duérgar y lo que esté portando, con un nivel de manifestador igual a sus DG (mínimo 3°).
- Psiónico nato: los duérgar obtienen tres puntos de poder adicionales a 1.º nivel. Este beneficio no le otorga la aptitud de manifestar poderes a menos que la consiga por otras fuentes, como pueda ser mediante niveles en una clase psiónica.
- Bonificador +1 racial en las tiradas de ataque contra orcos (incluidos semiorcos) y trasgoides (trasgos, grandes trasgos y osgos inclusive).
- Bonificador +4 a la CA contra criaturas del tipo gigante (como ogros, trolls y gigantes de las colinas).
- Sensibilidad a la luz: los duérgar resultan deslumbrados por la luz del sol o dentro del alcance de un conjuro de *luz del día*.
- Los duérgar poseen un +4 racial a las pruebas de Mov. sigilos. y un +1 racial en las de Escuchar y Avistar. También tienen un bonif. +2 racial en las pruebas de Tasación y Artesanía relacionadas con la piedra o el metal.
- Idiomas automáticos: común, enano, infracomún. Idiomas adicionales: dracónico, gigante, trasgo, orco, térraro.
- Clase predilecta: guerrero.
- Ajuste de nivel: +1.

ELANES

Los elanes (s. *elán*, pl. *elanes*) no nacen, son creados. Se escogen humanos vivos de un fondo de candidatos y son filtrados por un consejo especial *elán*. Aquellos que superan el corte deben llevar a cabo un proceso psiónico especial en uno de los diversos enclaves ocultos de la raza, en los que abandonan su humanidad en pos de una nueva existencia psiónicamente potenciada. Por lo tanto, los elanes no se reproducen biológicamente, sino más bien psiónicamente a través de un misterioso ritual psiónico conocido sólo por ellos. Incluso entonces, sus "hijos" suelen estar completamente formados como humanos adultos. No se crea nunca a un *elán* no humano, y podría ser porque el ritual simplemente no funciona con ningún tipo de criatura que no lo sea genuinamente.

Cuando aquellos que todavía son humanos buscan transformarse en elanes, deberán pedir a los ya existentes el privilegio de ser sometido al proceso. Los elanes son una tumba en este aspecto, y no revelan públicamente la ubicación de sus enclaves o lugares de creación; seleccionan a nuevos aspirantes y rechazan a aquellos que creen inapropiados para la vida como un *elán*. Los recién creados conservan los recuerdos y personalidades de sus vidas humanas previas, pero pierden todos los niveles de clase, habilidades y demás cualidades; un *elán* recién creado es un personaje de 1.º nivel, libre de reinventarse como un miembro de su nueva raza.

Personalidad: los elanes son casi tan adaptables, flexibles y ambiciosos como los humanos de los que han sido creados. Puesto que su esperanza de vida extremadamente larga lleva algunas veces a los vivos a pensar en lo peor, los elanes ejercen una cierta moderación, especialmente en lo que respecta al sujeto del que provienen. Por lo demás, sus personalidades varían enormemente.

Descripción física: los elanes suelen medir por debajo de los 6' de alto y pesar unas 180 lb., siendo los varones normalmente más altos y pesados que las mujeres. Puesto que los miembros del consejo que realizan la selección de los aspirantes tienen sus propias preferencias, los elanes de una cierta "generación" suelen compartir determinadas cualidades físicas. Los miembros actuales favorecerán aspirantes con la piel clara, pelirrojos y muy jóvenes. En conjunto, el aspecto de los elanes varía tanto como el de los humanos, y se visten de la manera típica de la zona en la que viven (para así poder pasar por humanos), e incluye la adopción de estilos de pelo insólitos, vestidos imaginativos, tatuajes, *piercings* y similares.

En la práctica, los elanes poseen una esperanza de vida ilimitada. Siempre y cuando no resulten destruidos, sus artes mentales pueden constantemente energizar y reconstruir sus cuerpos durante miles de años.

Los elanes no duermen como la mayoría de las razas. En su lugar, un *elán* medita en un trance profundo durante 4 horas al día; cuando descansa de esta forma, obtiene el mismo beneficio que un humano con 8 horas de sueño. Mientras esté en trance, un *elán* se concentra en difundir energía psiónica a su cuerpo, curando las heridas sufridas durante el día, y restaurando la vida y la elasticidad a sus tejidos.

Relaciones: los elanes se mezclan con los miembros de otras razas, especialmente humanos. Es probable que sus relaciones experimenten un cambio si su naturaleza se vuelve públicamente conocida, por lo que uno de los principios de la existencia *elán* es la discreción.

Alineamiento: los elanes no tienen una inclinación por un alineamiento determinado, ni siquiera el neutral. Como raza, son capaces de lo mejor y de lo peor.

Tierras de los elanes: allá donde moren los humanos, también habrá elanes.

Religión: son menos propensos a adorar a una deidad que otras razas, ya que sienten que cualquier bendición o prolongación de su existencia que pudieran esperar depende de sus propios esfuerzos, y de la continua maestría de su talento psiónico innato.

Idioma: los elanes hablan común. Suelen aprender otros idiomas, incluyendo lenguas muertas, y son amantes de salpicar su habla con palabras tomadas de otras lenguas: maldiciones orcas, términos culinarios medianos, expresiones musicales élficas, frases militares enanas, etc.

Nombres: suelen variar enormemente; con frecuencia es el mismo nombre humano que poseían antes de entrar en su nueva existencia, sobre todo en el caso de un elán que desea continuar su antigua vida desde el punto en que la dejó. Otros ven esta segunda oportunidad de existencia como una posibilidad de empezar de nuevo, por lo que eligen nombres diferentes.

Aunque entre ellos sólo utilizan ciertos títulos, no dejan de ser importantes para los elanes. Un miembro recién creado posee el título de Recién creado; aquellos que han vivido durante décadas tras la transformación, poseen el título de Creado; y aquellos con más de un siglo de antigüedad reciben el título de Eterno. Los pertenecientes al consejo que selecciona los nuevos elanes reciben el título de Recolector.

Aventureros: los aventureros elanes son parecidos a los humanos en su osadía y ambición. Puesto que muchos efectos que dañan a los humanos no consiguen ni añanar a un elán, suelen parecer extraordinariamente valientes a quienes desconocen su verdadera naturaleza.

RASGOS RACIALES DE LOS ELANES

- **-2 a Carisma:** a pesar de sus intentos de pasar desapercibidos entre la población humana, siguen pareciendo un poco insólitos.
- **Aberración:** los elanes no se ven afectados por conjuros o efectos que afectan sólo a humanoides, tales como *hechizar persona* o *dominar persona*.
- **Mediano:** como criaturas Medianas, los elanes carecen de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- **La velocidad base de los elanes es de 30'.**
- **A diferencia de la mayoría de las aberraciones,** no poseen visión en la oscuridad.
- **Psiónicos natos:** los elanes reciben 2 puntos de poder adicionales a 1.^{er} nivel. Este beneficio no les otorgan la aptitud de manifestar poderes a menos que la consigan por otras fuentes, como pueda ser mediante niveles en una clase psiónica.
- **Entereza (Sb):** cuando un elán sufre daño, puede utilizar puntos de poder para reducir la severidad. Como acción inmediata (descrita en la pág. 59 de este libro), puede reducir el daño que está a punto de sufrir en 2 pg por cada punto de poder que gaste.
- **Sustento (Sb):** esta raza puede alimentar su cuerpo sin la necesidad de comida o agua. Si gasta 1 punto de poder, un elán no necesita comer o beber durante 24 horas.
- **Idioma automático:** común. Idiomas adicionales: cualquiera no secreto (como el druídico). La anterior vida del elán le expone a una gama más amplia de idiomas.
- **Clase predilecta:** psiónico.
- **Ajuste de nivel:** +0.

GITHYANKI

Los githyanki son una ancestral raza de humanoides marciales, con residencia en el plano Astral. Desde sus ciudadelas astrales lanzan incontables incursiones sobre tierras del plano Material,

llevándose botín y esclavos para servirles en sus castillos extraplanares. Ampliamente reconocidos como viajeros y merodeadores planarios, los githyanki se adentran en todos los confines del multiverso en busca de poder y riqueza.

Personalidad: la mayoría de los githyanki son merodeadores crueles y rapaces que disfrutan con la guerra y la conquista. Son extraordinariamente arrogantes, y ven a los humanoides nativos del plano Material con completo desdén. Incluso el githyanki más abierto de mente confía ciegamente en su aptitud de manejar cualquier situación de peligro que pudiera surgir, y muchos son mordazmente sarcásticos y rudos hacia aquellos que perciben como sus inferiores.

Aunque otros puedan pensar que son caústicos y condescendientes, los githyanki suelen ser ambiciosos, listos y no se quejan en la adversidad, cualidades que encajan bien con las vicisitudes de la vida del aventurero. No son aliados especialmente leales, hacen pocos amigos, pero son fieros e incasables enemigos que no saben cuándo abandonar.

Descripción física: los githyanki son humanoides altos y delgados, con una altura media de unos 6' y con un peso de 170 lb. Poseen una piel áspera amarillenta y pelo bermejo que suelen echarse hacia atrás en un par de moños. Sus narices son casi planas, sus ojos poseen un destello siniestro y sus orejas son puntiagudas. Les gustan las armas y ropajes complejos y recargados.

Relaciones: la mayoría de los githyanki consideran a los habitantes del plano Material patanes ignorantes en el mejor de los casos, o, en el peor, esclavos que todavía no han sido capturados. Unos pocos githyanki ignoran estos prejuicios y llegan a valorar las habilidades y conocimiento de aquellos con los que se encuentran en sus viajes; pero estos individuos son infrecuentes.

A pesar de lo que creen sobre los habitantes del plano Material, los githyanki arden de odio hacia los ancestrales enemigos de su raza: los ilícidos, sus antiguos esclavizadores, y los githzerai, que traicionaron las enseñanzas del gran líder Gith (desde el punto de vista de los githyanki). Ninguno dejará pasar la oportunidad de causar daño a cualquiera de estos enemigos. En la presencia de ambos, tienden a unirse primero a los githzerai para eliminar a los ilícidos, y una vez se acaba esta amenaza, se abalanzan sobre su enajenada parentela.

Alineamiento: la mayoría de los githyanki son ambiciosos, crueles, egocéntricos y violentos. Favorecen los alineamientos malignos, sobre todo neutral maligno y caótico maligno. Aquellos que han decidido dar la espalda a su sociedad natal son neutrales o caóticos neutrales. Hay muy pocos miembros de esta raza que sean legales o buenos.

Tierras de los githyanki: son nativos del plano Astral, donde viven en grandes ciudadelas a la deriva, y en puestos comerciales unidos a singulares trozos de materia astral, como islas rocosas en un mar de plata. Los githyanki deben utilizar *desplazamiento psiónico de plano* o algún efecto de paso dimensional similar para alcanzar el plano Material (se presupone que cualquier personaje jugador githyanki ya lo ha conseguido al principio de su carrera).

Religión: los githyanki tienen poca necesidad de deidades, aunque todos deben rendir homenaje a la terrible reina liche que gobierna su raza. No se trata de una deidad por lo que no otorga conjuros a sus seguidores, aunque destruye por envidia a cualquier githyanki que venere abiertamente a un dios. Existen pocos clérigos en la raza; adoran deidades que recompensan la ambición y el poder, pero deben ocultar sus prácticas a sus compañeros.

Idioma: hablan gith, un idioma que comparten con los githzerai. También conocen el común.

Nombres: la principal lealtad de un githyanki es hacia su clan, por lo que ese nombre suele ser proporcionado primero cuando se presentan a extraños. También poseen un nombre individual al que no le dan demasiada importancia.

Nombres de clan: Druustya, Fiden-sither, Githom-vaas, Toth-ka, Saamasal, Zuriith-movya.

Nombres de varón: Baarya, Duuth, Fiden, Glomm, Kastya, Klavya, Saath, Zith, Zomm.

Nombres de mujer: Amith, Efromm, Ifrith, Iliss, Olavya, Ummon, Usamm, Ysviden.

Aventureros: los githyanki respetan el poder, y para muchos de ellos la senda para obtenerlo reside en la búsqueda de aptitudes psiónicas y mágicas, riqueza y conocimiento. Muchos githyanki suelen vagar por su cuenta para peinar los Planos en busca del poder que necesitan para obtener mayor posición y renombre dentro de su propia especie. En raras ocasiones, un githyanki que se vuelve desencantado con la dureza y crueldad de la sociedad de su raza decide abandonarla y elegir su propio camino en el mundo. En un recóndito lugar del plano Material, un githyanki expatriado podría parecer un viajero de aspecto extraño juzgado por sus propias hazañas o fechorías, y no por las depredaciones de su malévola especie.

RASGOS RACIALES DE LOS GITHYANKI

- +2 a Destreza, +2 a Constitución, -2 a Sabiduría: ágiles y robustos, los githyanki suelen ser impacientes y demasiado confiados.
- Mediano: como criaturas Medianas, los githyanki carecen de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- La velocidad base de los githyanki es de 30'.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- Psiónicos natos: los githyanki reciben 3 puntos de poder adicionales a 1.º nivel. Este beneficio no les otorgan la aptitud de manifestar poderes a menos que la consigan por otras fuentes, como pueda ser mediante niveles en una clase psiónica.
- Aptitudes psíquicas: a medida que avanza de nivel, un githyanki obtiene las aptitudes psíquicas que se indican a continuación. Los beneficios son acumulativos. El nivel de manifestador es igual a la mitad de sus DG (mínimo 1.º nivel). La CD de las salvaciones utilizan el modificador de Carisma.

Nivel	Aptitudes psíquicas
1.º	3/día: <i>mano lejana</i> , <i>atontamiento psiónico</i>
3.º	3/día: <i>envoltura de ocultación</i>
6.º	3/día: <i>puerta dimensional psiónica</i>
9.º	3/día: <i>empujón telecinético</i> ; 1/día: <i>desplazamiento psiónico de plano</i>

- Resistencia a poderes (Ex): un githyanki posee una RP igual a sus DG + 5.
- Idiomas automáticos: común, gith. Idiomas adicionales: abisal, celestial, dracónico, infernal, infracomún.
- Clase predilecta: guerrero.
- Ajuste de nivel: +2.

GITHZERAI

Hace miles de años, los githyanki y los githzerai eran una única raza humanoide esclavizada por los temidos ilícidos. Después de que Gith, el héroe mítico, liderara a la raza hacia la libertad, los antiguos gith se dividieron en las dos razas rivales que han existido desde entonces. Aunque los githyanki siguieron una senda de crueles agresiones, fuerza castrense y poder arcano, los githzerai volvieron

su atención a los misterios de su yo interior, y se convirtieron en una raza de ascetas que encauzan el poder de la mente y el espíritu. Viajan a lo largo y ancho de los Planos, enfrentándose a los siniestros planes tanto de los ilícidos como de sus parientes githyanki.

Personalidad: los githzerai raramente emplean dos palabras cuando con una basta. Tienden a ser cínicos y desconfiados, y normalmente esperan lo peor de la gente. No malgastan su tiempo con los idiotas, y no se mueven para ayudar a aquellos que no están dispuestos a ayudarse. Son pragmáticos en exceso, lentos en otorgar su confianza y cautos en sus tratos con los demás.

Muchos githzerai desdeñan las comodidades y viven siguiendo una disciplina ascética. Sus asentamientos y fortalezas se asemejan más a monasterios que a poblados.

Descripción física: los githzerai se parecen mucho a los githyanki. Al igual que sus parientes, son humanoides altos y delgados que suelen medir poco más de 6' y pesar en torno a las 160 lb. Poseen una piel áspera amarillenta y pelo bermejo, aunque normalmente se afeitan la cabeza. Sus narices son casi planas, sus ojos de un color amarillo mortecino y sus orejas puntiagudas. Los githzerai prefieren las túnicas gris pardo y evitan los ropajes ostentosos.

Relaciones: a diferencia de los githyanki, los githzerai no acostumbran a despreciar a las razas del plano Material, y rara vez molestan a sus habitantes, pues los ven como gente insignificante en la que no merece la pena perder el tiempo. Aquellos nativos del plano Material que demuestran disciplina, resolución y comprensión de los planos reciben el respeto que merecen por sus capacidades.

Aunque los githzerai suelen ser pacíficos y disciplinados, sólo sienten un frío y determinado odio hacia los githyanki y los ilícidos. También tienen una amarga rivalidad con los slaad; a pesar de ello, las dos razas cooperan cuando se enfrentan con amenazas comunes.

Alineamiento: los githzerai, pese a que tienden a ser pragmáticos y autosuficientes, no son maliciosos y no buscan aprovecharse de los demás. La mayoría son neutrales con respecto al bien y el mal.

Tierras de los githzerai: como nativos del plano del Limbo, moran en ciudades y monasterios que van a la deriva en medio de la protomateria que está en constante movimiento. Al igual que los githyanki, deben utilizar *desplazamiento psiónico de plano* o algún efecto parecido capaz de cruzar dimensiones para alcanzar el plano Material (se presupone que cualquier personaje jugador githzerai ya lo ha conseguido al principio de su carrera).

Religión: los githzerai no son especialmente religiosos y en raras ocasiones veneran a alguna deidad. En su lugar, buscan la iluminación dentro de sus propias mentes. Veneran al inmortal rey mago de su raza, aunque no lo adoran, y no obtienen conjuros divinos por ello.

Idioma: los githzerai hablan gith, un idioma que comparten con los githyanki. También usan el común.

Nombres: los githzerai no le dan importancia a la familia o el clan, y en su lugar prefieren organizar su sociedad en base al mérito. Han desarrollado una rica tradición de títulos y rangos que se otorgan a los individuos que se lo merecen, y suelen referirse los unos a los otros mediante sus nombres habituales de la vida cotidiana.

Títulos: Zerth, Ur-zerth, Mano mortal, Maestro de los elementos, Thane de la espada, Thane del conjuro, Rrathmal, Storvakal.

Nombres de varón: Dak, Duurth, Ferzth, Greth, Hurm, Kalla, Muurg, Nurm, Shrakk.

Nombres de mujer: Adaka, Adeya, Ella, Ezhelya, Immilzin, Izera, Uweya.

Aventureros: los githzerai son autosuficientes y crean pocos lazos con sus hogares o familias. Como consecuencia, muchos son nómadas que necesitan pocas razones para ponerse en camino a través de los planos. Para los githzerai, el viaje físico es una metafora para el interior, y muchos aventureros disfrutaban con pasar un año tras otro en remotas tierras del plano Material.

RASGOS RACIALES DE LOS GITHZERAI

- +6 a Destreza, +2 a Sabiduría, -2 a Inteligencia: los githzerai son increíblemente rápidos y ágiles, confiando más en la intuición que en la lógica.
- Mediano: como criaturas Medianas, los githzerai carecen de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- La velocidad base de los githzerai es de 30'.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- Psiónicos natos: los githzerai reciben 2 puntos de poder adicionales a 1.º nivel. Este beneficio no les otorga la aptitud de manifestar poderes a menos que la consigan por otras fuentes, como pueda ser mediante niveles en una clase psiónica.
- Aptitudes psíquicas: 3/día: *armadura inercial*, *atontamiento psiónico*, *caer de pie*, *golpe*. Los githzerai de 11.º nivel también obtienen *desplazamiento de plano* 1/día. Nivel de manifestador igual a la mitad de sus DG (mínimo 1.º). La CD de la salvación utiliza el modif. de Carisma.
- Resistencia a poderes (Ex): un githzerai posee una RP igual a sus DG + 5.
- Idiomas automáticos: común, gith. Idiomas adicionales: abisal, celestial, dracónico, slaad, infracomún.
- Clase predilecta: monje.
- Ajuste de nivel: +2.

MÉNADES

Los rumores dicen que la raza de los ménades es altamente emocional, aunque aquellos que conocen a uno suelen percibirlos como una raza reservada. De hecho, tanto los rumores como la percepción que se tiene de ellos son ciertos: los ménades han desarrollado un estricto autocontrol como medio para mantener sus tormentosas emociones a raya. En las raras ocasiones en las que pierden el control, surge a la superficie una marea de emociones, normalmente para ser liberadas en actos de alocada valentía o violencia. Los ménades poseen una fuerte tendencia marcial, útil para desahogar las pasiones que mantienen encerradas.

Los ménades no conocen la fuente de su ira espiritual, aunque la leyenda cuenta que hace mucho tiempo fueron injuriados por un poder superior. Algunos relatos sugieren que los ménades fueron una raza de criaturas bestiales sólo capaces de contener su loco frenesí tras destronar a su propia deidad.

Personalidad: los ménades parecen sosegados y calmados, contenidos y no discretos, reacios a usar una frase cuando una palabra basta, y contentos en hacer un gesto si las palabras no son necesarias. Para mantener su vida en las tierras civilizadas, y sobre todo entre ellos mismos, los ménades deben practicar una disciplina mental de serenidad, por miedo a que la furia de su memoria racial se ponga de relieve.

Descripción física: los ménades son altos y nervudos, miden poco más de 6' y suelen pesar en torno a las 200 lb., siendo los varones igual de altos que las mujeres, aunque de peso ligeramente superior. El pelo negro de sus cabezas suelen llevarlo largo y con trenzas, y no poseen vello en el resto del cuerpo. Su piel está regada con unos destellos peculiares, como de polvo de gema, proporcionándoles un brillo llamativo bajo la luz adecuada. Estos destellos son un componente natural de su piel, salpicada con trozos de

cristales vivos. Los ménades poseen unos rasgos elegantes y hermosos, de una belleza semejante a la de los elfos. Prefieren llevar ropas gruesas, y armadura si está disponible.

Relaciones: los ménades se sienten más a gusto entre los humanos pues ven los temperamentos de las demás razas demasiado similares a los suyos. Respetan la cualidad de los enanos de guardar rencor. Los ménades suelen ser tomados por elfos; la liviandad de la vida de los elfos es un bálsamo para el espíritu de un ménade. No sienten aversión hacia los medianos, gnomos o xefes, pero no lo pasan bien intentando comprender sus caprichosas costumbres.

Alineamientos: los ménades saben que el autocontrol es el mejor camino para colmar su vida. Por lo tanto, sienten una fuerte tendencia hacia la ley. Generalmente, valoran y protegen el autocontrol de otros tanto como el suyo, por lo que suelen ser de alineamiento bueno.

Tierras de los ménades: casi todos los ménades viven en comunidades costeras de poblaciones inferiores a los 300 habitantes. Sus pueblos ocultos se funden en los acantilados y rompientes. Cazan algunos venados tierra adentro pero suelen sustentarse de lo que recolectan del mar en sus botes de construcción ligera y habilidosa. Algunos ménades los utilizan para comerciar a lo largo de la costa, cambiando perlas y esculturas hechas de cristales.

Los ménades que se encuentran en tierras humanas normalmente son mercenarios o aventureros.

Religión: los ménades adoran a diversas deidades del mar menores. Obad-Hai, por su relación con los mares y los océanos, también es una deidad conocida por los ménades.

Idioma: los ménades hablan un idioma gobernado por estrictas reglas gramaticales. Los cánticos juegan un papel fundamental en su literatura y canciones. Utilizan el alfabeto élfico para su escritura.

Nombres: los ménades utilizan nombres de igual forma que los humanos. Cada ménade posee al menos un nombre de pila y un apellido familiar.

Nombres de varón: Alberik, Alrik, Basilius, Erland, Gunnar, Isak, Ragnor, Rurik y Tor.

Nombres de mujer: Agaton, Annanlina, Blenda, Eleonora, Gala, Lena, Malin, Ragnara y Vedis.

Apellidos familiares: Coebelliantus, Hjalmar, Kolbjorn, Perchnosius, Torborn, Aalborg, Valentin, Xaljorn.

Aventureros: algunos ménades se lanzan a la aventura para viajar y ver mundo; otros lo hacen por su tendencia a llevarse mejor con aquellos con menos ira interior que ellos.

RASGOS RACIALES DE LOS MÉNADES

- Mediano: como criaturas Medianas, los ménades carecen de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- La velocidad base de un ménade es de 30'.
- Psiónico nato: los ménades reciben 2 puntos de poder adicionales a 1.º nivel. Este beneficio no les otorga la aptitud de manifestar poderes a menos que la consigan por otras fuentes, como pueda ser mediante niveles en una clase psiónica.
- Aptitud psíquica: 1/día: *rayo de energía*. Nivel de manifestador igual a la mitad de sus DG (mínimo 1.º). La CD de la salvación utiliza el modificador de Carisma.
- Estallido de ira (Ex): una vez al día, y durante 4 asaltos, un ménade puede subyugar su mentalidad para obtener un aumento de poder físico en bruto; proporciona un bonificador +2 a Fuerza, pero recibe un penalizador -2 a Inteligencia y Sabiduría.
- Idiomas automáticos: común, ménade. Idiomas adicionales: acuano, dracónico, enano, élfico, trasgo. Los ménades suelen conocer



Duérgar

Githyanki

Githzerai

Thri-kreen

los idiomas de sus enemigos y aliados, así como el dracónico, generalmente encontrado en los ancestrales tomos de saber secreto.

- Clase predilecta: indómito.
- Ajuste de nivel: +0.

SEMIGIGANTES

Los semigigantes son un cruce entre humanos y gigantes, traídos a la existencia en una tierra desértica por crueles reyes-hechicero que los usan como guerreros y mano de obra. Todo semigigante que nació y sobrevivió a su infancia podría esperar una vida de sufrimiento, como cualquier otra persona mantenida en cautividad. Algunos descubrieron que su crianza forzada engendró en su interior una chispa de poder psiónico. Con la ayuda de este poder, muchos escaparon a su situación y buscaron un nuevo hogar en las profundidades del desierto, en el que son libres de descubrir su propio destino.

Personalidad: los semigigantes, en su mayoría, conservan los sentimientos humanos: son curiosos, interesados en colaborar y comunicarse, y poseen la tendencia hacia la amabilidad, aunque como es lógico existen excepciones. Adquieren rápidamente la moralidad, costumbres y hábitos de las zonas en las que se asientan.

Descripción física: los semigigantes suelen medir entre 7' y 8', llegando a pesar entre 250 y 400 lb.; los hombres suelen ser más altos y pesados que las mujeres. La mayoría poseen un pelo negro trenzado y un color de piel cobrizo, con preferencia por los atuendos exagerados cuando se los pueden permitir, luciendo ropas imaginativas o agresivas.

Relaciones: casi todas las razas humanoides se apartan de los semigigantes debido a su gran tamaño. De hecho, muchos son confundidos con gigantes de las colinas jóvenes (aunque extrañamente bien formados). Sin embargo, una vez superado el miedo inicial,

la mayoría de los humanoides descubren que los semigigantes de alineamiento bueno son criaturas amables y extrovertidas.

Alineamiento: una gran cantidad son buenos, aunque se pueden encontrar miembros de cualquier alineamiento.

Tierras de los semigigantes: los semigigantes se han asentado recientemente en las profundidades de los tórridos desiertos del sur. Hablan poco de la tierra de la que proceden, salvo para decir que donde viven se diferencia poco de donde trabajaban hasta morir.

Religión: normalmente desprecian la religión, en ocasiones olvidándose de lo que hacían para hablar mal de una deidad. No es que no crean en ellas, sino más bien que no creen que una deidad siempre desee de corazón lo mejor para sus adoradores. Los semigigantes poseen suficiente cortesía y sensibilidad como para mantener sus comentarios para sí cuando están en compañía de un buen camarada con inclinaciones devotas. Algunos incluso llegan a tomar los hábitos.

Idioma: los semigigantes hablan común. Aquellos con una inteligencia por encima de la media suelen aprender gigante.

Nombres: los semigigantes tienen un nombre de la infancia y un nombre propio, normalmente dado por sus amigos o por la comunidad en la que creciera. La mayoría de los nombres semigigantes reflejan algún aspecto de la tierra desértica en la que moran, aunque también se utilizan algunos raros nombres de lugar (aparentemente procedentes de sus antiguos hogares).

Nombres de varón otorgados: Reiarena, Caminadunas, Rastro-solar, Bienseco, Cabalgatormenta, Zancasierto, Caminasal, Raam.

Nombres de mujer otorgados: Oasis, Rosa del Desierto, Aliento, Flor de Oro, Aguadulce, Invocatormentas, Nibenay.

Aventureros: los semigigantes ya tuvieron que realizar un largo viaje para fundar sus asentamientos en el desierto. Para algunos, la pasión por viajar es una forma de vida, y la búsqueda de gloria, fortuna o incluso una vida llena de peligros algo que cualquier semi-

gigante comprende y acepta; aunque la mayoría se sienten felices de permanecer en sus asentamientos y escuchar las historias de tierras lejanas de aquellos que se han aventurado en ellas.

RASGOS RACIALES DE LOS SEMIGIGANTES

- +2 a Fuerza, +2 a Constitución, -2 a Destreza: los semigigantes son fuertes y resistentes pero no demasiado ágiles.
- Gigante: los semigigantes no se ven afectados por los conjuros o efectos sortílegos que sí lo hacen a otros humanoides, tales como *hechizar persona* o *dominar persona*.
- Mediano: como criaturas Medianas, los semigigantes carecen de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- La velocidad base de un semigigante es de 30'.
- Visión en la penumbra: un semigigante puede ver al doble de distancia que un humano a la luz de la luna, de las estrellas, de una antorcha y situaciones similares de poca iluminación. En tales condiciones, mantiene la capacidad de distinguir colores y detalles.
- Aclimatado al fuego: los semigigantes reciben un bonificador +2 racial en los tiros de salvación contra conjuros y efectos de fuego, ya que están acostumbrados a soportar altas temperaturas.
- Constitución recia: la estatura de los semigigantes les permite funcionar de igual modo que si tuvieran una categoría de tamaño superior en un paso. Siempre que un semigigante esté sujeto a un modificador de tamaño normal o especial en una prueba enfrentada (como pueda ser en las pruebas de presa, intentos de embestida o de derribo), o cuando se determine si los ataques especiales de una criatura pueden afectarle (como agarrón mejorado o engullir), se considerará que tendrá una categoría de tamaño superior en un paso si es beneficioso para él. Un semigigante es capaz de utilizar armas diseñadas para una criatura de una categoría de tamaño superior en un paso sin ningún penalizador. Sin embargo, su espacio y alcance seguirán siendo los de una criatura de su tamaño real. Los beneficios de este rasgo racial se apilan con los efectos de poderes, aptitudes y conjuros que cambien la categoría de tamaño de un individuo.
- Psiónico nato: los semigigantes reciben 2 puntos de poder adicionales a 1.^{er} nivel. Este beneficio no les otorga la aptitud de manifestar poderes a menos que la consigan por otras fuentes, como pueda ser mediante niveles en una clase psiónica.
- Aptitud psíquica: 1/día: *pisada*. Nivel de manifestador igual a la mitad de sus DG (mínimo 1.^o). La CD de la salvación utiliza el modificador de Carisma.
- Idioma automático: común. Idiomas adicionales: dracónico, gigante, gnoll, ignaro.
- Clase predilecta: guerrero psíquico.
- Ajuste de nivel: +1.

ARMAS DE LOS THRI-KREEN

Los guerreros thri-kreen han desarrollado dos armas exóticas que son únicas de su raza: el gythka y el chatkcha.

Gythka: este arma exótica cuerpo a cuerpo a dos manos es un arma de asta con una hoja en cada extremo. Puedes luchar con él como si lo hicieras con dos armas aunque, si lo haces, incurres en los penalizadores de ataque habituales asociados a luchar con dos armas, como si usaras un arma a una mano y un arma ligera. Un thri-kreen puede utilizar dos gythka a la vez como si empleara dos armas (como consecuencia de sus cuatro brazos), pero recibe penalizadores como si su arma en la mano torpe fuera un arma a una mano y no ligera.

THRI-KREEN

Los thri-kreen, fieros cazadores y rastreadores infalibles, son una raza de insectoides a veces conocida como "los guerreros mantis". Son criaturas insondables y extrañas; aquellos que no los conocen bien opinan que son monstruos sanguinarios. Como nómadas que pasan sus cortas vidas recorriendo vastas distancias de desiertos, tierras de monte bajo y las sabanas del sur, son cazadores casi perfectos.

Personalidad: cada thri-kreen crea profundos lazos con un puñado de individuos, y los tratan como hermanos de nidada, compañeros a los que defender con sus vidas si es necesario. Todos los demás, fuera de este grupo, son extraños o enemigos, aunque los thri-kreen son suficientemente inteligentes como para reconocer que, si viajan a través de las tierras de otro pueblo, es prudente mantener esas observaciones para sus adentros.

Descripción física: un thri-kreen se parece a una mantis religiosa bípeda. El exoesqueleto de su cuerpo es del color de la arenisca. De los seis miembros de que disponen sus cuerpos, los dos inferiores son utilizados para andar, y los cuatro superiores terminan en manos como garras de cuatro dedos. Los thri-kreen poseen de unas mandíbulas grandes y peligrosas, y ojos facetados. Dos pequeñas antenas brotan de sus cabezas. Llevan poca ropa aparte de un arnés para colgar armas y equipo.

Relaciones: los thri-kreen se ven como nobles cazadores y juzgan a otra gente mediante la sencilla relación del depredador y la presa. Respetan a los bárbaros, exploradores y otros seres que viven de la tierra y la tratan con respeto. Por el contrario, las razas salvajes y malignas como los gnolls y orcos despojan las tierras en las que se debería cazar con respeto, y por lo tanto se ganan la enemistad de los thri-kreen. Suelen considerar a los habitantes de las ciudades y a los granjeros de otras razas como no cazadores, y por lo tanto no merecen su atención, aunque tampoco son dignos de su enemistad.

Alineamiento: los thri-kreen prácticamente no poseen una estructura social más allá de las nidadas que crean con sus aliados cercanos. La noción de reglas sofisticadas en la interacción social es extraña para ellos. Casi siempre son caóticos de alineamiento, y suelen ser neutrales con respecto al bien y al mal.

Tierras de los thri-kreen: a los thri-kreen les gusta el calor. Suelen favorecer climas cálidos y secos, especialmente praderas y llanuras áridas que casi todos los demás pueblos consideran inhabitables. Puesto que son una raza nómada, no crean asentamientos permanentes y viajan con poca carga, transportando poco más que las herramientas y la comida de un campamento a otro.

Religión: los thri-kreen favorecen las tradiciones drúidicas en lugar de la miríada de deidades de otras razas. Sus druidas son los líderes espirituales de su raza.

Chatkcha: esta arma exótica a distancia es una cuña cristalina arrojadiza.

Arma	Coste	Dañ	Crítico	Inc.	Peso	Tipo
Gythka	60 po	1d10*	x2	—	25 lb.	Cortante
Chatkcha	1 po	1d6	18-20/x2	20'	3 lb.	Perforante

*Arma doble; inflige 1d10/1d10.

Idioma: los thri-kreen hablan su propio idioma, el thri-kreen, compuesto de castañeteos, silbidos y chasquidos producidos por sus mandíbulas. Los personajes jugadores thri-kreen también hablan común.

Nombres: los thri-kreen no hacen distinción entre los nombres masculinos y femeninos, y no poseen apellidos.

Nombres thri-kreen: Chak-tha, Drik-chkit, Kacht-ta, Kat'chka, Pak'cha, Pik-ik-cha, Ptekwe, Tak-tha, Tik-tik.

Aventureros: la mayoría de los thri-kreen aventureros son bárbaros, exploradores o druidas, personajes que se desenvuelven bien en los amplios espacios preferidos por la raza. En raras ocasiones, un cazador thri-kreen recala en un grupo de aventureros y crea lazos con sus nuevos compañeros, llegando a considerarlos como hermanos de nidad en lugar de a su propia raza.

RASGOS RACIALES DE LOS THRI-KREEN

- +2 a Fuerza, +4 a Destreza, -2 a Inteligencia, +2 a Sabiduría, -4 a Carisma: los thri-kreen son fuertes y rápidos, aunque piensan de manera diferente a la mayoría de los humanoides y tienen dificultades a la hora de relacionarse con los miembros de otras razas.
- Humanoide monstruoso: no se ven sometidos a los conjuros o efectos que afecten sólo a los humanoides, como pueda ser *hechizar persona* o *dominar persona*.
- Mediano: como criaturas Medianas, los thri-kreen carecen de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- La velocidad base de los thri-kreen es de 40'.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- Inmunidad a los efectos de *sueño*.
- Armadura natural +3: su exoesqueleto es duro y resistente a los golpes.
- Múltiples miembros: los thri-kreen poseen cuatro brazos y por lo tanto pueden adquirir la dote Combate con múltiples armas (véase pág. 303 del *Manual de monstruos*) en lugar de Combate con dos armas. También pueden adquirir la dote Ataque múltiple. No se trata de dotes adicionales.
- Ataques naturales: un thri-kreen puede atacar con cuatro garras y un mordisco. Las garras infligen 1d4 puntos de daño, y el mordisco es un ataque secundario que inflige el mismo daño. Un thri-kreen puede atacar con un arma (o múltiples armas) con su bonificador de ataque normal, y además realizar un ataque de garra o mordisco como ataque secundario. Por ejemplo, un explorador thri-kreen con la dote de Combate con múltiples armas y equipado con tres espadas cortas, podría atacar con todas ellas con un -2 (el penalizador habitual por luchar con múltiples armas mientras use armas ligeras en sus manos torpes) y además realizar un mordisco con un -5.
- Veneno (Ex): mordisco, daño inicial 1d6 Des, daño secundario parálisis, CD 11 + su modificador de Con. Un thri-kreen sólo produce diariamente suficiente veneno para un sólo mordisco.
- Salto (Ex): los thri-kreen son saltadores natos. Poseen un bonificador +30 racial en las pruebas de Saltar.
- Familiaridad con armas: un thri-kreen puede considerar los gythkas y los chatkchas (véase cuadro adjunto) como armas marciales en lugar de como armas exóticas.
- Psiónico nato: los thri-kreen reciben 1 punto de poder adicional a 1.º nivel. Este beneficio no le otorga la aptitud de manifestar poderes a menos que la consiga por otras fuentes, como pueda ser mediante niveles en una clase psiónica.
- Aptitud psíquica: 3/día: *camaleón*, *conocer la dirección y la ubicación*; 1/día: *envoltura de ocultación mayor*, *garra metafísica*. Nivel de manifestador igual a la mitad de sus DG (mínimo 1.º). La CD de la salvación utiliza el modificador de Carisma.

- Dados de golpe raciales: un personaje thri-kreen comienza con dos niveles de humanoide monstruoso, que le conceden 2d8 DG, un ataque base +2 y unos tiros de salvación de Fort +0, Ref +3 y Sab +3.
- Habilidades raciales: los niveles como humanoide monstruoso de un thri-kreen les confieren unos puntos de habilidad iguales a $5 \times (2 + \text{modificador de Int})$. Sus habilidades de clase son Avisar, Equilibrio, Escondarse, Escuchar, Saltar y Trepar.
- Los thri-kreen poseen un bonificador +4 racial en las pruebas de Escondarse en ambientes arenosos o áridos.
- Dotes raciales: un personaje thri-kreen posee Desviar flechas como dote adicional. Además, sus niveles de humanoide monstruoso le proporcionan una dote.
- Idiomas automáticos: común, thri-kreen. Idiomas adicionales: élfico, gigante, gnoll, trasgo, mediano.
- Clase predilecta: explorador.
- Ajuste de nivel: +2.

XEFES

Los xefes (s. xefe, pl. xefes) son conocidos por sus proezas de agilidad, su habilidad sin rival de llevar a cabo arranques de velocidad, su conocimiento inigualable sobre el movimiento y la distancia y su sentido del humor. Los xefes son famosos por los fabulosos objetos de sutil belleza que crean para comerciar con ellos. Sus tierras se sitúan muy al este, dentro de una gran hendidura que oculta un extenso valle sumido en una permanente oscuridad, salvo por algunos bosques iluminados psiónicamente. A pesar de la falta en su entorno de luz solar, los xefes siguen prosperando.

Personalidad: los xefes son de risa fácil, dan la bienvenida a los extranjeros y sobre todo son caritativos con aquellos que realmente se ganan su confianza. Si son traicionados por un amigo, son como los enanos a la hora de buscar justicia y satisfacción. Los xefes valoran las buenas esculturas, los cuadros bellos, la ropa cara y otros objetos de arte. Prefieren evitar una confrontación en lugar de meterse en ella, aunque no se amedrentan si el combate es el único recurso.

Descripción física: los xefes miden en torno a los 5' 6" de media, son delgados y agraciados, y suelen pesar alrededor de 140 lb. Los varones son habitualmente más altos y pesados que las mujeres. Su piel suele ser morena, con ojos de tonos oscuros, y pelo negro y liso; algunos lo llevan rapado, mientras que otros se afeitan toda la cabeza salvo por un pequeño mechón trenzado.

Relaciones: los xefes se llevan bien con los humanos, semielfos y medianos. Piensan que los elfos son demasiado buenos como para ser verdad, a la vez que recelan de los semiorcos y los semigigantes. Los xefes y los ménades tienden a tener roces: los primeros ven a los segundos los ven como demasiado rígidos (sin saber la verdadera razón), mientras que los ménades envidian a los xefes por su actitud libre y desenfadada.

Alineamiento: los xefes tienden a ser buenos. Aquellos que adoptan la clase de prestigio cuchillo del alma aprenden a ser legales, aunque en su conjunto son una raza caótica.

Tierras de los xefes: sus ciudades se encuentran en el distante este, más allá de las sabanas, y en las profundidades de una gran hendidura en la que reina la oscuridad. Allí practican sus artes y cantan sus canciones bajo las ramas de un magnífico bosque iluminado; los miembros de otras razas son bienvenidos a él, aunque algunos templos antiguos están fuera de los límites para aquellos que no son de su sangre. La riqueza que poseen proviene en parte de sus inclinaciones artísticas, y en parte de su deseo de viajar a lo largo y ancho del mundo para comerciar la riqueza y el

arte de otras culturas. Algunos prefieren las caravanas terrestres, mientras que otros prefieren los viajes marítimos.

Religión: su principal deidad es Fharlanghn, el Morador del horizonte. Es una deidad del viaje, los caminos, la distancia y los horizontes, conceptos que bullen en el alma de los xefes.

Idioma: los xefes hablan su propio idioma, aunque utilizan el alfabeto del común. Algunos también aprenden silvano, el idioma de sus compañeros vagabundos.

Nombres: el nombre de un xefe le es impuesto por sus padres el día de su nacimiento. La mayoría de los nombres son utilizados y reutilizados a lo largo de las generaciones. Los xefes que suelen viajar adoptan el nombre de sus ciudades natales como segundo nombre, recordatorio de dónde comenzaron su viaje por la vida.

Nombres de varón: Assim, Bahram, Behrooze, Cyrus, Jamsheed, Ksathra, Majeed, Mehrdad, Nasim, Shatrevar, Xerxes.

Nombres de mujer: Amira, Azar, Cyra, Darya, Jaleh, Marjan, Narda, Shanin, Soraya, Zenda.

Segundos nombres (de ciudad): Asha, Dareh, Feroz, Kurush, Melchior, Sated, Val.

Aventureros: un xefe aventurero suele estar motivado meramente por el pensamiento de viajar y explorar. Un xefe también puede estar motivado por el deseo de ver nuevas maravillas, proezas de poder, psiónica o magia, suficientemente grandes como para inspirar al xefe a la hora de crear sus grandes obras de arte.

RASGOS RACIALES DE LOS XEFES

- +2 a Destreza, -2 a Fuerza: los xefes son rápidos pero no demasiado fuertes.
- Mediano: como criaturas Medianas, los xefes carecen de bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.
- La velocidad base de los xefes es de 30'.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- Bonificador +1 racial en los tiros de salvación contra poderes, conjuros y efectos sortilegos. Los xefes poseen una resistencia innata a la psiónica y la magia.
- Psiónico nato: los xefes reciben 1 punto de poder adicional a 1.^{er} nivel. Este beneficio no les otorga la aptitud de manifestar poderes a menos que la consigan por otras fuentes, como pueda ser mediante niveles en una clase psiónica.
- Estallido (Sb): tres veces al día, un xefe puede realizar un arranque de velocidad para aumentar su velocidad en 10', más otros 10 por cada cuatro niveles de personaje que tenga por encima del 1.^{er}, hasta un máximo de 30' a 9.^{er} nivel o superior. Estos arranques de velocidad son un bonificador de capacidad a la velocidad base del xefe, con una duración de 3 asaltos.
- Idiomas automáticos: xefe, común. Idiomas adicionales: dracónico, élfico, gnoll, trasgo, mediano, silvano.
- Clase predilecta: cuchillo del alma.

EDAD, ESTATURA Y PESO

La edad, altura, peso y apariencia particular de tu personaje quedan a tu decisión. Sin embargo, si quieres algunos consejos para determinarlos, orientate con estas tablas.

EDAD DEL PERSONAJE

La edad de tu personaje está determinada por tu raza y clase, según se describe en la tabla 1-2: Edad inicial aleatoria.

TABLA 1-2: EDAD INICIAL ALEATORIA

		Bárbaro Pícaro Hechicero	Bardo Guerrero Paladín	Clérigo Druida Monje
Base	Mayoría de edad	Cuchillo del alma Indómito	Explorador Guerrero psíquico	Psiónico Mago
Dromita	13 años	+1d4	+1d6	+2d6
Duérgar	40 años	+3d6	+5d6	+7d6
Elán	20 años	+2d4	+2d6	+3d6
Githyanki	15 años	+1d4	+1d6	+2d6
Githzerai	30 años	+1d4	+1d6	+2d6
Ménade	40 años	+1d6	+4d6	+6d6
Semigigante	30 años	+3d6	+2d6	+4d6
Thri-kreen	6 años	+1d4	+1d4	+1d4
Xefe	18 años	+1d4	+2d4	+2d6

A medida que tu personaje envejece, sus puntuaciones de características cambian según lo descrito en el *Manual del jugador*.

TABLA 1-3: EFECTOS DEL ENVEJECIMIENTO

Raza	Mediana edad ¹	Viejo ²	Edad Venerable ³	máxima
Dromita	30 años	55 años	75 años	+2d20 años
Duérgar	125 años	188 años	250 años	+2d% años
Elán	200 años	400 años	1.000 años	—
Githyanki	35 años	50 años	70 años	+2d20 años
Githzerai	35 años	55 años	80 años	+2d20 años
Semigigante	60 años	80 años	120 años	+4d% años
Ménade	90 años	150 años	220 años	+2d% años
Thri-kreen	16 años	20 años	25 años	+1d4 años
Xefe	45 años	85 años	120 años	+2d20 años

1 -1 a Fue, Des y Con; +1 a Int, Sab y Car.

2 -2 a Fue, Des y Con; +1 a Int, Sab y Car

3 -3 a Fue, Des y Con; +1 a Int, Sab y Car

ALTURA Y PESO

Elige el peso y la altura de tu persona de entre los abanicos mencionados en la descripción racial o aleatoriamente según la tabla 1-4: altura y peso aleatorios. La información aquí proporcionada se añade a la presentada en el Capítulo 6 del *Manual del jugador*.

TABLA 1-4: ALTURA Y PESO ALEATORIOS

Raza	Altura base	Modif. a la altura	Peso base	Modif. al peso
Dromita	2' 8"	+2d4	30 lb	× 1 lb
Duérgar, varón	3' 9"	+2d4	110 lb	× (2d4) lb
Duérgar, mujer	3' 7"	+2d4	80 lb	× (2d4) lb
Elán, varón	4' 10"	+2d10	120 lb	× (2d4) lb
Elán, mujer	4' 5"	+2d10	85 lb	× (2d4) lb
Githyanki, varón	5' 3"	+2d10	120 lb	× (2d4) lb
Githyanki, mujer	5' 2"	+2d10	85 lb	× (2d4) lb
Githzerai, varón	5' 2"	+2d10	110 lb	× (2d4) lb
Githzerai, mujer	5' 1"	+2d10	80 lb	× (2d4) lb
Semigigante	6' 4"	+2d12	220 lb	× (2d6) lb
Semigiganta	6' 1"	+2d12	180 lb	× (2d6) lb
Ménade, varón	5' 4"	+2d10	150 lb	× (2d4) lb
Ménade, mujer	5' 3"	+2d10	120 lb	× (2d4) lb
Thri-kreen, macho	5' 2"	+2d10	135 lb	× (2d6) lb
Thri-kreen, hembra	4' 6"	+2d10	100 lb	× (2d6) lb
Xefe, varón	4' 8"	+2d10	100 lb	× (2d4) lb
Xefe, mujer	4' 4"	+2d10	75 lb	× (2d4) lb



Ilustración de A. Swehel

Toda criatura dotada de inteligencia produce la energía psíquica que genera la consciencia. Esta energía posee diversas facetas; la Inteligencia, la Sabiduría y el Carisma son elementos directos de la consciencia, aunque la Fuerza, la Destreza y la Constitución también contribuyen. Cada elemento de la consciencia es como un color separado de la luz blanca pura.

Los personajes psiónicos contactan con el poder de la mente y del cuerpo, abrazando el conjunto de la energía de la consciencia directamente, y utilizando este depósito interior de poder para efectuar cambios en el mundo real. Los pensamientos y los sueños de los seres normales se agitan impotentes dentro de los grises confines de sus mentes, pero los deseos mentales de un personaje psiónico se exteriorizan.

LAS CLASES

Las cuatro clases psiónicas, en el orden en que son presentadas en este capítulo, son:

Cuchillo del alma: un guerrero que combate con una hoja idealizada de energía mental personal.

Guerrero psíquico: un guerrero que combina la habilidad de combate y los poderes psiónicos.

Indómito: es un talento apasionado y temerario que porta un poder psiónico incontrolable. También es conocido como salvaje psi.

Psiónico: un buscador de secretos psiónicos; un maestro de la mente y los pensamientos de otros.

LA RESERVA DE PUNTOS DE PODER

Los personajes psiónicos alimentan sus aptitudes mediante un fondo común, o reserva, de puntos de poder. Tu reserva es igual a la base de puntos de poder obtenidos por tu clase, puntos de poder adicionales procedentes de una puntuación de característica clave alta (véase "Características y manifestadores" más adelante), y cualquier fuente de puntos de poder adicional como pueda ser la raza de tu personaje o dotes seleccionadas. Por ejemplo, un psiónico de 5.º nivel recibe 25 puntos de poder por su nivel de psiónico (según la tabla 2-3). Si el personaje además posee una puntuación de Inteligencia de 17, recibe 7 puntos de poder adicionales (tabla 2-1), para una reserva total de 32, pudiendo ser incluso mayor si su raza o dotes le proporcionan más puntos de poder.

Personajes psiónicos multiclase

Si posees niveles en más de una clase psiónica, entonces combinas los puntos de poder de cada una de ellas a la hora de crear tu reserva; puedes utilizarla para manifestar poderes de cualquiera de tus clases. Por ejemplo, un psiónico de 5.º nivel/guerrero psíquico de 5.º nivel posee 25 puntos de poder de sus niveles de psiónico (más cualquier punto adicional por una puntuación de Inteligencia alta) y 7 por sus niveles de guerrero psíquico (más cualquier punto adicional por una puntuación de Sabiduría alta), totalizando 32 puntos de poder (más cualquier otro punto de poder adicional). Esta cantidad puede ser usada para manifestar

TABLA 2-1: MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICAS Y PUNTOS DE PODER ADICIONALES

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

cualquier poder de psiónico o de guerrero psíquico que conozca el personaje. Tu energía psíquica mana de una única fuente común, y no se ve segregada por tu entrenamiento.

Aunque mantienes una única reserva de puntos de poder debido a tu clase, raza y selección de dotes, todavía te sigues viendo limitado por el nivel de manifestador que hayas alcanzado con cada poder que conoces. Por ejemplo, un psiónico de 10.º nivel/guerrero psíquico de 2.º nivel puede gastar hasta 10 puntos cuando manifieste un poder de psiónico, pero sólo 2 con los poderes de guerrero psíquico. Tu manantial de energía psíquica brota de una única fuente, pero puedes poseer distintos niveles de entrenamiento o logro con poderes que has aprendido de diferentes clases.

CARACTERÍSTICAS Y MANIFESTADORES

La característica de la que dependen tus poderes (y su puntuación de característica clave) está relacionada con la clase psiónica (o clases) en la que tengas niveles: Inteligencia (psiónico), Sabiduría (guerrero psíquico) y Carisma (indómito). Al modificador de esta característica se le llama modificador de característica clave. Si la puntuación de característica clave de tu personaje es igual o inferior a 9, no puedes manifestar poderes de esa clase psiónica (y por esa razón, la tabla 2-1 no contiene entradas para puntuaciones de característica inferiores a 10).

Al igual que una alta puntuación de Inteligencia concede conjuros adicionales a un mago y una alta puntuación de Sabiduría los concede a un clérigo, un personaje que manifieste poderes (psiónicos, guerreros psíquicos e indómitos) obtiene puntos de poder adicionales de acuerdo con su puntuación de característica clave. Consulta la tabla 2-1: modificadores de características y puntos de poder adicionales. Por ejemplo, el psiónico Ialdabode posee una puntuación de Inteligencia de 15; es suficientemente listo como para obtener 1 punto de poder adicional cuando sea capaz de manifestar poderes de 1.º nivel. En el momento en que obtenga el 2.º nivel como psiónico, en su lugar recibirá 2 puntos de poder adicionales.

Cómo determinar los puntos de poder adicionales: tu puntuación de característica clave concede puntos de poder adicionales iguales a tu modificador de característica clave $\times$ tu nivel de manifestador $\times$ 1/2. La tabla 2-1 muestra estos cálculos para los niveles 1.º al 20.º y puntuaciones de característica clave de 10 a 41.

EQUIPO INICIAL

La descripción de cada clase incluye un conjunto inicial que puedes usar cuando crees un personaje de 1.º nivel. Alternativamente, puedes determinar aleatoriamente en la siguiente tabla el oro inicial del personaje y comprar el equipo objeto por objeto.

CÓMO ACTUALIZAR TU PERSONAJE PSIÓNICO

Si dispones de un personaje psiónico creado con el anterior *Manual de psiónica*, verás que el psiónico, el guerrero psíquico y el cuchillo del alma que aquí se describen son ligeramente diferentes. Consulta con tu DM la actualización de tu personaje para que encaje con la información de este libro. Si obtienes su aprobación, sigue estos consejos.

Si tu personaje era un psiónico, verás que el revisado posee una progresión más rápida de poderes conocidos, más poderes conocidos y más puntos de poder, además de que el psiónico revisado debe elegir una disciplina. Esta decisión puede cerrar el acceso a un cierto número de poderes que tu antiguo psiónico supiera, por lo que tendrás que elegir algunos poderes nuevos.

Si tu personaje era un guerrero psíquico, verás que esta clase ha cambiado menos que la de psiónico. Comprueba tu lista de poderes para asegurarte de que están incluidos en este libro.

Si tu personaje poseía niveles en la clase de prestigio de cuchillo del alma, verás que ahora se ha convertido en una clase estándar. Probablemente tengas que rediseñar tu personaje desde el 1.º nivel.

En este libro, muchos objetos psiónicos (descritos en el Capítulo 7) poseen costes y efectos ligeramente diferentes. La forma más fácil de actualizar los que posee tu personaje es reemplazar los obtenidos antes de la revisión con objetos del mismo nombre de este libro. Quizás no sea siempre posible, pues hay objetos que han sido eliminados del juego. Un método que requiere más tiempo sería sumar el valor en piezas de oro de todos los objetos y entonces comprar otros nuevos con esos fondos, teniendo cuidado de reemplazar los antiguos objetos con otros idénticos siempre que sea posible. Tu DM quizás prefiera actualizar los objetos de una forma distinta, o tomar parte en el proceso.

TABLA 2-2: ORO INICIAL ALEATORIO

Clase	Cantidad (promedio)
Psiónico	3d4 x 10 (75 po)
Guerrero psíquico	5d4 x 10 (125 po)
Cuchillo del alma	5d4 x 10 (125 po)
Indómito	4d4 x 10 (100 po)

CUCHILLO DEL ALMA (CAM)

Un cuchillo del alma reconoce a su propia mente como la cosa más bella y mortífera de toda la creación. Con este conocimiento y mediante la práctica prolongada, un chuchillo del alma aprende a forjar su fuerza mental en una reluciente hoja de energía psíquica semisólida.

Cada hoja personal del cuchillo del alma, llamada cuchilla mental, varía de color y de forma de acuerdo a su personalidad, fuerza mental e incluso estado de ánimo. Aunque no hay dos cuchillas iguales, todas comparten las mismas cualidades letales. Puesto que los cuchillos del alma canalizan el poder de sus mentes hacia su armamento, son famosos por su violencia.

Aventuras: pese a que el cuchillo del alma se prepara para una aventura con cuidado y precaución, la mayoría son incapaces de mantener a raya sus fanfarronerías y teatralidad. Después de todo, ¿cuántos aventureros pueden despachar a sus oponentes con una cuchilla forjada de pensamiento en estado puro? Por lo tanto, para muchos cuchillos del alma, las aventuras deparan una oportunidad de hacer lo que más les gusta; empuñar sus idealizadas cuchillas, forjadas a partir de sus deseos más profundos.

Características: más que cualquier otra clase psiónica, los cuchillos del alma luchan con el poder psiónico directamente en el cuerpo a cuerpo y el combate a distancia. La Fuerza, la habilidad en el combate y el talento psiónico les permiten estar, al menos en igualdad de condiciones, con cualquier otra clase orientada a luchar en el campo de batalla.

Alineamiento: a pesar de su teatralidad innata, suelen ser legales y utilizan una mentalidad disciplinada para idealizar y materializar sus cuchillas mentales. Los cuchillos del alma de alineamiento caótico confían en la fuerza de su espíritu, en vez de en

la disciplina rígida, para materializar su arma. Los personajes neutrales con respecto a la ley y el caos no suelen adoptar esta clase.

Religión: los cuchillos del alma que prefieren adorar a alguna deidad, suelen optar por San Cuthbert (deidad del justo castigo) o Heironeous (deidad del coraje); aquellos de alineamiento maligno suelen seguir a Erythnul, pues se deleitan con su facultad de asesinar con el poder de la mente.

Trasfondo: muchos de los que poseen la capacidad y el deseo de mezclar la manifestación de poder psiónico con el poderío bélico suelen convertirse en guerreros psíquicos; pero para aquellos con la mezcla adecuada de talento y habilidad, la senda del cuchillo del alma es más seductora. Casi todos son entrenados por cuchillos del alma más viejos y experimentados.

Razas: el don innato para la psiónica es impredecible, y puede mostrarse en cualquiera de las razas comunes. De las que disponen de una predilección por las aptitudes psiónicas (aquellas descritas en el Capítulo 1 de este libro), los xefes suelen estar más predispuestos a convertirse en cuchillos del alma.

Entre todas las demás criaturas casi no existen oportunidades de obtener entrenamiento en esta clase.

Otras clases: los cuchillos del alma se sienten más cómodos con aquellos que poseen una inclinación agresiva similar, como monjes, guerreros y paladines. Se sienten menos cómodos con los guerreros psíquicos (quizás por un sentimiento de competición), lanzadores de conjuros, psiónicos e indómitos, aunque un cuchillo del alma puede disciplinarse para conseguir una buena relación con cualquiera.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los cuchillos del alma disponen de las siguientes estadísticas de juego.

Características: la Fuerza es una característica ideal para un chuchillo del alma, pues aumenta su habilidad en el combate. La Destreza proporciona una mejor defensa y bonificadores en los ataques a distancia, a la vez que es útil en el arte del sigilo, algo en lo que muchos destacan. La Constitución mejora la resistencia de un cuchillo del alma.

TABLA 2-3: EL CUCHILLO DEL ALMA

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1.º	+0	+0	+2	+2	Cuchilla mental, Soltura con un arma (cuchilla mental), Talento innato
2.º	+1	+0	+3	+3	Lanzar <i>cuchilla mental</i>
3.º	+2	+1	+3	+3	Impacto psíquico +1d8
4.º	+3	+1	+4	+4	<i>Cuchilla mental</i> +1
5.º	+3	+1	+4	+4	Desenvainar gratuito, moldear cuchilla mental
6.º	+4	+2	+5	+5	Mejora de cuchilla mental +1, Velocidad del pensamiento
7.º	+5	+2	+5	+5	Impacto psíquico +2d8
8.º	+6/+1	+2	+6	+6	<i>Cuchilla mental</i> +2
9.º	+6/+1	+3	+6	+6	Tormenta de cuchillas, Soltura mayor con un arma (cuchilla mental)
10.º	+7/+2	+3	+7	+7	Mejora de <i>cuchilla mental</i> +2
11.º	+8/+3	+3	+7	+7	Impacto psíquico +3d8
12.º	+9/+4	+4	+8	+8	<i>Cuchilla mental</i> +3
13.º	+9/+4	+4	+8	+8	Acuchillar el alma
14.º	+10/+5	+4	+9	+9	Mejora de <i>cuchilla mental</i> +3
15.º	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Impacto psíquico +4d8
16.º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	<i>Cuchilla mental</i> +4
17.º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Lanzamiento múltiple
18.º	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Mejora de <i>cuchilla mental</i> +4
19.º	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Impacto psíquico +5d8
20.º	+15/+10/+5	+6	+12	+12	<i>Cuchilla mental</i> +5

Alineamiento: cualquiera.
Dado de golpe: d10.

Habilidades clásicas

Las habilidades clásicas del cuchillo del alma (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Autohipnosis* (Sab), Avistar (Sab), Concentración* (Con), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saber (psiónica)* (Int), Saltar (Fue) y Tregar (Fue).

*Consulta las nuevas habilidades, y los nuevos usos de algunas ya existentes, en el Capítulo 3 de este libro, o la descripción de las demás habilidades en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: (4 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del cuchillo del alma.

Competencia con armas y armaduras: los cuchillos del alma son competentes con todas las armas sencillas, su propia cuchilla mental, la armadura ligera y los escudos (salvo el escudo pavés).

Cuchilla mental (Sb): como acción equivalente al movimiento, un cuchillo del alma puede crear una hoja semisólida, compuesta de energía psíquica destilada de su propia mente.

La hoja es idéntica a una espada corta en todos los aspectos (salvo el visual), con un tamaño apropiado al de su usuario. Por ejemplo, un cuchillo del alma Mediano materializa una cuchilla mental Mediana que puede usar como un arma ligera; inflige 1d6 puntos de daño (crit. 19-20/×2). Los cuchillos del alma que son más pequeños o mayores crean cuchillas mentales idénticas a espadas cortas apropiadas a su tamaño, con un cambio en el daño del arma correspondiente (véanse las tablas 7-4 y 7-5 del *Manual del jugador*). El portador de una cuchilla mental obtiene los beneficios habituales a sus tiradas de ataque y daño por un bonificador de Fuerza alto.

La cuchilla puede ser rota (posee una dureza y unos puntos de golpe iguales a 10); sin embargo, un cuchillo del alma puede crear otra en su siguiente acción de movimiento. En el momento en que suelte su cuchilla, ésta se disipa (a menos que tenga intención de lanzarla, como se detalla más adelante). Se considera que es un arma mágica a efectos de superar la RD.

Un cuchillo del alma puede emplear dotes, como Ataque poderoso o Pericia en combate, con la cuchilla mental como si se tratara de un arma normal. También puede seleccionarla para dotes que requieran un arma específica, tales como Especialización con un arma. Los conjuros o poderes que mejoren un arma pueden ser utilizados sobre una cuchilla mental.

Este arma mejora a medida que el personaje obtiene niveles mayores. A 4.º nivel, y cada cuatro niveles posteriores, la cuchilla mental recibe un bonificador +1 de mejora acumulativo en las tiradas de ataque y daño (+2 a 8.º nivel, +3 al 12.º, +4 al 16.º y +5 al 20.º).

Incluso en lugares donde los efectos psiónicos no funcionarían normalmente (como en un *campo de negación psiónica*), un cuchillo del alma puede intentar sustentar su cuchilla mental realizando una salvación de Voluntad a CD 20. Si tiene éxito, podrá mantener su cuchilla mental un número de asaltos igual a su nivel de clase antes de necesitar una nueva prueba; si no, la cuchilla mental se desvanece. Como una acción

equivalente a movimiento en su turno, el cuchillo del alma puede intentar una

nueva salvación de Voluntad para volver a materializar su cuchilla mental mientras permanece dentro del efecto negador de psiónica.

Soltura con un arma (cuchilla mental): un cuchillo del alma obtiene la dote adicional Soltura con un arma (cuchilla mental).

Talento innato: un cuchillo del alma obtiene la dote adicional Talento innato. Este rasgo de clase dispensa al personaje el poder psiónico necesario para materializar su cuchilla mental en caso de que no disponga de puntos de poder.

Lanzar cuchilla mental (Ex): a partir del 2.º nivel, un cuchillo del alma puede arrojar su cuchilla mental como si fuera un arma a distancia con un incremento de distancia de 30'. Acierte o no con el ataque, la cuchilla se disipará. Desde el 3.º nivel, es capaz de realizar un impacto psíquico (descrito más adelante) con una cuchilla mental arrojada, y puede usar la hoja junto a otras aptitudes especiales (como Acuchillar el alma, descrita más adelante).

Impacto psíquico (Sb): como una acción equivalente a movimiento, un cuchillo de 3.º nivel o superior puede imbuir a su arma mental de energía psíquica destructiva. Este efecto inflige un daño adicional de 1d8 puntos al siguiente objetivo vivo y con cerebro al que impacte con éxito en un ataque cuerpo a cuerpo (o a distancia si está utilizando la aptitud de lanzar cuchilla mental). Las criaturas inmunes a los efectos enajenadores son también inmunes al daño de impacto psíquico. A diferencia del ataque furtivo del pícaro, este ataque no inflige daño de precisión y puede afectar a criaturas que de otra forma serían inmunes al daño adicional de golpes críticos o estén a más de 30', siempre y cuando estén vivas, posean un cerebro y no sean inmunes a los efectos enajenadores.

Un arma mental inflige este daño adicional sólo una vez en el momento en que esta aptitud es invocada, aunque el cuchillo del alma puede imbuir de nuevo a su arma mental de energía psíquica en su siguiente acción de movimiento.

Una vez que un cuchillo del alma haya preparado su arma para realizar un impacto psíquico, retiene la energía extra hasta que sea liberada. Incluso si el portador deja caer la cuchilla (o ésta se disipa de alguna otra manera, como cuando se arroja y no impac-



*Ferjes,
el cuchillo del alma*

ta), seguirá estando imbuida de energía psíquica la siguiente vez que la materialice.

Cada cuatro niveles por encima del 3.º (7.º, 11.º, 15.º y 19.º), el daño adicional de esta aptitud se incrementa según lo indicado en la tabla 2-3.

Desenvainar gratuito (Sb): a partir del 5.º nivel, un cuchillo del alma es capaz de materializar su cuchilla mental como acción gratuita en lugar de como acción equivalente a movimiento. Sin embargo, sólo puede realizar un intento de materializar el arma por asalto (como en el caso de que, por ejemplo, deba realizar una salvación de Voluntad para materializarla en el interior de un campo de negación psiónica).

Moldear cuchilla mental (Sb): a partir del 5.º nivel, un cuchillo del alma obtiene la capacidad de cambiar la forma de su cuchilla mental. Como acción de asalto completo, puede modificar su cuchilla mental para replicar una espada larga (daño 1d8 para un arma Mediana portada a una mano) o una espada bastarda (daño 1d10 para un arma Mediana, pero debe ser empuñada a dos manos a menos que posea la dote de Competencia con arma exótica [espada bastarda]). Si un cuchillo del alma moldea su cuchilla mental en forma de espada bastarda y la maneja a dos manos, añadirá una vez y media su bonificador de Fuerza a las tiradas de daño, de la misma manera que con cualquier otra arma a dos manos.

Alternativamente, el personaje puede dividir su cuchilla mental en dos espadas cortas idénticas, adecuadas para luchar con un arma en cada mano, aplicando los penalizadores habituales por luchar con dos armas. Sin embargo, ambas cuchillas mentales poseen un bonificador de mejora inferior en un punto en comparación a si crease una sola cuchilla. Por ejemplo, un cuchillo del alma de 12.º nivel normalmente crearía una única *cuchilla mental* +3, pero podría usar esta aptitud para, en su lugar, materializar dos *cuchillas mentales* +2.

Mejora de cuchilla mental (Sb): a partir del 6.º nivel, un cuchillo del alma obtiene la aptitud de mejorar su cuchilla mental. Puede añadir cualquiera de las aptitudes especiales de arma de la siguiente tabla que tenga un bonificador +1 de mejora.

Cada cuatro niveles más allá del 6.º (10.º, 14.º y 18.º), el valor de la mejora que el cuchillo del alma puede añadir a su arma incrementa a +2, +3 y +4 respectivamente. El personaje puede optar por una combinación de aptitudes especiales de arma que no exceda la cantidad total permitida por su nivel en esta clase. Por ejemplo, un cuchillo del alma de 18.º nivel podría añadir dos aptitudes especiales +2 de arma, o una aptitud especial +1 y otra +3.

Aptitud especial del arma	Valor del bonificador de mejora
Afilada	+1
Afortunada*	+1
Defensora	+1
Hendiente	+1
Psicocinética*	+1
Rompiente*	+1
Viciosa	+1
Colisión*	+2
Estallido psicocinético*	+2
Hiriente	+2
Rompementes*	+2
Supresión*	+2
Alimentadora corporal*	+3
Alimentadora mental*	+3
Rompealmas*	+3

* Consulta las nuevas aptitudes especiales en el Capítulo 3 de este libro; todas las demás son descritas en el Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master.

La aptitud o aptitudes de arma son las mismas cada vez que materialice su cuchilla mental, a menos que decida reasignarlas de la forma en que se describe más adelante. La aptitud o aptitudes se aplican a cualquier forma que tome la cuchilla mental, incluyendo el uso de rasgos de clase como moldear cuchilla mental o tormenta de cuchillas.

Un cuchillo del alma puede reasignar la aptitud o aptitudes de su arma mental; para hacerlo, debe pasar primeramente ocho horas de concentración, tras lo cual la cuchilla mental se materializa con una nueva aptitud o aptitudes elegidas por el personaje. Por ejemplo, un cuchillo del alma de 10.º nivel podría haber elegido inicialmente imbuir su arma con estallido psicocinético, una aptitud especial +2 de arma. Cada vez que la invoca, será una *cuchilla mental* +2 de estallido psicocinético. Sin embargo, sabiendo de antemano que se podría llegar a enfrentar a un ilícido al día siguiente, podría pasar 8 horas para cambiar la aptitud especial de su cuchilla mental por la de rompementes.

Velocidad del pensamiento: un cuchillo del alma recibe, en 6.º nivel, Velocidad del pensamiento como dote adicional.

Tormenta de cuchillas (Sb): a partir del 9.º nivel, un cuchillo del alma obtiene la aptitud momentánea de fragmentar su cuchilla mental en varias, de tamaño idéntico, cada una de las cuales ataca a un oponente cercano.

Como acción de ataque completo, y cuando sostenga su cuchilla mental, el personaje puede renunciar a sus ataques normales y en su lugar fragmentar el arma para realizar un ataque cuerpo a cuerpo a su ataque base contra cada oponente dentro del alcance. Cada fragmento funciona de manera idéntica a la cuchilla mental. Por ejemplo, si la cuchilla mental estaba en la forma de una *espada bastarda* +1 afilada, como resultado de las aptitudes mejora de cuchilla mental y moldear cuchilla mental, cada fragmento ataca e inflige daño como una *espada bastarda* +1 afilada.

Cuando se utiliza tormenta de cuchillas, un personaje pierde el derecho a cualquier bonificador o ataque adicional otorgado por otras dotes o aptitudes (tales como Hendedura o el conjuro de *acelerar*).

La cuchilla mental revierte inmediatamente a su forma previa después del ataque de tormenta de cuchillas.

Soltura mayor con un arma (cuchilla mental): a 9.º nivel, un cuchillo del alma recibe Soltura mayor con un arma (cuchilla mental) como dote adicional.

Acuchillar el alma (Sb): comenzando a 13.º nivel, cuando un cuchillo del alma ejecuta un impacto psíquico, puede optar por sustituir daño de Inteligencia, Sabiduría o Carisma (a su elección) por dados adicionales de daño. Por cada uno que renuncie, realizará un punto de daño a la puntuación de característica seleccionada. Un cuchillo del alma puede combinar de cualquier forma dados adicionales de daño y daño de característica, por lo que un personaje de 19.º nivel podría optar por impactar por 3 puntos de daño a Carisma y 2d6 puntos de daño adicionales.

El cuchillo del alma decide qué puntuación de característica va a dañar mediante el impacto psíquico y cómo va a dividir el daño y los dados adicionales en el momento en que imbuje a su cuchilla mental de energía para efectuar el golpe.

Lanzamiento múltiple (Ex): a partir de 17.º nivel, un cuchillo del alma puede lanzar un número de cuchillas mentales por asalto igual al número de ataques cuerpo a cuerpo que puede realizar. Por lo tanto, un cuchillo del alma de 17.º nivel podrá lanzar tres cuchillas mentales, con un ataque base de +12/+7/+2. Si hubiera usado moldear cuchilla mental para materializar un arma en cada mano y luchar con dos armas, podría lanzar seis cuchillas mentales por asalto.

Conjunto inicial del xefe cuchillo del alma

Armadura: armadura de cuero tachonado (+3 a la CA, penalizador por armadura -1, velocidad 30', 20 lbs.).

Escudo pesado de madera (+2 a la CA, penalizador por armadura -2, 10 lbs.).

Armas: cuchilla mental (1d6, crít. 19-20/x2, 2 lbs., a una mano, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 5 + modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Autohipnosis	4	Sab	—
Avistar	4	Sab	—
Buscar (tc)	2	Int	—
Concentración	4	Con	—
Escondarse	4	Des	-2
Escuchar	4	Sab	—
Intimidar (tc)	2	Car	—
Montar (tc)	2	Des	—
Moverse sigilosamente	4	Des	-2
Nadar (tc)	2	Fue	-4
Piruetas	4	Des	-2
Saltar	4	Fue	-2
Tregar	4	Fue	-2

Dote: Arma psiónica.

Equipo: mochila con odre, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero.

Oro: 3d4 po.

GUERRERO PSÍQUICO (GPS)

Aquel que utiliza el potencial de la mente en el arte de la guerra es conocido como un guerrero psíquico. Mientras que los psiónicos se consagran completamente al desarrollo de las aptitudes engendradas en sus mentes, los guerreros psíquicos enfatizan el desarrollo del cuerpo. Con la energía mental y física trabajando unidas, el personaje se afana en la perfección marcial.

La espada, el hacha y el arco son herramientas físicas que abraza además de sus aptitudes psiónicas. Bien entrenado tanto en las disciplinas físicas como en las psiónicas, el guerrero psíquico es un enemigo formidable.

Aventuras: saben que sólo mediante el conflicto conseguirán aumentar sus habilidades. Propensos a mostrar sus llamativas cualidades, afirman no temer a nada. Los guerreros psíquicos anhelan acumular el tesoro que proporcionan las aventuras y el poder que con él se puede comprar.

Peculiaridades: la capacidad de complementar los ataques físicos con dotes y poderes psiónicos es el rasgo que define al

guerrero psíquico. Una combinación de fuerza, habilidad marcial y aptitud psiónica le permite igualar, y algunas veces superar, a los guerreros de su misma experiencia. A medida que el guerrero psíquico obtiene poder y experiencia, sus habilidades de combate y sus aptitudes psiónicas crecen de forma parecida.

Alineamiento: el entrenamiento de un guerrero psíquico requiere de la capacidad de despachar rápidamente a los que otros consideran opuestos polares de cualidad mental y física. Tienden a ser de alineamiento caótico, aunque no es un requisito.

Religión: los guerreros psíquicos prefieren adorar a deidades no legales, favoreciendo a Pelor (deidad del sol), Kord (deidad de la fuerza) o Erythnul (deidad del asesinato). Pero, como ocurre con los psiónicos, la dependencia que tienen de su propia voluntad y fortaleza interior les convierte en pésimos adoradores.

Trasfondo: un guerrero psíquico normalmente crece en una sociedad o pequeña comunidad de "gente de iguales ideas", fundada por psiónicos que desean desarrollar sus poderes en el retiro. Tales comunidades son raras, pero su existencia proporciona alguna protección en un mundo a menudo hostil para aquellos con poderosas capacidades mentales. Los guerreros psíquicos suelen ser hijos de psiónicos, e igual de frecuente es que crezcan descontentos con el régimen de vida de la comunidad.

Aunque muchos adoptan la clase por este sentido de rebelión, la mayoría siguen sintiendo una profunda conexión con la comunidad o sociedad en la que fueron criados y entrenados. Unos pocos no poseen tal conexión, por lo que sus

únicos lazos que poseen son hacia sus propias sendas de desarrollo personal.

Razas: el don innato de los psiónicos es impredecible, y puede mostrarse en cualquiera de las razas comunes. De aquellas con predilección por la habilidad psiónica (las descritas en el Capítulo 1 de este libro), los semigigantes se sienten especialmente atraídos por esta clase, pues admiran la mezcla en el guerrero psíquico del poder mental y la proeza física.

Entre todas las demás criaturas, hay pocas oportunidades para ser entrenado como guerrero psíquico; sin embargo, existen algunos entre las filas de los ilícidos.

Otras clases: los guerreros psíquicos se llevan bien con cualquiera, sin importar la clase, que aprecie sus contribuciones únicas; son poderosos compañeros en combate, por lo que la mayoría de los aventureros están contentos de tener a uno en su grupo.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los guerreros psíquicos disponen de las siguientes estadísticas de juego.

Características: la Fuerza es una cualidad ideal pues mejora su habilidad de combate. Sin embargo, una

Sandbarrow, el guerrero psíquico



TABLA 2-4: EL GUERRERO PSÍQUICO

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Ptos. de poder diarios	Poderes conocidos	Máximo nivel de poder conocido
1.º	+0	+2	+0	+0	Dote adicional	0*	1	1.º
2.º	+1	+3	+0	+0	Dote adicional	1	2	1.º
3.º	+2	+3	+1	+1	—	3	3	1.º
4.º	+3	+4	+1	+1	—	5	4	2.º
5.º	+3	+4	+1	+1	Dote adicional	7	5	2.º
6.º	+4	+5	+2	+2	—	11	6	2.º
7.º	+5	+5	+2	+2	—	15	7	3.º
8.º	+6/+1	+6	+2	+2	Dote adicional	19	8	3.º
9.º	+6/+1	+6	+3	+3	—	23	9	3.º
10.º	+7/+2	+7	+3	+3	—	27	10	4.º
11.º	+8/+3	+7	+3	+3	Dote adicional	35	11	4.º
12.º	+9/+4	+8	+4	+4	—	43	12	4.º
13.º	+9/+4	+8	+4	+4	—	51	13	5.º
14.º	+10/+5	+9	+4	+4	Dote adicional	59	14	5.º
15.º	+11/+6/+1	+9	+5	+5	—	67	15	5.º
16.º	+12/+7/+2	+10	+5	+5	—	79	16	6.º
17.º	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Dote adicional	91	17	6.º
18.º	+13/+8/+3	+11	+6	+6	—	103	18	6.º
19.º	+14/+9/+4	+11	+6	+6	—	115	19	6.º
20.º	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Dote adicional	127	20	6.º

* El guerrero psíquico no obtiene puntos de poder de su clase a 1.º nivel. Sin embargo, sí dispone de los puntos adicionales a que pueda tener derecho por Sabiduría elevada, raza, dotes u otras fuentes, y (de tenerlos) puede usarlos para manifestar el poder que conoce.

buena puntuación de Sabiduría es también importante para manifestar poderes. La Destreza proporciona una mejor defensa y bonificadores en los ataques cuerpo a cuerpo. La Constitución mejora la resistencia de un guerrero psíquico.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d8.

Habilidades clásicas

Las habilidades clásicas del guerrero psíquico (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Autohipnosis* (Sab), Buscar (Int), Concentración* (Con), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (psiónica)* (Int), Saltar (Fue) y Tregar (Fue).

*Consulta las nuevas habilidades, y los nuevos usos de algunas ya existentes, en el Capítulo 3 de este libro, o la descripción de las demás habilidades en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: (2 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del guerrero psíquico.

Competencia con armas y armaduras: los guerreros psíquicos son competentes con todas las armas simples y marciales, todos los tipos de armadura (intermedia, ligera y pesada) y con todos los escudos (salvo el escudo pavés).

Puntos de poder diarios: la aptitud del guerrero psíquico de manifestar poderes está limitada por los puntos de poder que tiene disponible. Su asignación base diaria se proporciona en la tabla 2-4: el guerrero psíquico. Además, obtiene puntos de poder adicionales cada día si posee una alta puntuación de Inteligencia (véase la tabla 2-1: modificadores de características y puntos de poder adicionales); su raza también podría proporcionárselos, así como ciertas dotes y objetos. A 1.º nivel, el guerrero psíquico no recibe puntos de poder por su nivel en

la clase, pero sí puntos de poder adicionales (si está habilitado para ello), y puede manifestar el único poder que conoce con esos puntos.

Poderes conocidos: un guerrero psíquico comienza el juego conociendo un poder psiónico a tu elección. Cada vez que alcanza otro nivel, desbloquea el conocimiento de un nuevo poder.

Escoge los poderes conocidos de la lista del guerrero psíquico. *Excepción:* las dotes Conocimiento expandido, pág. 44, y Conocimiento expandido épico, pág. 34, permiten al personaje aprender poderes de las listas de otras clases. Un guerrero psíquico puede manifestar cualquier poder que posea un coste de puntos de poder igual o inferior a su nivel de manifestador.

El número de poderes que un guerrero psíquico puede manifestar en un día sólo está limitado por sus puntos de poder diarios. Por ejemplo, un guerrero psíquico de 11.º nivel (con un total de 35 puntos de poder) podría manifestar un poder que cueste 1 punto 35 veces en un día, un poder que cueste 5 en 7 ocasiones, o cualquier combinación de manifestaciones que no supere los 35 puntos de poder.

Un guerrero psíquico simplemente conoce sus poderes; están inculcados en su mente. No necesita prepararlos (de la forma en que los lanzadores de conjuros preparan sus sortilegios), aunque necesita ocho horas de sueño diarias para recuperar todos los puntos de poder gastados.

La CD para los TS contra los poderes del guerrero psíquico es de 10 + el nivel del poder + su modificador de Sabiduría. Por ejemplo, el tiro de salvación de un poder de 6.º nivel posee una CD de 16 + su modificador de Sabiduría.

Máximo nivel de poder conocido: un guerrero psíquico comienza el juego con la aptitud de aprender poderes de 1.º nivel. A medida que obtenga niveles mayores, puede adquirir la capacidad de dominar poderes más complejos; por ejemplo, a 4.º nivel, un guerrero psíquico podrá aprender poderes de 2.º nivel o inferior, un guerrero psíquico de 7.º nivel podrá aprender poderes de 3.º nivel o inferior, y así sucesivamente.

Para aprender a manifestar un poder, un psiónico debe poseer una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del poder. Por ejemplo, un guerrero psíquico con una puntuación de Inteligencia de 13 podrá manifestar poderes de hasta 3.^{er} nivel.

Dotes adicionales: a 1.^{er} nivel, un guerrero psíquico obtiene una dote de combate adicional además de la que le corresponde por ser un personaje de ese nivel y la otorgada por ser posiblemente un personaje humano. El guerrero psíquico gana una dote adicional a 2.^o nivel y cada tres niveles posteriores (5.^o, 8.^o, 11.^o, 14.^o, 17.^o y 20.^o). Estas dotes adicionales deben ser escogidas de entre aquellas indicadas como dotes adicionales de guerrero en la tabla 5-1: dotes, en la pág. 90 del *Manual del jugador*, o las dotes psiónicas del Capítulo 3 de este libro. El guerrero psíquico debe seguir cumpliendo los prerrequisitos de esta dote adicional, incluyendo cualquier puntuación de característica y ataque base mínimo así como requisitos de clase. Un guerrero psíquico no puede seleccionar dotes que precisen específicamente de niveles en la clase de guerrero (tales como Soltura mayor con una arma o Especialización con un arma) a menos que sea un personaje multiclase con los niveles necesarios de guerrero.

Estas dotes adicionales se añaden a las que un personaje de cualquier clase recibe cada tres niveles (según lo descrito en la tabla 3-2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, pág. 22 del *Manual del jugador*); un guerrero psíquico no se ve limitado a las dotes psiónicas o las adicionales de guerrero cuando las elija.

Conjunto inicial del semigigante guerrero psíquico

Armadura: cota de escamas y escudo grande de madera (+6 a la CA, penalizador por armadura -6, velocidad 20', 40 lbs.).

Armas: espada larga (1d8, crít. 19-20/x2, 4 lbs., a una mano, cortante).

Arco corto (1d6, crít. x3, inc. de distancia 60', 2 lbs., perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 2 + modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Autohipnosis	4	Sab	—
Avistar (tc)	4	Sab	—
Buscar	4	Int	—
Escuchar (tc)	4	Sab	—
Montar	4	Des	—
Nadar	4	Fue	-12
Saber (psiónica)	4	Int	—
Saltar	4	Fue	-6
Trepar	4	Fue	-6

Dote: Soltura con un arma (espada larga).

Dote adicional (guerrero psíquico): Cuerpo psiónico.

Poder conocido: expansión.

Equipo: mochila con un odre, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero. Carcaj con 20 flechas.

Oro: 4d4 po.

INDÓMITO (IND)

El psiónico extrae su aptitud psiónica de una disciplina mental y un desarrollo intelectual estrictos. Pero este no es el caso del indómito, también conocido como salvaje psi (NdC: *disculpad por este cambio, pero el nombre salió mencionado en otro libro como clase de prestigio antes de que tuviéramos siquiera éste en las manos y pudiéramos leer la descripción de la clase para hacernos una idea de*

cómo funcionaba. Una vez hecho, y viendo que ahora lo han convertido en una clase de personaje, creemos que 'indómito' responde mejor a las prestaciones de la misma), pues las emociones en bruto son la fuente de su poder psiónico.

La aptitud psiónica iniciada por las emociones no es una ciencia, sino una pasión. El celo con el que el indómito persigue el uso de su aptitud psiónica es tan extremo que ocasionalmente puede liberar un pulso de poder más allá de sus capacidades normales. Pero esta capacidad tiene un coste: al exceder sus límites, el indómito se arriesga a herirse con una retroalimentación psíquica.

Aventuras: los indómitos ven las búsquedas peligrosas como más oportunidades de usar sus capacidades psiónicas emocionales. Dispuestos a mostrar de lo que son capaces, los salvajes psi usan sus psiónica contra cualquier obstáculo al que se enfrenten. Se preocupan primeramente por la manifestación de sus poderes, pero no esquivan la riqueza o los objetos que les permitan mejorar sus capacidades.

Peculiaridades: los indómitos son unos apasionados de sus poderes, que suelen llevarse al límite con sus oleadas desenfrenadas y la escasa cantidad de poderes que pueden invocar. Por lo tanto, desarrollan sus habilidades y capacidades de combate de la mejor forma que pueden, perfeccionándose para ser útiles en cualquier situación.

Alineamiento: los indómitos son capaces de adoptar cualquiera de los puntos de vista de los alineamientos, ninguno de los cuales está enfrentado con el desarrollo psiónico personal.

Religión: un indómito está demasiado centrado en sí mismo como para desear o apoyar la filosofía de las deidades.

Trasfondo: un indómito suele ser autodidacta; casi todos fueron abandonados a su suerte de niños y, algunas veces, se vieron forzados por crueles circunstancias a vivir solos en la naturaleza, una vida que no suele generar muchos lazos, por lo que cuando finalmente se les encuentra, regresan a la civilización. Sin embargo, en ese punto su desarrollo mental está fijado. Cuando se aposentan en las grandes ciudades, los indómitos intentan suplir sus años de soledad impresionando a los demás con sus capacidades.

Los indómitos se reconocen entre ellos como compañeros en el gran viaje de la autorrealización. Pueden sentir afinidad por otros de su especie, aunque con la misma frecuencia con la que lanzan un desafío.

Razas: es más probable que los indómitos surjan entre los ménades que en cualquier otra, con los humanos en una segunda posición no demasiado alejada. Los dromitas, elfos, medianos, gnomos y xefes suelen ser incapaces de llevarse al borde emocional necesario para activar la aptitud psiónica; prefieren los acercamientos más disciplinados de otras clases. La tradición del indómito es semejante a la cultura de los semigigantes, por lo que algunos miembros de esta raza se convierten en salvajes psi. Aunque sea sorprendente, un reducido número de enanos, los que se rebelan contra su sociedad, ven llamativas las aptitudes de los indómitos y por lo tanto caen en esta clase por accidente.

Otras criaturas con capacidad psiónica son más propensas a convertirse en indómitos que a adoptar cualquier otra clase psiónica.

Otras clases: aunque por un lado los indómitos son individuos alborotadizos, por otro disfrutan tratando con la gente ya que se sienten felices de exponer sus proezas, ya sea hablando o mediante la acción.

Papel en el juego: un indómito suele ser un luchador de primera línea que utiliza sus poderes para incrementar su capacidad

bruta de lucha. Otros indómitos prefieren posiciones de segunda línea, confiando completamente en los poderes que contribuyan a las capacidades ofensivas de un grupo.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los indómitos disponen de las siguientes estadísticas de juego.

Características: el Carisma determina cuán poderosos son los poderes que puede manifestar un indómito, y cuán difíciles de resistir son. La Destreza también proporciona una mejor defensa y bonificadores a algunas habilidades cláseas. La Fuerza ayuda a la capacidad de combate del indómito.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d6.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del indómito (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Autohipnosis* (Sab), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración* (Con), Conocimiento de psiónica* (Int), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Saltar (Fue), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saber (psiónica)* (Int) y Tregar (Fue).

*Consulta las nuevas habilidades, y los nuevos usos de algunas ya existentes, en el Capítulo 3 de este libro, o la descripción de las demás habilidades en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: $(4 + \text{modif. de Int}) \times 4$.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: $4 + \text{modificador de Int}$.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del indómito.

Competencia con armas y armaduras: los indómitos son competentes con todas las armas sencillas, la armadura ligera y con los escudos (salvo el escudo pavés).

Puntos de poder diarios: la aptitud del indómito de manifestar poderes está limitada por los puntos de poder que tiene disponible. Su asignación base diaria se proporciona en la tabla 2-5: el

indómito. Además, obtiene puntos de poder adicionales cada día si posee una alta puntuación de Carisma (consulta la tabla 2-1: modificadores de características y puntos de poder adicionales); su raza también podría proporcionárselos, así como ciertas dotes y objetos.

Poderes conocidos: un indómito comienza el juego conociendo un poder psiónico a tu elección. Cada nivel par posterior, desbloquea el conocimiento de nuevos poderes.

Escoge los poderes conocidos de la lista del indómito. *Excepción:* las dotes Conocimiento expandido, pág. 44, y Conocimiento expandido épico, pág. 34, le permiten aprender poderes de las listas de otras clases. Un salvaje psi puede ejecutar cualquier poder que posea un coste en puntos igual o inferior a su nivel de manifestador.

El número de veces que un indómito puede manifestar poderes en un día sólo está limitado por sus puntos de poder diarios. Por ejemplo, un salvaje psi de 9.º nivel (con un total de 72 puntos de poder) podría manifestar un poder de 1 punto 72 veces en un día, un poder que cueste 9 en ocho ocasiones, o cualquier combinación de manifestaciones que no supere los 72 puntos de poder.

Un indómito simplemente conoce sus poderes; están inculcados en su mente. No necesita prepararlos (de la forma en que los lanzadores de conjuros preparan sus sortilegios), aunque necesita ocho horas de sueño diarias para recuperar todos los puntos de poder gastados.

La CD para los TS contra los poderes psiónicos es de $10 + \text{el nivel del poder} + \text{el modificador de Carisma del indómito}$. Por ejemplo, el tiro de salvación de un poder de 6.º nivel posee una CD de $16 + \text{su modificador de Carisma}$.

Máximo nivel de poder conocido: un indómito comienza el juego con la aptitud de aprender poderes de 1.º nivel. A medida que obtenga niveles mayores, puede adquirir la capacidad de dominar poderes más complejos; por ejemplo, a 4.º nivel un indómito podrá aprender poderes de 2.º nivel o inferior, un indómito de 6.º nivel podrá aprender poderes de 3.º nivel o inferior, y así sucesivamente.

Para aprender a manifestar un poder, un indómito debe poseer una puntuación de Carisma de al menos $10 + \text{el nivel del poder}$.

TABLA 2-5: EL INDÓMITO

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Ptos. de poder diarios	Poderes conocidos	Máximo nivel de poder conocido
1.º	+0	+0	+0	+2	Oleada indómita +1, enervación psíquica	2	1	1.º
2.º	+1	+0	+0	+3	Eludir toque	6	2	1.º
3.º	+2	+1	+1	+3	Oleada indómita +2	11	2	1.º
4.º	+3	+1	+1	+4	Oleada de euforia +1	17	3	2.º
5.º	+3	+1	+1	+4	Mente volátil (1 punto de poder)	25	3	2.º
6.º	+4	+2	+2	+5		35	4	3.º
7.º	+5	+2	+2	+5	Oleada indómita +3	46	4	3.º
8.º	+6/+1	+2	+2	+6		58	5	4.º
9.º	+6/+1	+3	+3	+6	Mente volátil (2 puntos de poder)	72	5	4.º
10.º	+7/+2	+3	+3	+7		88	6	5.º
11.º	+8/+3	+3	+3	+7	Oleada indómita +4	106	6	5.º
12.º	+9/+4	+4	+4	+8	Oleada de euforia +2	126	7	6.º
13.º	+9/+4	+4	+4	+8	Mente volátil (3 puntos de poder)	147	7	6.º
14.º	+10/+5	+4	+4	+9		170	8	7.º
15.º	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Oleada indómita +5	195	8	7.º
16.º	+12/+7/+2	+5	+5	+10		221	9	8.º
17.º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Mente volátil (4 puntos de poder)	250	9	8.º
18.º	+13/+8/+3	+6	+6	+11		280	10	9.º
19.º	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Oleada indómita +6	311	10	9.º
20.º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Oleada de euforia +3	343	11	9.º

Por ejemplo, un personaje con una puntuación de Carisma de 16 podrá manifestar poderes de hasta 6.º nivel.

Oleada indómita (Sb): un personaje puede dejar que su pasión y emoción se pongan a flor de piel en una oleada indómita cuando manifieste un poder. Durante ese instante obtendrá una fuerza psiónica excepcional, pero con el riesgo de dañarse por el incontrolado uso del poder (véase “Enervación psíquica” más adelante).

Un indómito puede optar por invocar una oleada indómita siempre que manifieste un poder; haciéndolo, obtendrá un +1 a su nivel de manifestador para ese poder. Este aumento le otorga la aptitud de aumentar sus poderes hasta un punto que de otra forma no podría; sin embargo, no paga ningún coste en puntos de poder adicional. En su lugar, los que normalmente tendría que gastar para aumentar el poder son proporcionados por esta aptitud.

Los efectos de poderes dependientes del nivel también son mejorados, dependiendo del poder que ejecute un personaje con oleada indómita. Este aumento en el nivel de manifestador no proporciona otros beneficios (las aptitudes de los psicocristales no mejoran, no recibe aptitudes de clase de mayor nivel, etc.).

No puede usar la dote psiónica Sobrecargar (descrito en la pág. 52) e invocar su oleada indómita al mismo tiempo.

Ejemplo: Leila es una indómita de 3.º nivel que conoce el poder *empujón mental* (descrito en la pág. 100). Puede gastar de la manera habitual un máximo de 3 puntos de poder para infligir 3d10 puntos de daño con este poder. Si invoca su oleada indómita en el momento de manifestarlo, gastará 3 puntos de poder para infligir 4d10 puntos de daño (como si tuviera un nivel de manifestador de 4, y por lo tanto capaz de gastar hasta 4 puntos durante la manifestación de un poder).

A partir del 3.º nivel, un indómito puede elegir aumentar su nivel de manifestador en dos puntos en lugar de uno. A 7.º nivel, puede mejorar su nivel de manifestador hasta en 3; a 11.º nivel, puede mejorarlo en 4; a 15.º, hasta en cinco; y al 19.º, hasta en seis. En cualquier caso, la oleada indómita paga los puntos de poder adicionales que se necesitarían para aumentar habitualmente el poder; sólo se resta el coste no aumentado del poder de la reserva de puntos de poder.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Autohipnosis	4	Int	—
Averiguar intenciones	4	Sab	—
Avistar	4	Sab	—
Concentración	4	Con	—
Diplomacia	4	Car	—
Engañar	4	Car	—
Intimidar	4	Car	—
Piruetas	4	Des	-1

Enervación psíquica (Ex): llevarse al límite al invocar una oleada indómita resulta peligroso. Inmediatamente después de utilizarla, un indómito puede verse vencido por la tensión de su esfuerzo. La probabilidad de sufrir una enervación psíquica es igual a un 5% por cada nivel de manifestador añadido mediante oleada indómita.

Por ejemplo, si Leila, de 11.º nivel, utilizara oleada indómita para aumentar el nivel de manifestador en 4, tendría una probabilidad del 20% de sufrir una enervación psíquica.

Un indómito que se vea afectado por una enervación psíquica queda atontado hasta el final de su siguiente turno, y pierde un número de puntos de poder igual a su nivel de indómito.

Eludir toque (Ex): a partir del 2.º nivel, la intuición del indómito reemplaza a su inteligencia, alertándole del peligro de ataques de toque (incluyendo rayos). Recibe un bonificador a la CA contra todos los ataques de toque igual a su modificador de Carisma; sin embargo, su CA frente a toques nunca puede exceder a su CA contra ataques normales.

Oleada de euforia (Ex): a partir del 4.º nivel, y cada vez que un indómito utiliza su aptitud de oleada indómita, recibe un bonificador +1 de moral en las tiradas de ataque, daño y TS durante un número de asaltos igual a la intensidad de su oleada indómita. Por ejemplo, si Leila utiliza oleada indómita para incrementar su nivel de manifestador en 2, su bonificador de moral duraría 2 asaltos. Incluso si dispusiera de oleada indómita +4, el hecho de que sólo aumentara el nivel de manifestador en dos restringiría la duración a 2 asaltos.

Si un indómito se ve afectado por una enervación psíquica tras su oleada indómita, no recibirá este bonificador de moral. A 12.º nivel, el bonificador de moral se ve incrementado a +2, y a 20.º nivel el modificador es de +3.

Mente volátil (Ex): la temperamental mente del salvaje psi es difícil de encajar en la disciplina de telepatía. Cuando se manifiesta cualquier poder de esta rama sobre un indómito de 5.º nivel o superior, el manifestador del poder debe pagar 1 punto de poder más de lo que normalmente precisaría.

El coste adicional no es innato al coste del poder, como tampoco lo mejora de ninguna forma; simplemente se pierde. La mente volátil del personaje puede forzar a que el coste del poder haga superar al manifestador su límite de puntos de poder habitual de 1 punto por nivel de manifestador. Si este coste adicional supera el máximo de puntos de poder existentes en la reserva del manifestador, el poder simplemente falla, y aquél pierde los puntos de poder que le quedaban.

A 9.º nivel, el penalizador contra los poderes de telepatía manifestados sobre el indómito aumenta a 2 puntos de poder. A 13.º nivel, el penalizador aumenta a 3 puntos de poder, y a 17.º nivel se convierte en 4 puntos de poder.

Como acción estándar, un indómito puede elegir negar este efecto durante un asalto (en caso de que, por ejemplo, un amigo intente manifestar un poder de telepatía benéfico sobre él).



Eulad la indómita

Conjunto inicial del ménade indómito

Armadura: armadura de cuero tachonado (+3 a la CA, penalizador de armadura -1, velocidad 30', 20 lbs.).

Armas: lanza (1d6, 3 lbs., a una mano, perforante).

Ballesta ligera (1d8, crít. 19-20/x2, 80', 4 lbs., perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 4 + modificador de Int.

Dote: Velocidad del pensamiento.

Poder conocido: empujón mental.

Equipo: mochila con odre, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero. Diez velas, estuche para mapas. Carcaj con 20 virotes.

Oro: 4d6 po.

PSIÓNICO (PSI)

El puño asombroso y la espada centelleante palidecen ante la mirada penetrante de un psiónico.

Los poderes psíquicos afloran de un régimen de estricta disciplina mental desarrollada a lo largo de meses y años de autoexamen y descubrimiento del subconsciente. Aquellos que superan sus demonios personales, sus miedos y otros escollos de intensa autorreflexión, aprenden a contactar con una reserva de poder psiónico.

Los psiónicos dependen del continuo estudio de su propia mente para descubrir un abanico de poderes mentales incluso mayor. Meditan sobre los recuerdos y la naturaleza de la misma memoria, discuten con sus propios fragmentos de personalidad y bucean en los oscuros remansos de los serpenteantes corredores de sus mentes. "Conócete a ti mismo" no es sólo un dicho para un psiónico: es una senda hacia el poder.

Aventuras: un psiónico corre aventuras para estimular su mente. Las nuevas experiencias se traducen en nuevas corrientes de pensamiento, y finalmente en el descubrimiento de capacidades que estaban latentes. Los poderes de un psiónico son innatos, pero no se obtienen sin esfuerzo.

Los buenos psiónicos buscan lo mejor del mundo para intentar preservarlo con la maestría de sus poderes mentales. Los psiónicos malignos persiguen moldear a los demás a su antojo, ya sea usando sus poderes abiertamente o en secreto.

Peculiaridades: el psiónico extrae un poder real de su mente. Este poder es una expresión lógica del conocimiento que adquiere mediante el estudio continuado de su yo. Sus poderes agresivos no se gradúan tan fácilmente como los conjuros de los lanzadores arcanos o divinos, aunque disfrutan de una extrema versatilidad en el acceso a estos poderes. Un psiónico debe elegir

una disciplina en la que centrarse, al coste de perder acceso a los poderes característicos de otra disciplina; por lo tanto, en cierto sentido la clase de personaje psiónico son seis en lugar de una. Un formador (un psiónico que ha elegido la metacreatividad como su disciplina) es un personaje muy diferente a un telépata (un psiónico cuya disciplina es la telepatía).

Alineamiento: para un psiónico, la psiónica es un arte personal. Siempre miran hacia su interior, por lo que tienden a ser neutrales con respecto a la ley y el caos, aunque no es un requisito. Los psiónicos pueden ser buenos o malignos.

Religión: no se sienten especialmente atraídos hacia una deidad, debido a su excepcional atención sobre su potencial personal. Los psiónicos que veneran a una deidad no se inclinan por ninguna en especial.

Trasfondo: aquellos destinados a ser psiónicos muestran signos de poderes mentales desde los pocos años, aunque las manifestaciones se vuelven especialmente perceptibles durante la pubertad. Luces y ruidos inexplicables, objetos que vuelen por el aire *de motu proprio* y la aparición de pequeños objetos hechos de aire son sucesos comunes. Muchos de los que poseen el don lo desdennan, dándole la espalda a su potencial. Sin embargo, unos pocos abrazan sus recién descubiertos poderes especiales. Los psiónicos suelen encontrarse solos, incomprensidos y temidos por amigos y familiares. Algunas veces encuentran a otros con capacidades similares y forman redes informales, pequeñas sociedades o incluso diminutas comunas pobladas por individuos que poseen alguna aptitud psiónica.

Razas: el don innato de la psiónica es impredecible, y se puede presentar en cualquiera de las razas comunes. De aquellas con un predilección por la aptitud psiónica (las descritas en el Capítulo 1 de este libro), los elanes suelen ser los más propensos a tomar el manto de la psiónica.

Los ilícidos son también proclives a convertirse en psiónicos, ya que sus aptitudes son en realidad componentes de una naturaleza psiónica más profunda; poseen un asombroso poder psiónico incluso sin adoptar niveles en esta clase.

Otras clases: los psiónicos disfrutan de la compañía de los monjes y los guerreros psíquicos, pues comparten la dedicación de unos y otros por el autodomínio. De vez en cuando se llevan menos que bien con los miembros de las clases de lanzamiento de conjuros como los hechiceros o magos, ya que algunos psiónicos

Ialdabode,
el telépata



TABLA 2-6: EL PSIÓNICO

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Ptos. de poder diarios	Poderes conocidos	Máximo nivel de poder conocido
1.º	+0	+0	+0	+2	Dote adicional, disciplina	2	3	1.º
2.º	+1	+0	+0	+3	—	6	5	1.º
3.º	+1	+1	+1	+3	—	11	7	2.º
4.º	+2	+1	+1	+4	—	17	9	2.º
5.º	+2	+1	+1	+4	Dote adicional	25	11	3.º
6.º	+3	+2	+2	+5	—	35	13	3.º
7.º	+3	+2	+2	+5	—	46	15	4.º
8.º	+4	+2	+2	+6	—	58	17	4.º
9.º	+4	+3	+3	+6	—	72	19	5.º
10.º	+5	+3	+3	+7	Dote adicional	88	21	5.º
11.º	+5	+3	+3	+7	—	106	22	6.º
12.º	+6/+1	+4	+4	+8	—	126	24	6.º
13.º	+6/+1	+4	+4	+8	—	147	25	7.º
14.º	+7/+2	+4	+4	+9	—	170	27	7.º
15.º	+7/+2	+5	+5	+9	Dote adicional	195	28	8.º
16.º	+8/+3	+5	+5	+10	—	221	30	8.º
17.º	+8/+3	+5	+5	+10	—	250	31	9.º
18.º	+9/+4	+6	+6	+11	—	280	33	9.º
19.º	+9/+4	+6	+6	+11	—	311	34	9.º
20.º	+10/+5	+6	+6	+12	Dote adicional	343	36	9.º

piensan que la magia es una muleta para la mente. Recelan mucho de los indómitos, ya que sus incontrollables emociones en bruto son un anatema para la disciplinada senda del psiónico.

Papel en el juego: los poderes de un psiónico le convierten en un buen añadido para cualquier grupo. Adoptan diversos papeles dentro de uno, dependiendo de la disciplina que haya seleccionado. Por ejemplo, los videntes (especialistas de la psicodetección) sirven para guiar a grupos a través de lugares difíciles, mientras que los formadores (psiónicos que han seleccionado la metacreatividad como su disciplina) mejoran inmensamente las opciones de lucha de un grupo.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los psiónicos disponen de las siguientes estadísticas de juego.

Características: la Inteligencia determina cómo de poderosos pueden ser los poderes que manifiesta un psiónico, cuántos poderes puede manifestar y cómo de difíciles son de resistir. Véase "Rasgos de clase" más adelante.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d4.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del psiónico (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración* (Con), Conocimiento de psionica* (Int), Oficio (Sab) y Saber (todas las habilidades, escogidas individualmente)* (Int). Además, un psiónico obtiene el acceso a diversas habilidades cláseas adicionales dependiendo de su disciplina.

Cineticista [Ctc] (Psicocinesis): Autohipnosis* (Sab), Inutilizar mecanismo (Des) e Intimidar (Car).

Egoísta [Ego] (Psicometabolismo): Autohipnosis* (Sab), Equilibrio (Des) y Sanar (Sab).

Formador [Fmd] (Metacreatividad): engañar (Car), Disfrazarse (Car) y Usar objeto psiónico* (Car).

Nómada [Nmd] (Psicoportación): escalar (Fue), Saltar (Fue), Montar (Des), Supervivencia (Sab) y Nadar (Fue).

Telépatha [Tpt] (Telepatía): engañar (Car), Diplomacia (Car), Reunir información (Car) e Averiguar intenciones (Sab).

Vidente [Vdt] (Psicodetección): Reunir información (Car), Escuchar (Sab) y Avistar (Sab).

*Consulta las nuevas habilidades, y los nuevos usos de algunas ya existentes, en el Capítulo 3 de este libro, o la descripción de las demás habilidades en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: $(2 + \text{modif. de Int}) \times 4$.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: $2 + \text{modificador de Int}$.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del psiónico.

Competencia con armas y armaduras: los psiónicos son competentes con la ballesta ligera, ballesta pesada, bastón, clava, daga y lanza corta. No son competentes con ningún tipo de armadura o escudo. A pesar de eso, la armadura no interfiere con la manifestación de poderes.

Puntos de poder diarios: la aptitud del psiónico de manifestar poderes está limitada por los puntos de poder que tiene disponibles. Su asignación base diaria se proporciona en la tabla 2-6: el psiónico. Además, obtiene puntos de poder adicionales cada día si posee una alta puntuación de Inteligencia (consulta la tabla 2-1: modificadores de características y puntos de poder adicionales); su raza también podría proporcionárselos, así como ciertas dotes y objetos.

Disciplina: cada psiónico debe decidir a 1.º nivel en qué disciplina psiónica se va a especializar. Escoger una le proporciona a un psiónico el acceso a las habilidades cláseas asociadas con esa disciplina (como se ha descrito anteriormente), así como a sus poderes restringidos. Sin embargo, la elección de una disciplina también significa que el psiónico no podrá aprender poderes restringidos de otras disciplinas. No puede ni siquiera usar tales poderes procedentes de un objeto psiónico. Véase "Disciplinas psiónicas" más adelante, para una breve explicación de cada disciplina. El Capítulo 5 de este libro contiene una lista de poderes disponibles a todos los psiónicos y las listas de poderes restringidos a ciertas disciplinas.

Poderes conocidos: un psiónico comienza el juego conociendo tres poderes psiónicos a tu elección. Cada vez que alcanza un nuevo nivel, desbloquea el conocimiento de nuevos poderes.

Escoge los poderes conocidos de la lista del psiónico o de la lista de poderes de la disciplina que has seleccionado. No puedes escoger poderes de disciplinas que no sean tu disciplina escogida, salvo por una *excepción*: las dotes Conocimiento expandido, pág. 44, y Conocimiento expandido épico, pág. 34, permiten al psiónico aprender poderes de las listas de otras disciplinas e incluso otras clases. Un psiónico puede manifestar cualquier poder que posea un coste en puntos igual o inferior a su nivel de manifestador.

El número de veces que un psiónico puede manifestar poderes en un día sólo está limitado por sus puntos de poder diarios. Por ejemplo, un psiónico de 9.º nivel (con un total de 72 puntos de poder) podría manifestar un poder de 1 punto de poder 72 veces en un día, un poder que cueste 9 en ocho ocasiones, o cualquier combinación de manifestaciones que no supere los 72 puntos de poder.

Un psiónico simplemente conoce sus poderes; están inculcados en su mente. No necesita prepararlos (de la forma en que los lanzadores de conjuros preparan sus sortilegios), aunque necesita ocho horas de sueño diarias para recuperar todos los puntos de poder gastados.

La CD para los TS contra los poderes psiónicos es de 10 + el nivel del poder + el modificador de Inteligencia del psiónico. Por ejemplo, el tiro de salvación de un poder de 6.º nivel posee una CD de 16 + su modificador de Inteligencia.

Máximo nivel de poder conocido: un psiónico comienza el juego con la aptitud de aprender poderes de 1.º nivel. A medida que obtenga niveles mayores, un psiónico puede obtener la aptitud de dominar poderes más complejos; por ejemplo, a 3.º nivel, un psiónico podrá aprender poderes de 2.º nivel o inferior, un psiónico de 5.º nivel podrá aprender poderes de 3.º nivel o inferior, y así sucesivamente.

Para aprender a manifestar un poder, un psiónico debe poseer una puntuación de Inteligencia de al menos 10 + el nivel del poder. Por ejemplo, un psiónico con una puntuación de Inteligencia de 15 podrá manifestar poderes de hasta 5.º nivel.

Dotes adicionales: un psiónico recibe una dote adicional a 1.º nivel, 5.º nivel, 10.º nivel, 15.º nivel y 20.º nivel. Debe ser una dote psiónica, metapsiónica o de creación de objetos psiónicos.

Estas dotes adicionales han de añadirse a las que recibe un personaje de cualquier clase cada tres niveles (según se muestra en la tabla 3-2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, pág. 22 del *Manual del jugador*). Un psiónico no se ve limitado a las psiónicas, metapsiónicas y de creación de objetos psiónicos cuando elija estas otras dotes.

Disciplinas psiónicas

Una disciplina es una agrupación de poderes con un tema en común. Las seis disciplinas son metacreatividad, psicocinesis, psicodetección, psicometabolismo, psicoportación y telepatía.

Metacreatividad: un psiónico que se especializa en la metacreatividad es conocido como formador. Esta disciplina incluye poderes que recolectan ectoplasma o material del plano Astral, creando objetos sólidos o semisólidos tales como armaduras, armas o constructos animados para luchar a las órdenes del formador.

Psicocinesis: los psiónicos que se especializan en la psicocinesis son conocidos como cineticistas. Son maestros de poderes que manipulan y transforman la materia y la energía. Los cineticistas pueden atacar con devastadores rayos de energía.

Psicodetección: un psiónico que escoge la psicodetección es conocido como vidente. Puede aprender poderes precognitivos

para ayudar a sus compañeros en el combate, así como otros que le permitan reunir información de diversas formas.

Psicometabolismo: un psiónico que se especializa en el psicometabolismo es conocido como egoísta. Esta disciplina consiste en poderes que alteran la psicobiología del usuario, o de criaturas cercanas a él. Un egoísta puede tanto curarse como transformarse en un fiero guerrero.

Psicoportación: un psiónico que confía en los poderes de la psicoportación es conocido como nómada. Es capaz de controlar poderes que impelen o desplazan objetos en el espacio y el tiempo.

Telepatía: un psiónico que escoge la disciplina de telepatía es conocido como telépata. Es un maestro de poderes que permiten el contacto y control mental con otras criaturas inteligentes. Un telépata puede engañar o destruir las mentes de sus enemigos con facilidad.

Conjunto inicial del humano psiónico

Este psiónico inicial ha escogido la telepatía como disciplina. Si optas por una distinta, ajusta la selección de habilidades y poderes de manera adecuada.

Armadura: cuero (+2 a la CA, penalizador de armadura 0, velocidad 30', 15 lbs.).

Armas: lanza (1d6, 3 lbs., a una mano, perforante).

Ballesta ligera (1d8, crít 19-20/x2, 80', 4 lbs., perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 3 + tu modificador de Inteligencia.

Habilidad	Rangos	Caract.	Penalizador de armadura
Averiguar intenciones	4	Sab	—
Avistar (tc)	2	Sab	—
Buscar (tc)	2	Int	—
Concentración	4	Con	—
Conocimiento de psiónica	4	Int	—
Diplomacia	4	Car	—
Escondarse (tc)	2	Des	0
Moverse sigilosamente (tc)	2	Des	0
Reunir información	4	Car	—
Saber (psiónica)	4	Int	—

Dote: Dureza.

Dote adicional (humano): Dotación psiónica.

Dote adicional (psiónico): Prolongar poder.

Poderes conocidos: *hechizo psiónico*, *atontamiento psiónico*, *pantalla de fuerza*.

Equipo: mochila con un odre, raciones de viaje para un día, petate, saco y pedernal y acero. Diez velas, estuche para mapas. Carcaj con 10 viroles.

Oro: 4d6 po.

PSICOCRISTALES

También conocidos como cristales psi, se trata de fragmentos de la personalidad del personaje psiónico, llevados a la forma física y al simulacro de vida (mediante la dote de Afinidad con los cristales psiónicos). Un psicocristal tiene la apariencia de un constructo cristalino del tamaño de una mano humana. Puedes consultar las estadísticas completas de uno de estos cristales en la pág. 209.

Puesto que se trata de una extensión de la personalidad de su creador, el psicocristal de un personaje es de cierta forma una parte de él. Esto es por lo que, por ejemplo, un psiónico puede manifestar un poder de alcance personal en su psicocristal, incluso si normalmente sólo pudiera manifestarlo sobre sí mismo.

Un psicocrystal es considerado como un constructo en lo que respecta a todos los efectos que dependen de su tipo.

Un psicocrystal otorga aptitudes especiales a su dueño, como se muestra en la tabla de "Aptitudes especiales de los cristales psiónicos". Además, al ser un fragmento de la personalidad del propietario, también poseen su propia personalidad, lo que proporciona a su dueño un bonificador en ciertos tipos de pruebas o TS, según lo que se indica más adelante en la tabla "Personalidades de los psicocrystals". Estas aptitudes y bonificadores especiales se aplican sólo cuando el propietario y el cristal están a una distancia máxima de 1 milla.

Las aptitudes de un cristal psi están basadas en los niveles de las clases psiónicas del propietario. Los demás niveles no se tienen en cuenta en lo que respecta a las capacidades de que dispone.

Un psicocrystal es capaz de hablar un idioma a elección del dueño, siempre y cuando sea uno que él conozca. Puede comprender todos los idiomas conocidos por el propietario aunque no los pueda hablar. Esta es una aptitud sobrenatural.

Principios de los psicocrystals: utiliza las estadísticas del psicocrystal que aparecen en la pág. 209, pero realiza los siguientes cambios.

Tiros de salvación: un psicocrystal utiliza los TS base y modificadores de característica de su propietario en los TS, aunque no disfruta de ningún otro bonificador que el personaje pudiera tener (desde objetos mágicos a dotes, por ejemplo).

Características: cuando su aptitud de autopropulsión no está activada, un cristal psi no posee puntuaciones de Fuerza y Destreza.

Habilidades: un psicocrystal posee los mismos rangos de habilidad que su propietario, salvo que tiene un mínimo de 4 rangos en Avistar, Escuchar, Moverse sigilosamente y Buscar, incluso si el dueño no posee ningún rango en ellas. Un psicocrystal utiliza sus propios modificadores de características en las pruebas de habilidad.

Descripción de las aptitudes del psicocrystal: todos los cristales psi poseen aptitudes especiales (u otorgan aptitudes a sus dueños) dependiendo del nivel del personaje, según se describe en la anterior tabla. Las aptitudes de la tabla son acumulativas.

Ajuste de armadura natural (Ex): este número es una mejora al bonificador de armadura natural del psicocrystal (que normalmente es 0). Representa la resistencia preternatural de un cristal psi.

Ajuste de Inteligencia (Ex): añade este valor a la puntuación de Inteligencia del psicocrystal; suelen ser tan listos como la gente (aunque no necesariamente tan listos como la gente lista).

Alerta (Ex): la presencia de un psicocrystal agudiza los sentidos de su amo. Mientras que esté al alcance de la mano, en la misma casilla o en una adyacente, el propietario obtendrá la dote de Alerta.

Evasión mejorada (Ex): si un psicocrystal está sujeto a un ataque que normalmente permitiría una salvación de Reflejos para sufrir sólo la mitad de daño, entonces no sufrirá daño alguno si tiene éxito en el TS, y la mitad de daño si no lo consigue.

Personalidad (Ex): todo cristal psi posee una personalidad. Consulta "Personalidades de los psicocrystals" más adelante.

Autopropulsión (Sb): como acción estándar, el propietario de un psicocrystal puede ordenarle crear unas patas ectoplásmicas parecidas a la de los arácnidos, que le proporcionan una velocidad base de 30' y una de Tr de 20'. Las patas se desvanecen en la nada después de un día, o antes, si así lo desea el propietario.

APTITUDES ESPECIALES DE LOS PSICOCRYSTALES

Nivel del propietario	Aj. armadura natural	Aj. Int.	Especial
1.º-2.º	+0	+0	Alerta, evasión mejorada, personalidad, autopropulsión, compartir poderes, visión, enlace telepático
3.º-4.º	+1	+1	Transmitir poderes de toque
5.º-6.º	+2	+2	Habla telepática
7.º-8.º	+3	+3	—
9.º-10.º	+4	+4	Vuelo
11.º-12.º	+5	+5	Resistencia a poderes
13.º-14.º	+6	+6	Enlace visual
15.º-16.º	+7	+7	Canalizar poder
17.º-18.º	+8	+8	—
19.º-20.º	+9	+9	—



Mitra, la formadora

GW

Compartir poderes (Sb): a opción del dueño, si el psicocrystal está a menos de 5' de él cuando manifieste un poder de alcance personal, puede hacer que también le afecte. Si el poder posee una duración que no sea instantánea, dejará de afectarle si se mueve a más de 5' del dueño, y no le volverá a afectar incluso si regresa a él antes de que termine la duración. Adicionalmente, el propietario puede manifestar un poder que le tenga como objetivo sobre el psicocrystal (como un poder de toque a distancia) en lugar de sobre él. El cristal psi y el dueño no pueden compartir poderes que no afecten de manera habitual a criaturas del tipo del psicocrystal (constructo).

Visión (Ex): aunque no dispone de órganos sensoriales físicos, un psicocrystal puede percibir telepáticamente su entorno tan bien como cualquier criatura con su visión y su oído. La oscuridad (incluso la sobrenatural) es irrelevante, como lo son las zonas de silencio sobrenatural, aunque un psicocrystal sigue sin poder discernir seres invisibles o etéreos. El alcance de visión de un cristal psi es de 40'.

Enlace telepático (Sb): el propietario posee un enlace telepático con su psicocrystal hasta una distancia de una milla. No puede ver con los sentidos del cristal psi, pero ambos pueden comunicarse telepáticamente como si éste fuera el objetivo de un poder de *enlace mental* manifestado por el propietario. De hecho, un psicocrystal situado en una habitación lejana podría retransmitir las actividades que tuvieran lugar en esa habitación.

Transmitir poderes de toque (Sb): si el dueño es de 3.º nivel o superior, su psicocrystal puede transmitir poderes de toque por él. Si ambos están en contacto en el momento en que el propietario manifiesta un poder de toque, puede designar a su psicocrystal como "el que toca", con lo que puede transmitir el poder de toque como lo haría el propietario. Como es habitual, si el dueño manifiesta otro poder antes de que se realice el toque, el poder se disipará.

Habla telepática (Ex): si el propietario es de 5.º nivel o superior, el psicocrystal puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que posea un idioma y esté hasta 30' de distancia del cristal, pero debe estar a una milla o menos del dueño.

Volar (Sb): si el propietario es de 9.º nivel o superior, puede, como acción estándar, hacer que su psicocrystal vuele a una velocidad de 50' (mala). El psicocrystal desciende suavemente hasta el suelo después de un día (o antes, si así lo desea el propietario).

Resistencia al poder (Ex): si el dueño es de 11.º nivel o superior, el psicocrystal obtiene una RP igual al nivel del propietario + 5. Para afectar al psicocrystal con un poder, otro manifestador debe obtener en una prueba de nivel de manifestador un resultado que iguale o supere su resistencia al poder.

Enlace visual (St): si el propietario es de 13.º nivel o superior, el personaje puede ver a distancia el psicocrystal (como si estuviera manifestando el poder de *visión remota*) una vez al día.

Canalizar poder (St): si el propietario es de 15.º nivel o superior, puede manifestar poderes a través del psicocrystal hasta una distancia máxima de una milla. Se considera que el cristal psi es el origen del poder, y todas las distancias se calculan desde esa localización. Cuando canalice un poder a través de su psicocrystal, el manifestador del poder paga el coste habitual de puntos de poder, y sigue estando sujeto a ataques de oportunidad y a otros peligros de manifestar un poder (por ejemplo, si está *invisible*, se vuelve visible cuando manifiesta un poder ofensivo, al igual que el cristal).

Personalidad del psicocrystal (Ex): cada psicocrystal posee una personalidad única, seleccionada por su propietario en el momento de su creación de entre las que se proporcionan en la tabla que viene a continuación. A 1.º nivel, su propietario normalmente recibe sensaciones de la personalidad del psicocrystal sólo mediante algún impulso ocasional, pero a medida que el propietario aumenta de nivel, la personalidad del cristal se vuelve más evidente. A niveles altos, no es infrecuente que un psicocrystal importune constantemente a su dueño con observaciones y consejos, normalmente muy sesgados con respecto a la visión del mundo que tiene. El propietario siempre ve un poco de sí mismo en el psicocrystal, incluso si está magnificado y distorsionado.

PERSONALIDADES DE LOS PSICOCRYSTALES

Personalidad	Beneficios para el propietario
Ágil	Bonificador +2 en las pruebas de Iniciativa
Amigable	Bonificador +3 en las pruebas de Diplomacia
Artista	Bonificador +3 en las pruebas de Artesanía
Cobarde	Bonificador +3 en las pruebas de Esconderse
Concentrado	Bonificador +3 en las pruebas de Concentración
Discreto	Bonificador +3 en las pruebas de Moverse sigilosamente
Empático	Bonificador +3 en las pruebas de Averiguar intenciones
Héroe	Bonificador +2 en las salvaciones de Fortaleza
Matón	Bonificador +3 en las pruebas de Intimidar
Mentiroso	Bonificador +3 en las pruebas de Engañar
Meticuloso	Bonificador +3 en las pruebas de Buscar
Observador	Bonificador +3 en las pruebas de Avistar
Resuelto	Bonificador +2 en las salvaciones de Voluntad
Sabio	Bonificador +3 en las pruebas que impliquen cualquier habilidad de Saber que ya conozca el propietario; una vez escogido, éstos no varían
Sereno	Bonificador +3 en las pruebas de Equilibrio

Ágil: rápido y diestro, un psicocrystal ágil es el compañero perfecto en cualquier situación en la que la reacción deba pisar los talones de la acción. Esta personalidad es, ante todo, demasiado propensa a ver el peligro potencial en cada sombra.

Amigable: este fragmento de personalidad está inclinado a promover el bien en los demás, incluso en enemigos acérrimos. El propietario debe aguantar sermones sobre su supuesto despegue, pero a cambio es más capaz de tratar de forma no violenta con todo tipo de criaturas.

Artista: este fragmento de personalidad hace notar sin humildad alguna que posee un maravilloso talento en casi cualquier ocupación "cult", ya sea la danza, cantar ópera o cocinar. Verdad y presunción se mezclan a partes iguales en esta afirmación.

Cobarde: enterrado en lo más profundo de cada uno se encuentra una dosis de instinto de conservación. Cuando es capturada y magnificada, la esencia de la cobardía ayuda a su propietario a encontrar un puerto seguro en situaciones peligrosas. Sin embargo, este psicocrystal es demasiado propenso a urgir a su propietario a correr y esconderse, incluso en situaciones que no entrañan demasiado peligro.

Concentrado: un psicocristal con esta personalidad posee la habilidad de concentrarse en la tarea que está realizando, ignorando el resto del entorno y los factores emocionales. Algunas veces, su propietario tiene dificultades a la hora de obtener la atención del psicocristal, pero su influencia también magnifica la capacidad de concentración del propietario.

Discreto: ¿por qué anunciar tu presencia con sonoras pisadas cuando puedes deslizarte con menos ruido que una expiración? O eso es lo que pide un psicocristal discreto, que cree de corazón en el adagio de que el silencio es oro. Es dado a enmudecer ante su propietario y sus compañeros. Aun así, su pericia a la hora de moverse con sigilo no puede ser negada.

Empático: esta personalidad permite a un psicocristal ver en los corazones de otros seres vivos al ponerse en su situación. Desafortunadamente, también pasa mucho tiempo analizando al propietario y a sus compañeros, realizando comentarios sobre sus estados mentales, y realizando declaraciones acerca de lo adecuado de sus acciones. Esta personalidad puede ser útil, a pesar de todo, cuando el propietario quiere determinar los motivos de un enemigo potencial.

Héroe: todos queremos ser héroes, y el psicocristal con este fragmento de personalidad implantado es ese deseo personificado. Propenso a incitar a su propietario a meterse en situaciones peligrosas, le proporciona fortaleza en momentos de dificultad.

Matón: algunas veces las malas semillas sirven para algo bueno. El exceso de baladronadas de este fragmento de personalidad y su constante insistencia en que se hagan las cosas a su manera puede resultar agobiante, aunque de vez en cuando su influencia puede resultar útil al propietario.

Mentiroso: este psicocristal no puede dejar de contar mentiras, incluso a su propietario, el cual sabe muy bien cuándo le está diciendo la verdad y cuándo le está intentando engañar. Esta imposibilidad de despistar a su propietario no impide al psicocristal mentir de todas formas, costumbre que le puede ir bien a su propietario cuando se ve forzado a hacer lo mismo.

Meticuloso: un psicocristal meticoloso tiene dificultades a la hora de discernir entre los detalles que son importantes y aquellos que son irrelevantes. Cuando se describe a sí mismo, utilizaría "puntilloso en su atención a las reglas de etiqueta, y además tiene un extremo cuidado en el tratamiento de los detalles". A veces exasperante, este rasgo es en otras ocasiones útil para el psiónico que intenta realizar un estudio preciso de su entorno.

Observador: "¿Has visto eso?" es la comunicación más frecuente entre un psicocristal observador y su propietario. Algunas veces, un cristal con esta personalidad permite al psiónico notar detalles que de otra forma hubieran pasado inadvertidos.

Resuelto: la resolución es una cualidad que todo el mundo desea tener, y que este psicocristal posee en todas sus facetas. Es firme en sus propósitos y creencias, y sus consejos y observaciones se caracterizan por una fiera determinación; como diría su propietario, es testarudo. Pese a todo, esta fe inquebrantable ayuda al psiónico en todas las disputas de voluntad.

Sabio: este fragmento de personalidad intenta ser el mentor de su propietario, pese a ser un extracto de su mente. Aun así, desligado de cualquier otro tipo de personalidad, el sabio se ve como el maestro de todos los temas espirituales y filosóficos (para no mencionar el área de conocimiento del que es especialmente conocedor). Fuera de la mira de su área de especia-

lización, los consejos del sabio psicocristal son algunas veces sospechosos.

Sereno: la capacidad para estar constantemente atento a tu cuerpo y cómo interactúa con tu entorno es algo que suele perderse en un mar de pensamientos más importantes, aunque no es así para este psicocristal, que siempre está sereno y seguro de sí mismo, cuando no de su dueño. Suele dar sermones sobre lo importante del equilibrio y la continua disposición a la acción.

PERSONAJES PSIÓNICOS ÉPICOS

Sin importar el método utilizado para alcanzar el 21.º nivel, una vez que un personaje alcanza ese punto pasa a ser considerado un personaje épico; son tratados de una manera distinta de los demás, pues ya han alcanzado el 21.º nivel de personaje. Aunque siguen obteniendo los beneficios usuales de subir de nivel, algunos son reemplazados por alternativas.

A pesar del límite indicado en las tablas de clase presentadas en este capítulo, puedes avanzar una clase psiónica más allá del 20.º nivel (véase "Personajes épicos", en la pág. 206 de la *Guía del Dungeon Master*). También puedes avanzar de nivel en una clase de prestigio psiónica de diez niveles, pero sólo si tu nivel de personaje es ya 20.º o superior. No puedes avanzar de nivel en una clase psiónica con menos de diez niveles más allá de los descritos, sin importar el nivel del personaje.

Las reglas para calcular las salvaciones épicas, ataques épicos, puntos de experiencia, rangos máximos en habilidades clásicas, rangos máximos en habilidades transclásicas e incrementos de aptitudes para personajes de nivel épico están recogidas en la pág. 206 de la *Guía del Dungeon Master*.

La *Guía del Dungeon Master* también muestra los rasgos de la clase épica básica que cualquier clase obtiene al avanzar al 21.º nivel o superior, sin importar si esa clase es psiónica. Remítete a esa información, modificándola como sigue:

- Para el personaje psiónico, su nivel de manifestador continúa aumentando después del 20.º nivel. Por lo tanto, un psiónico de 23.º nivel manifiesta como un personaje de 23.º nivel, mientras que uno de 24.º nivel lo hará como un personaje de 24.º nivel. Sin embargo, los puntos de poder de un manifestador y sus poderes conocidos no aumentan más allá del 20.º nivel.
- Los poderes de los psicocristales basados en el nivel del creador, continúan aumentando acorde a él. Por ejemplo, un psiónico de 23.º nivel poseerá un psicocristal con una armadura natural +11 y una puntuación de Inteligencia de 17.
- Las dotes adicionales para las clases psiónicas épicas pueden ser escogidas de entre aquellas dotes épicas para las que se cumplan los prerrequisitos (consulta la pág. 34 de este libro, la pág. 209 de la *Guía del Dungeon Master* o, si quieres tener más opciones disponibles, el *Manual de niveles épicos*), o cualquier dote psiónica, metapsiónica o de creación de objetos psiónicos habituales.

PROGRESIÓN DE PUNTOS DE PODER INEXISTENTE

Los lanzadores de conjuros épicos deben seleccionar una dote (Capacidad de conjuros mejorada) para obtener nuevos espacios de conjuros y poder usar dotes metamágicas. Pero aún peor es que deben elegir Capacidad de conjuros mejorada cada vez que deseen aumentar su límite metamágico, por lo que los manifesta-

dores siguen teniendo la ventaja de ser capaces de gastar puntos en cualquier poder que sea mejorable, hasta un máximo igual a su nivel de manifestador. Por lo tanto, un psiónico de 25.º nivel puede emplear 25 puntos de poder en *empujón mental* para infligir 25d10 de daño sin tener que recurrir a ninguna dote épica.

Para conseguir la equidad entre los personajes psiónicos épicos y los lanzadores de conjuros épicos, los primeros no reciben puntos de poder adicionales más allá del 20.º nivel (véase la tabla 2-1: modificadores de características y puntos de poder adicionales), pero pueden seguir obteniendo más puntos de poder a medida que su puntuación de característica clave aumente. Los personajes psiónicos pueden escoger la dote Manifestación mejorada para recibir puntos de poder adicionales. Los manifestadores épicos también pueden adquirir Conocimiento expandido épico y Conocimiento de poderes para acceder a poderes adicionales, o Soltura épica con la Psiónica, que permite a los manifestadores usar más de un poder metapsiónico cada vez que utilizan su foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37).

Cuchillo del alma épico

El cuchillo del alma épico es experto en canalizar todo su poderío psiónico en la creación de un potente filo de energía mental cada vez más poderoso.

Dado de golpe: d10.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

Cuchilla mental: a 25.º nivel y cada cinco niveles posteriores, el cuchillo del alma adquiere un bonificador +1 de mejora adicional en las tiradas de ataque y daño (+6 a 25.º nivel, +7 a 30.º, etc.).

Mejora de cuchilla mental: la cuchilla mental del personaje recibe poderes adicionales a medida que adquiere nuevos niveles épicos. A 22.º nivel, y cada cuatro niveles posteriores, el cuchillo del alma puede

aumentar el valor de las aptitudes especiales de su arma en uno (un bonificador equivalente a +5 a 22.º nivel, +6 a 26.º nivel, etc.). Como se indica en la descripción de esta clase, reasignar las cualidades de una cuchilla precisa de ocho horas de concentración.

Impacto psíquico: la progresión de esta aptitud continúa más allá del 20.º nivel, y continúa otorgando dados adicionales (d8) de daño cada cuatro niveles por encima del 19.º (+6d8 en el 23.º, +7d8 en el 27.º, etc.).

Dotes adicionales: el cuchillo del alma épico obtiene una dote psiónica adicional cada tres niveles por encima del 20.º (23.º, 26.º, etc.).

Guerrero psíquico épico

El guerrero psíquico épico es una conjunción perfecta de fuerza mental y habilidad marcial. Todos temen su arma mejorada mediante la psiónica.

Dado de golpe: d8.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

Poderes: el nivel de manifestador del guerrero psíquico es igual a su nivel de clase. Sus puntos de poder base no aumentan después del 20.º nivel. El guerrero psíquico obtiene un nuevo poder de cualquier nivel que pueda manifestar cada nivel par que obtenga por encima del 20.º.

Dotes adicionales: el guerrero psíquico épico recibe una dote adicional a 21.º nivel y cada tres niveles posteriores (24.º, 27.º, etc.).

Indómito épico

Los poderes del indómito épico se vuelven todavía más volátiles e impredecibles.

Dado de golpe: d6.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

Poderes: el nivel de manifestador del indómito épico es igual a su nivel de clase. Los puntos de poder y los poderes conocidos no aumentan después del 20.º nivel (salvo mediante el uso de dotes épicas).

Oleada indómita: esta aptitud continúa mejorando tras el 20.º nivel. A 23.º nivel, y cada cuatro niveles posteriores, la oleada indómita continúa ganando un +1 a la mejora del nivel de manifestador cuando se utiliza (+7 a 23.º, +8 a 27.º, etc.).

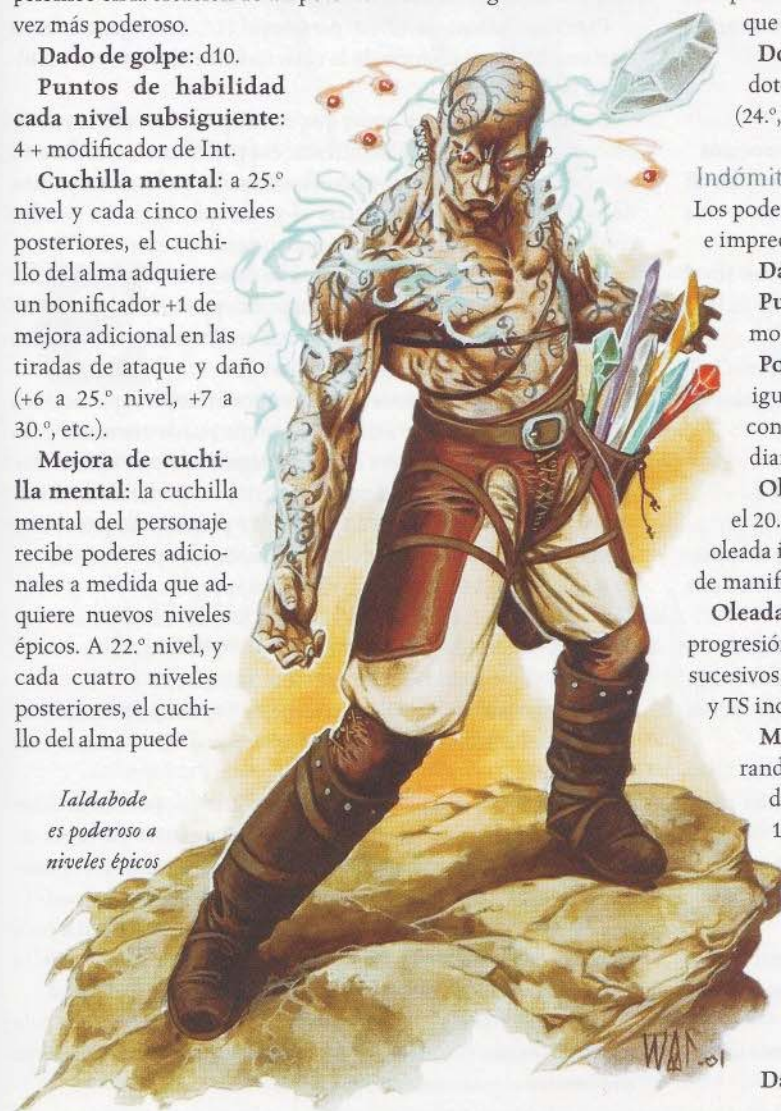
Oleada de euforia: la oleada de euforia del indómito sigue su progresión después del 20.º nivel. A nivel 28.º, y cada ocho niveles sucesivos, el bonificador de moral en sus tiradas de ataque, daño y TS incrementa en 1 (+4 a 28.º, +5 a 36.º, etc.).

Mente volátil: esta aptitud del indómito continúa mejorando. A 21.º nivel, el penalizador fijado contra los poderes de telepatía manifestados sobre el personaje aumenta en 1 punto de poder (5 puntos a 21.º, 6 puntos a 25.º, etc.).

Psiónico épico

Para el psiónico épico, el conocimiento interior es literalmente poder, y el deseo de descubrir nuevas aptitudes psiónicas ocultas nunca termina. El poder psiónico más potente e incluso la creación de artefactos psiónicos son contrastes del psiónico épico.

Dado de golpe: d4.



*Ialdabode
es poderoso a
niveles épicos*

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

Poderes: el nivel de manifestador del psiónico es igual a su nivel de clase. Sus puntos de poder base no aumentan tras el 20.º nivel. Cada vez que el psiónico consigue un nuevo nivel, aprende dos nuevos poderes de cualquier nivel que pueda manifestar.

Psicocristal: el cristal de un psiónico épico, en caso de que posea uno, continúa aumentando de poder. A cada nivel impar posterior al 20.º, la armadura natural del psicocristal y su Inteligencia aumentan en 1. Su resistencia a poderes es igual al nivel del amo + 5. A 21.º nivel y cada diez niveles posteriores, el psicocristal adquiere el beneficio de la dote épica Poder de psicocristal; el propietario decide el poder.

Dotes adicionales: el psiónico épico obtiene una dote adicional cada tres niveles por encima del 20.º (23.º, 26.º, etc.).

DOTES ÉPICAS

Las siguientes dotes están sólo disponibles para personajes psiónicos épicos. Siempre que uno de ellos obtenga una nueva dote, podrá ser una de las que se describen en el Capítulo 5 del *Manual del jugador*, en las páginas 209 y 210 de la *Guía del Dungeon Master* o de las que se describen a continuación. Podrás encontrar las reglas generales de las dotes psiónicas en la pág. 39.

Conocimiento de poder [ÉPICA, PSIÓNICA]

Añades dos poderes adicionales a tu lista de poderes conocidos.

Prerrequisitos: nivel de personaje 21.º, aptitud de manifestar poderes del máximo nivel de poder habitual en al menos una clase psiónica.

Beneficio: aprendes dos nuevos poderes de cualquier nivel hasta el más alto que puedas manifestar, seleccionados de tu lista de clase o de tu lista de disciplina.

Especial: puedes adquirir esta dote en varias ocasiones. Cada vez que lo hagas, aprenderás dos nuevos poderes de cualquier nivel hasta el más alto que puedas manifestar.

Conocimiento expandido épico [ÉPICA, PSIÓNICA]

Aprendes otro poder.

Prerrequisitos: nivel de personaje 21.º, capacidad de manifestar poderes del máximo nivel de poder habitual en al menos una clase psiónica.

Beneficio: puedes aprender un poder adicional, hasta de un nivel igual al del poder de mayor nivel que puedas manifestar. Puedes escoger cualquier poder, incluso uno que sea de la lista de otra disciplina o clase.

Especial: puedes adquirir esta dote en varias ocasiones. Cada vez que lo hagas, recibirás un nuevo poder de cualquier nivel hasta el más alto que puedas manifestar.

Manifestación mejorada [ÉPICA, PSIÓNICA]

Aumentas tu reserva de puntos de poder.

Prerrequisitos: nivel de personaje 21.º, aptitud de manifestar poderes del máximo nivel de poder habitual en al menos una clase psiónica.

Beneficio: recibes 19 puntos de poder en el momento de adquirir esta dote.

Especial: puedes adquirir esta dote en varias ocasiones. Cada vez que lo hagas, recibirás un número de puntos de poder adicionales igual al beneficio anterior + 2.

Metapsiónica mejorada [ÉPICA, PSIÓNICA]

Puedes manifestar poderes utilizando dotes metapsiónicas de forma más sencilla de lo normal.

Prerrequisitos: nivel de personaje 21.º, aptitud de manifestar poderes del máximo nivel de poder habitual en al menos una clase psiónica.

Beneficio: los poderes metapsiónicos que manifestas cuestan 2 puntos de poder menos de lo habitual (hasta un mínimo de 1 punto de poder). Por ejemplo, podrías manifestar un poder apresurado como si costara sólo 4 puntos de poder más, en lugar de los 6 de costumbre.

Esta dote no tiene efecto sobre los poderes metapsiónicos que inflan el coste en sólo dos puntos de poder.

Especial: puedes adquirir esta dote en varias ocasiones. Los efectos se apilan, incluso aunque no puedas rebajar el coste de ningún poder metapsiónico por debajo de 1 punto de poder.

Poder de psicocristal [ÉPICA, PSIÓNICA]

Tu psicocristal puede manifestar un poder.

Prerrequisitos: nivel de personaje 21.º, Inteligencia 25 o Carisma 25 (dependiendo de la característica clave de tus manifestaciones).

Beneficio: escoge un poder que conozcas de hasta 8.º nivel. Tu psicocristal ahora puede manifestar ese poder una vez al día a tu nivel de manifestador (el psicocristal recibe suficientes puntos de poder como para manifestar el poder una vez). No puedes conferir un poder que normalmente ostente un coste en PX.

Especial: puedes adquirir esta dote en varias ocasiones. Cada vez que lo hagas, puedes proporcionar a tu psicocristal el conocimiento de un nuevo poder, a la vez que recibe suficientes puntos de poder como para manifestarlo una vez.

Todos los puntos de poder recibidos por múltiples aplicaciones de esta dote van a parar a una reserva que puede ser usada para manifestar los poderes que conozca, según como te plazca. Por ejemplo, podrías otorgar a tu psicocristal un poder de 8.º nivel (15 puntos de poder) y otro de 4.º nivel (7 puntos). Adquiere una reserva de puntos de poder de 22, que puede usar para manifestar cada poder una vez, o el de nivel 4.º tres veces.

Soltura épica con la psiónica [ÉPICA, PSIÓNICA]

Puedes utilizar tu foco psiónico con mayor efecto.

Prerrequisitos: nivel de personaje 21.º, aptitud de manifestar poderes del máximo nivel de poder habitual en al menos una clase psiónica.

Beneficio: cuando utilices tu foco psiónico, puedes utilizar simultáneamente dos dotes que precisen gastarlo en lugar de sólo una. Las dotes deben ser apilables (podrías usar en el mismo poder, por ejemplo, Poder penetrante y Prolongar poder); tienes que seguir gastando los puntos de poder necesarios para utilizar cada dote metapsiónica, y no puedes exceder el límite de puntos de poder impuesto por tu nivel de manifestador.

Especial: puedes adquirir esta dote en varias ocasiones. Cada vez que lo hagas, podrás usar simultáneamente una dote adicional que precise el gasto del foco psiónico.

Ilustración de A. Swekel



En gran medida, los personajes psiónicos confían en las mismas habilidades que otros personajes del D&D. Sin embargo, algunas son utilizadas de forma diferente por los personajes psiónicos, y la primera sección de este capítulo también introduce un par de nuevas habilidades relacionadas con las cualidades psiónicas.

El grueso de este capítulo está dedicado a las descripciones de 80 nuevas dotes, la mayoría de las cuales sólo pueden ser usadas por personajes psiónicos.

HABILIDADES Y PSIÓNICA

Esta sección cubre nuevas habilidades relacionadas con la psiónica, así como algunas ya existentes que son utilizadas de formas diferentes por los personajes psiónicos.

La tabla 3-1: puntos de habilidad por nivel resume los puntos de habilidad concedidos por las clases descritas en el Capítulo 2 de este libro. La tabla 3-3: habilidades, de la página siguiente, proporciona un listado completo de todas las habilidades descritas en el *Manual del jugador*, junto con las nuevas habilidades introducidas en este libro, e indica qué habilidades son cláseas para las clases descritas en el Capítulo 2.

Sinergia de las habilidades

Según se describe en el *Manual del jugador* (véase "Sinergia de las habilidades" en la página 66), en términos generales, si se tienen 5 o más rangos en una habilidad, entonces se obtiene un bonificador +2 en las pruebas realizadas con sus habilidades

TABLA 3-1: PUNTOS DE HABILIDAD POR NIVEL

Clase	Puntos habilidad 1.º nivel*	Puntos habilidad niveles superiores**
Psiónico	(2 + modif. de Int) × 4	2 + modif. de Int
Guerrero psiónico	(2 + modif. de Int) × 4	2 + modif. de Int
Cuchillo del alma	(4 + modif. de Int) × 4	4 + modif. de Int
Indómito	(4 + modif. de Int) × 4	2 + modif. de Int

*Los humanos añaden +4 a su total a 1.º nivel
**Los humanos añaden +1 a cada nivel

TABLA 3-2: SINERGIA DE HABILIDADES

5 o más rangos en...	proporciona un bonif. +2 en...
Autohipnosis	pruebas de Saber (psiónica)
Concentración	pruebas de Autohipnosis
Saber (psiónica)	Conocimiento de psiónica
Conoc. de psiónica	pruebas de Usar objeto psiónico relacionado con piedras de poder
Usar objeto psiónico	pruebas de Conoc. de psiónica para interpretar piedras de poder

sinérgicas. La tabla 3-2: sinergia de habilidades indica las que se aplican con respecto a las habilidades descritas en este capítulo.

DESCRIPCIONES DE LAS HABILIDADES

Las habilidades cubiertas en este capítulo están relacionadas con el uso de la psiónica. Además de tres nuevas habilidades (Autohipnosis, Conocimiento de psiónica y Usar objeto psiónico), se proporciona

TABLA 3-3: HABILIDADES

Habilidad	Psiónico							Gue. psíquico	C. del alma	No entrenada	Caract. clave
	Egoísta	Cineticista	Nómada	Vidente	Formador	Telépatha	Indómito				
Abrir cerraduras	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	No	Des
Artesanía	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Sí	Int
Autohipnosis*	C	C	tc	tc	tc	tc	C	C	C	No	Sab
Averiguar intenciones	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	Sí	Sab
Avistar	tc	tc	tc	C	tc	tc	tc	C	C	Sí	Sab
Buscar	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	tc	tc	Sí	Int
Concentración*	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Sí	Con
Conoc. de conjuros	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	No	Int
Conoc. de psiónica*	C	C	C	C	C	C	tc	tc	C	No	Int
Descifrar escritura	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	No	Int
Diplomacia	tc	tc	tc	tc	tc	C	tc	tc	tc	Sí	Car
Disfrazarse	tc	tc	tc	tc	C	tc	tc	tc	tc	Sí	Car
Engañar	tc	tc	tc	tc	C	C	tc	tc	C	Sí	Car
Equilibrio	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	Sí	Des**
Escapismo	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	Sí	Des**
Esconderse	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	tc	Sí	Des**
Escuchar	tc	tc	tc	C	tc	tc	tc	tc	C	No	Sab
Falsificar	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	Sí	Int
Hablar un idioma	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	No	Ninguna
Interpretar	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	Sí	Car
Intimidar	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	Sí	Car
Inutilizar mecanismo	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	No	Int
Juego de manos	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	No	Des**
Montar	tc	tc	C	tc	tc	tc	C	tc	tc	Sí	Des
Moverse sigilosamente	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	tc	Sí	Des**
Nadar	tc	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	Sí	Fue†
Oficio	C	C	C	C	C	C	C	C	C	No	Sab
Piruetas	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	C	C	No	Des**
Reunir información	tc	tc	tc	C	tc	C	tc	tc	tc	Sí	Car
Saber (otra)	C	C	C	C	C	C	tc	tc	tc	No	Int
Saber (psiónica)*	C	C	C	C	C	C	C	C	C	No	Int
Saltar	tc	tc	C	tc	tc	tc	C	C	tc	Sí	Fue**
Sanar	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	Sí	Sab
Supervivencia	tc	tc	C	tc	tc	tc	tc	tc	tc	Sí	Sab
Tasación	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	Sí	Int
Trato con animales	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	No	Car
Trepar	tc	tc	C	tc	tc	tc	C	C	C	Sí	Fue**
Usar objeto mágico	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	No	Car
Usar objeto psiónico*	tc	tc	tc	tc	C	tc	tc	tc	tc	No	Car
Uso de cuerdas	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	tc	Sí	Des

* Habilidad descrita en este capítulo (todas las demás proceden del *Manual del jugador*).

** Se aplican los penalizadores por armadura a las pruebas.

† Dobra los penalizadores de armadura habituales a estas pruebas.

una nueva categoría para la habilidad Saber, y nuevos usos para Concentración.

Las descripciones de habilidad aquí presentadas siguen el formato estándar definido en el *Manual del jugador*.

AUTOHIPNOSIS (SAB; SÓLO ENTRENADA)

Has ejercitado tu mente hasta obtener un dominio sobre sus capacidades más profundas y sobre tu cuerpo.

Prueba: la CD y el efecto de superar con éxito una prueba dependen de la tarea que intentes.

Tarea	CD
Evitar la muerte	20
Fuerza de voluntad	20
Ignorar una herida de abrojo	18
Memorizar	15
Resistir el miedo	La CD del efecto de miedo
Tolerar veneno	La CD del veneno

Evitar la muerte: puedes intentar subconscientemente evitar tu propia muerte. Si posees pg negativos y estás perdiéndolos (1 por asalto, 1 por hora), puedes intercambiar tu tirada porcentual por una prueba de Autohipnosis a CD 20 para comprobar si te estabilizas. Si la prueba tiene éxito, dejas de perder pg, aunque no recuperas ninguno. Puedes sustituir esta prueba por la tirada porcentual en asaltos subsiguientes si no has tenido éxito la primera vez.

Fuerza de voluntad: si te ves reducido a 0 pg (incapacitado), realiza una prueba de Autohipnosis y, si tienes éxito, llevas a cabo una acción normal sin sufrir un punto de daño. Deberás realizar esta prueba por cada acción extenuante que quieras emprender. Una prueba de Autohipnosis fallida bajo estas circunstancias no conlleva un penalizador directo: puedes optar por no llevar a cabo la acción extenuante y así evitar la pérdida de un punto de golpe. Si de todas formas la realizas, caes a -1 pg como ocurre habitualmente cuando estás incapacitado.

Ignorar una herida de abrojo: si resultas herido al caminar sobre abrojos, tu velocidad se ve reducida a la mitad. Una prueba con éxito de Autohipnosis elimina esta penalización. Esta herida no desaparece: simplemente se ignora mediante la autopersuasión.

Memorizar: puedes intentar memorizar una larga cadena de números, un largo pasaje de una poesía u otra pieza especialmente difícil de información (pero no escritura mágica o escrituras exóticas similares). Cada prueba con éxito permite memorizar una sola página de texto (hasta 800 palabras), números, diagramas o sellos (incluso si no reconoces el significado). Si un documento ocupa más de una página, puedes realizar pruebas adicionales por cada una de ellas. Siempre retienes la información; sin embargo, sólo puedes recordarla con otra prueba con éxito de Autohipnosis.

Resistir el miedo: como respuesta a un efecto de miedo cualquiera, realizas un TS. Si lo fallas, puedes efectuar una prueba de Autohipnosis en tu siguiente asalto incluso mientras eres presa del miedo. Si la prueba de autohipnosis iguala o supera la CD del efecto de miedo, te lo sacudes; si no, te afecta de la manera habitual, y no puedes volver a intentar deshacerte de ese efecto.

Tolerar veneno: puedes optar por sustituir una salvación contra cualquier efecto o daño secundario de un veneno por una prueba de Autohipnosis. Esta habilidad no afecta al primer TS contra el veneno.

Acción: ninguna: Realizar una prueba de Autohipnosis no precisa de una acción; se trata de una acción gratuita (cuando se trata de una reacción) o parte de otra acción (cuando se utiliza de forma activa).

Nuevos intentos: sí, en el caso de memorizar o fuerza de voluntad, aunque el éxito no cancela los efectos de un fallo anterior. En todos los demás casos, no.

Especial: si posees 5 o más rangos en Autohipnosis, recibes un bonificador +2 a las pruebas de Saber (psiónica).

Si posees 5 o más rangos en Concentración, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Autohipnosis.

CONCENTRACIÓN (CON)

Eres especialmente bueno a la hora de centrar tu mente. Además de los usos de esta habilidad descritos en el *Manual del jugador*, la Concentración puede ser utilizada para los siguientes fines.

Prueba: debes realizar una prueba de Concentración siempre que corras el riesgo de ser distraído (al sufrir daño, inclemencias climáticas, etc.) mientras estés embarcado en alguna acción que precise de toda tu atención, como la manifestación de un poder, concentrarte en un poder activo (como *torrente de energía*), dirigir un poder (como *levitación psiónica*) o utilizar una aptitud psíquica (como el *rayo de energía* del dromita).

Si tienes éxito en la prueba de Concentración, continúas con la acción con normalidad. Si no, la acción falla automáticamente y se malogra el intento. Si estabas en el proceso de manifestar un poder, los puntos gastados se pierden (véase "Cómo manifestar poderes", pág. 53). Si estabas concentrándote en un poder activo, finalizará como si hubieras dejado de concentrarte en él. Si estabas dirigiendo un poder, fallas a la hora de dirigirlo pero continúa activo. Si estabas utilizando una aptitud psíquica, el uso de esa aptitud se malgasta.

La siguiente tabla resume los diversos tipos de distracciones que provocan una prueba de Concentración. Si tiene lugar mientras estás intentando manifestar un poder, debes añadir el nivel de ese poder a la CD de la tirada de Concentración.

CD de Concentración ¹	Distracción
10 + daño sufrido	Sufrir daño durante la acción ² .
10 + la mitad del último daño continuado sufrido	Sufrir un daño continuo durante la acción ³ .
15 + nivel del poder	Intentar manifestar un poder sin su despliegue.
15	Enmarañado.
CD de la salvación del poder que distrae	Distraído por un poder no hiriente ⁴ .
20	Lograr foco psiónico.
20	Participando en una presa o estando sujeto (podrás manifestar poderes normalmente a menos que falles tu prueba de Concentración).
CD de la salvación del poder que distrae	Clima provocado por un poder, como <i>controlar el aire</i> ⁴ .

- Si estás intentando manifestar, concentrarte o dirigir un poder cuando acontece la distracción, añade el nivel del poder a la CD indicada.
- Como puede ocurrir durante la manifestación de un poder con un tiempo de manifestación de uno o más asaltos. También cuando se sufre por un ataque de oportunidad, o un ataque preparado como respuesta al poder que se está manifestando (para poderes con un tiempo de manifestación de una acción) o la acción que se está llevando a cabo (para actividades que no duren más de un asalto completo).
- Como puede ocurrir al estar sobre fuego natural o lava.
- Si el poder no permite salvación, utiliza la CD que tendría la salvación si consintiera una.

Obtener el foco psiónico: el mero hecho de albergar un fondo de puntos de poder psiónicos en la mente proporciona una energía especial, que los personajes psiónicos pueden poner en funcionamiento, sin pagar ningún coste en puntos de poder, al enfocarse psiónicamente, mediante un uso especial de la habilidad Concentración.

Si tienes 1 o más puntos de poder disponibles, puedes meditar e intentar enfocarte psiónicamente. Se trata de una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad, con una CD de 20.

Cuando dispongas del foco psiónico, puedes usarlo en cualquier prueba de Concentración que realices posteriormente; de hacerlo, se considerará que has sacado un 15 en la prueba de Concentración. Es como elegir 10, salvo que el número que se añade a tu modificador de Concentración es 15. También puedes utilizarlo para recibir el beneficio de una dote psiónica (muchas de ellas se activan de esta forma).

Una vez que dispones del foco psiónico, sigues en ese estado hasta que lo utilices, quedes inconsciente, te vayas a dormir (o entres en un trance meditativo, como en el caso de los elanes), o hasta que tu reserva de puntos de poder caiga a cero.

Acción: normalmente ninguna. En la mayoría de los casos, realizar una prueba de Concentración se trata de una acción gratuita (cuando se utiliza como reacción a algo), o parte de otra acción (cuando se intenta de forma activa). Meditar para obtener el foco psiónico es una acción de asalto completo.

Nuevos intentos: sí, aunque un éxito no cancela los efectos de un fallo anterior, como la pérdida de puntos de poder para un poder que esté siendo manifestado o la interrupción de un poder en el que estabas concentrado.

Especial: puedes utilizar la Concentración para manifestar un poder o aptitud psíquica a la defensiva, con lo que evitarías los ataques de oportunidad. La CD de la prueba es de 15 + el nivel del poder. Si tienes éxito, puedes realizar la manifestación de la manera normal sin provo-

car ataques de oportunidad. Si no, el poder falla automáticamente y los puntos de poder se pierden, de igual forma que si la concentración se hubiera interrumpido o hubieras resultado distraído.

Un personaje con la dote Manifestación de combate (véase pág. 48) recibe un bonificador +4 en las pruebas de Concentración cuando intente manifestar un poder o aptitud psíquica mientras esté a la defensiva, realizando una presa o esté sujeto.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Concentración, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Autohipnosis.

CONOCIMIENTO DE PSIÓNICA (INT; SÓLO ENTRENADA)

Utiliza esta habilidad para identificar poderes en el momento en que son manifestados o que estén en efecto.

Prueba: puedes identificar poderes y efectos psiónicos. La CD de las pruebas de Conocimiento de psiónica relacionadas con diversas tareas son resumidas en la siguiente tabla.

CD Conoc. de psiónica	Tarea
15 + nivel del poder	Identificar un poder en el momento de su manifestación (para hacerlo, debes percibir el uso del poder o ver algún efecto visible del mismo).
15 + nivel del poder	Cuando se manifiesta <i>detectar psiónica</i> , determina la disciplina implicada en el aura de un único objeto o criatura que puedas ver; si el aura no es el efecto de un poder, la CD es 15 + 1/2 del nivel de manifestador. No se precisa ninguna acción.
15 + nivel del poder	Examinar una piedra de poder para descubrir qué poder o poderes contiene.
20 + nivel del poder	Identificar un poder que esté situado y surtiendo efecto. Debes ser capaz de detectar las consecuencias del poder. No se precisa acción alguna. No se puede reintentar.
20 + nivel del poder	Identificar materiales creados o moldeados por psiónicos, como pueda ser notar que un objeto en particular fue creado utilizando un poder de metacreatividad. No se precisa acción alguna. No se puede reintentar.
25 + nivel del poder	Después de realizar un TS contra un poder dirigido a ti, determinar de qué poder se trataba. No se precisa acción alguna. No se puede reintentar.
25	Identificar un tatuaje psiónico. Requiere 1 minuto. No se puede reintentar.
20	Dibujar un diagrama para mejorar la manifestación de <i>ancla dimensional psiónica</i> sobre una criatura invocada. Requiere 10 minutos. No se puede reintentar. El DM realiza esta prueba.
30 o superior	Comprender un efecto extraño o único, como los efectos de un afloramiento de un cristal con resonancia psiónica. El tiempo preciso varía. No se puede reintentar.

Adicionalmente, ciertos poderes te permiten obtener información acerca de efectos psiónicos, siempre y cuando realices una prueba

de Conocimiento de psiónica con éxito según lo definido en la descripción del poder.

Acción: varía, según lo indicado anteriormente.

Nuevos intentos: refiérete a lo descrito anteriormente.

Especial: un psiónico obtiene un bonificador +2 en las pruebas de Conocimiento de psiónica cuando trate con un poder o efecto de su disciplina.

Si posees la dote de Afinidad con la psiónica, recibes un bonificador +2 en las pruebas de esta habilidad.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Conocimiento de psiónica, recibes un bonificador +2 a las pruebas de Usar objeto psiónico relacionadas con las piedras de poder.

Si tienes 5 o más rangos en Usar objeto psiónico, recibes un +2 en las pruebas de Conoc. de psiónica para identificar piedras de poder.

SABER (PSIÓNICA) (INT)

Al igual que las habilidades de Artesanía y Oficio, Saber comprende un gran número de habilidades relacionadas. Esta entrada se refiere específicamente al conocimiento de tratar con los fenómenos de la psiónica en todas sus manifestaciones; consulta en la pág. 79 del *Manual del jugador* otras categorías y consejos sobre la realización de pruebas de Saber.

Saber (psiónica) cubre antiguos misterios, tradiciones psiónicas, símbolos psiónicos, frases crípticas, constructos astrales y razas psiónicas. Puedes utilizar esta habilidad para identificar monstruos psiónicos y sus poderes y vulnerabilidades especiales.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Saber (psiónica), obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Conocimiento de psiónica.

Si tienes 5 o más rangos en Autohipnosis, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Saber (psiónica).

No entrenada: una prueba de Saber (psiónica) no entrenada es simple y llanamente una prueba de Inteligencia. Sin el entrenamiento adecuado, sólo posees conocimientos comunes (CD 10 o inferior).

USAR OBJETO PSIÓNICO (CAR; SÓLO ENTRENADA)

Utiliza esta habilidad para activar objetos psiónicos, incluyendo piedras de poder (pedazos de cristal que almacenan poderes específicos) y dorjes (delgadas varas de cristal cargadas con varias cargas de un mismo poder), que de otra forma no podrías activar.

Prueba: puedes usar esta habilidad para examinar una piedra de poder (y así descubrir qué poderes tiene cifrados) o para activar un objeto psiónico. Esta habilidad te permite usar un objeto psiónico como si poseyeras la aptitud de manifestar o los rasgos de otra clase, como si fueras de otra raza o como si poseyeras un alineamiento diferente.

Efectúas pruebas de Usar objeto psiónico cada vez que actives, por ejemplo, un dorje. Si realizas la prueba para emular un alineamiento, o alguna otra cualidad, de forma continuada, entonces tienes que realizarla una vez por hora.

Debes decidir conscientemente qué emular, o, dicho de otro modo, debes saber qué estás intentando emular cuando realizas una prueba de emulación. La CD para las distintas tareas que se pueden realizar con Usar objeto psiónico están resumidas en la siguiente tabla.

CD de Usar objeto psiónico	Tarea
25	Activar a ciegas
30	Emular un alineamiento
20	Emular un rasgo de clase
Ver texto	Emular una puntuación de característica
25	Emular una raza
25 + nivel del poder	Examinar una piedra de poder
20	Usar un dorje
20 + nivel de manifestador	Usar una piedra de poder

Activar a ciegas: algunos objetos psiónicos son activados mediante pensamiento o métodos específicos. Puedes intentar usar tales objetos como si estuvieras usando el método de activación, incluso si no lo estás haciendo e incluso si lo desconoces, aunque tienes que utilizar algo equivalente. Debes blandir el objeto o intentar que se active. Recibes un bonificador +2 especial si has conseguido activarlo al menos una vez.

Si fallas la prueba por 10 o más, sufres una quemadura cerebral; te afecta de la misma forma que una quemadura cerebral provocada cuando intentas manifestar algún poder de una piedra de poder (véase pág. 168), salvo que el daño es de 1d4 puntos por nivel de poder en lugar de 1d6. El daño sufrido de esta manera se añade al infligido por una piedra de poder.

Emular un alineamiento: algunos objetos psiónicos poseen efectos positivos o negativos dependiendo de tu alineamiento. Usar objeto psiónico te permite emplearlos como si tuvieras el alineamiento que decidas, aunque sólo puedes emular uno al mismo tiempo.

Emular un rasgo de clase: algunas veces necesitas usar un rasgo de clase para activar un objeto psiónico. Tu nivel efectivo en la clase emulada es igual al resultado de tu prueba restándole 20.

Esta clase no te permite usar el rasgo de clase, sino sólo activar un objeto como si lo tuvieras.

Si la clase a la que pertenece tiene un requisito de alineamiento, entonces debes cumplirlo, ya sea por que lo poseas o emulándolo mediante una prueba adicional de esta habilidad (como se ha descrito anteriormente).

Emular una puntuación de característica: para manifestar un poder desde una piedra de poder, necesitas una puntuación alta en la característica apropiada (como por ejemplo Inteligencia para el psiónico). Tu puntuación de característica efectiva (apropiada para la clase que estás emulando durante el intento de realizar una manifestación mediante una piedra de poder) es el resultado de tu prueba restándole 15. Si ya posees una puntuación suficientemente alta en la característica apropiada, no necesitas realizar esta prueba.

Emular una raza: algunos objetos psiónicos sólo funcionan con ciertas razas, o lo hacen mejor con ellas. Puedes usar un objeto como si tuvieras una raza de tu elección, y sólo puedes emular una al mismo tiempo.

Examinar una piedra de poder: si terminas de examinar una piedra de poder con éxito, podrás descubrir qué poder o poderes contiene. Esto precisa de un minuto de concentración.

Usar un dorje: normalmente, para usar un dorje debes tener el poder del dorje en tu lista de poderes de clase; este uso de la habilidad te permite usar un dorje como si dispusieras de dicho poder, y se aplica a otros objetos psiónicos con desencadenante de poder en caso de ser necesario.

Usar una piedra de poder: normalmente, para manifestar un poder de una de estas piedras debes tenerlo en la lista de poderes de tu clase; este uso de la habilidad te permite utilizar la piedra como si lo incluyera. La CD es igual a 20 + el nivel de manifestador del poder que estás intentando usar procedente de la piedra. Por ejemplo, para ejecutar un poder de psiónico de 2.º nivel desde una piedra de poder, necesitarías obtener un 23 o más, puesto que el nivel de manifestador para dicho poder es de 3. *Nota:* antes de usar la piedra, debes primeramente examinarla para determinar qué poder o poderes contiene.

Además, manifestar un poder desde una piedra precisa de una puntuación mínima (10 + el nivel del poder) en la característica apropiada. Si no la tienes, deberás emularla con una prueba aparte de esta habilidad (según lo descrito anteriormente).

Este uso de la habilidad se aplica a otros objetos psiónicos de finalización de poder.

Acción: ninguna. La prueba de Usar objeto psiónico es parte de una acción (si es necesaria) para activar el objeto. Consulta la pág. 158 para comprobar los métodos habituales para activar un objeto.

Nuevos intentos: sí, pero si llegas a obtener un 1 natural mientras intentas la activación y fallas, no puedes volver a intentar activarlo durante un día.

Especial: no puedes elegir 10 con esta habilidad.

No puedes ayudar a otro en las pruebas de Usar objeto psiónico: sólo el usuario del objeto puede intentar la prueba.

Un personaje con la dote Afinidad con la psiónica recibe un bonificador +2 en las pruebas de Usar objeto mágico.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Conocimiento de psiónica, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Usar objeto psiónico relacionadas con piedras de poder.

Si tienes 5 o más rangos en Usar objeto psiónico, recibes un bonificador +2 en las pruebas de Conocimiento de psiónica a la hora de examinar piedras de poder.

DOTES Y PSIÓNICA

Al igual que los personajes no psiónicos, los usuarios de las artes mentales confían en las dotes para mejorar sus poderes, expandir sus aptitudes y desatar nuevo potencial oculto. A continuación se describen docenas de dotes relacionadas con la psiónica, así como algunas generales.

Esta sección introduce nuevos tipos de dotes. Las psiónicas sólo pueden ser adquiridas por personajes y criaturas psiónicas; las de creación de objeto permiten a los manifestadores crear objetos psiónicos de todo tipo; mientras que las metapsiónicas permiten al personaje manifestar poderes con efectos mejorados. Cada uno de estos nuevos tipos de dotes se describe a continuación con mayor profundidad.

DOTES PSIÓNICAS

Las dotes psiónicas están disponibles a los personajes y criaturas con la capacidad de manifestar poderes; en otras palabras, aquellos que posean una reserva de puntos de poder o aptitudes psíquicas. Puesto que estas dotes son aptitudes sobrenaturales (una excepción a la norma general de que las dotes no otorgan este tipo de aptitudes) no pueden ser abortadas en combate (como los poderes) y generalmente no provocan ataques de oportunidad, salvo que se indique lo contrario en su descripción. Las aptitudes sobrenatura-

les no están sujetas a la resistencia a poderes (RP) y no pueden ser disipadas. Sin embargo, no funcionan en zonas donde la psiónica es suprimida, como en un *campo de negación psiónica*, volviendo a poder usarse en el momento que se abandonen dichas zonas.

Muchas dotes psiónicas sólo pueden ser empleadas cuando estás enfocado psiónicamente; otras precisan que utilices tu foco psiónico, en cuyo caso no se precisa de una acción, sino que es parte de otra (como el uso de una dote), y sólo se aplica a la acción para la cual lo has usado.

Por ejemplo, si utilizas la dote de Impacto profundo (que precisa gastar el foco psiónico), no puedes utilizar la dote Arma psiónica en el mismo ataque, puesto que ya has usado tu foco con la primera dote. Refiérete a la descripción de la habilidad Concentración en este capítulo para saber cómo puedes obtener el foco psiónico.

DOTES DE CREACIÓN DE OBJETOS PSIÓNICOS

Los manifestadores pueden usar su poder personal para crear objetos psiónicos duraderos; sin embargo, hacer esto resulta agotador, pues el manifestador debe poner una parte de su esencia en cada uno que cree. Los objetos psiónicos se describen en el Capítulo 7.

Una dote de creación de objeto psiónico permite al manifestador crear un objeto de determinado tipo. Sin importar el tipo de los objetos implicados, estas dotes poseen ciertos rasgos en común.

Coste en PX: el poder y la energía que el manifestador normalmente almacena es usado durante la creación de un objeto psiónico. El coste de puntos de experiencia para usar una de estas dotes es igual a $1/25$ del coste en piezas de oro del objeto (consulta el Capítulo 7 para conocer estos valores). Un personaje no puede gastar tantos PX en un objeto que ello le hiciera perder un nivel. Sin embargo, tras ganar suficientes PX como para poder avanzar de nivel, puede hacer esto o crear un objeto inmediatamente.

Coste de las materias primas: la creación de un objeto psiónico requiere de materiales caros, la mayoría de los cuales se consumen en el proceso. El coste de ellos es igual a la mitad del valor del objeto.

Para utilizar una dote de creación de objetos psiónicos también se necesita tener acceso a un laboratorio o taller psiónico, herramientas especiales y otro equipamiento. Un personaje, normalmente, tiene acceso a lo que necesita, a menos que esté en circunstancias especiales (como si está de viaje lejos de casa).

Tiempo: el tiempo necesario para crear un objeto psiónico depende de la dote y el coste del objeto, aunque el mínimo es de un día.

Coste del objeto: las dotes de crear objetos que directamente reproducen los efectos de poderes, tales como Fabricar dorje, Estampar piedra o Inscribir tatuaje, así como su fuerza, depende del nivel de manifestador; o lo que es lo mismo, que un poder pro-

cedente de uno de tales objetos tendrá una fuerza igual a si fuera ejecutado por un manifestador de ese nivel.

Normalmente, ese es el mínimo nivel de necesario para manifestar el poder (los objetos descubiertos al azar suelen seguir esta norma). Sin embargo, cuando se crea uno de estos objetos, la fuerza del mismo puede ser mayor que la mínima. En cualquier momento durante la creación de un objeto que contenga un poder aumentado mediante el gasto de puntos de poder adicionales, el nivel efectivo de manifestador del personaje se incrementa en 1 por cada punto de poder gastado (el aumento es un rasgo de muchos poderes que permite que su amplificación en diversas formas si se gastan puntos de poder adicionales, como se describe en la pág. 69). Todos los demás parámetros del poder dependientes del nivel imbuidos en el objeto son fijados al nivel de manifestador efectivo.

Por ejemplo, un *dorje de ráfaga conmocionante*, creado sin aumento, es un poder de 2.º nivel que inflige 1d6 puntos de daño con una CD base de 12, precisando un nivel de manifestador mínimo de 3. Si se fabrica un dorje con *ráfaga conmocionante* aumentado mediante el gasto de 6 puntos de poder adicionales, el nivel de manifestador mínimo efectivo en cuanto a la determinación del coste se refiere será de 6 (el nivel del poder sigue siendo 2.º), y el dorje creará ráfagas conmocionantes que infligirán 5d6 puntos de daño con una CD de la salvación igual a 15 (consulta la sección de "Aumento" en la descripción de este poder, pág. 126). Todos los efectos que dependan del nivel de manifestador son aumentados; en este caso, el alcance de las *ráfagas conmocionantes* aumenta de 130' a 160'.

El precio de los objetos psiónicos (y por lo tanto el coste en PX y de las materias primas) depende del nivel del poder y de manifestador del personaje. Este último debe ser suficientemente alto como para ejecutar el poder al nivel seleccionado. Para hallar el precio final en cada caso, multiplica el nivel de manifestador del personaje por el del poder y por una constante, como se muestra a continuación.

Piedra de poder

Precio base = nivel del poder $\times$ nivel de manifestador $\times$ 25 po

Tatuajes psiónicos

Precio base = nivel del poder $\times$ nivel de manifestador $\times$ 50 po

Dorjes

Precio base = nivel del poder $\times$ nivel de manifestador $\times$ 750 po

Costes adicionales: cualquier dorje, piedra de poder o tatuaje psiónico que almacene un poder con coste en PX también acarrea un coste mayor. En el caso de los tatuajes y las piedras, el creador debe pagar el coste en PX cuando se crea el objeto. Para un dorje, el creador debe pagar 50 veces el coste en PX.

Algunos objetos psiónicos incurrir en costes en PX adicionales, según se hace notar en sus descripciones.

TRAS EL TELÓN: DOTES PSIÓNICAS

Las dotes psiónicas son especiales. Sólo las criaturas y personajes psiónicos pueden adquirirlas. ¿Por qué? Porque todas estas dotes, en mayor o menor grado, requieren de energía psiónica residual o activa para funcionar. Cualquier personaje puede usar Reflejos de combate o Ataque poderoso (dotes que se pueden encontrar en el *Manual del jugador*), pero no así en el caso de dotes como Disparo certero, pues son alimentadas por la energía mental residente en una criatura psiónica. Un

personaje no psiónico podría, en teoría, recibir Puño psiónico; pero sin la energía psiónica necesaria para darle poder, la dote sería inútil.

Algunas dotes psiónicas pueden parecer extraordinariamente poderosas a primera vista. No te preocupes: las dotes poderosas, como es el caso de Disparo certero, han sido cuidadosamente equilibradas en comparación con los poderes disponibles a los personajes que las usan. Como ocurre con la energía espiritual del monje, el *ki*, la capacidad psiónica te permite llevar hasta el límite tus capacidades físicas, y algunas veces incluso más allá.

DOTES METAPSIÓNICAS

A medida que crece el conocimiento de la psiónica de un manifestador, puede aprender a utilizar poderes de formas ligeramente diferentes a como se aprendieron o diseñaron la primera vez. Por ejemplo, un manifestador puede aprender cómo emplear un poder que dure más de lo normal, inflija más daño del estipulado o lo mejore de alguna otra forma. Por supuesto, manifestar un poder mientras se utiliza una dote metapsiónica tiene un coste mayor del habitual.

Tiempo de manifestación: los poderes que se ejecutan usando dotes metapsiónicas requieren del mismo tiempo de manifestación acostumbrado, a menos que la descripción de la dote diga específicamente otra cosa, como en el caso de Apresurar poder.

Coste de manifestación: para usar una dote metapsiónica, un personaje debe tanto usar su foco psiónico (consulta la habilidad Concentración, descrita anteriormente en este capítulo) como pagar un coste en puntos de poder incrementado según lo descrito en la dote. Por ejemplo, aplicar la dote Poderes encadenados elevaría el coste en 6 puntos de poder.

Limitaciones: al igual que ocurre con todos los poderes, no puedes gastar más puntos en uno sólo que tu nivel de manifestador. Las dotes metapsiónicas meramente te permiten manifestar poderes de formas diferentes, aunque no te permiten romper esta regla.

Efectos de las dotes metapsiónicas sobre los poderes: en todos los sentidos, un poder metapsiónico funciona a su nivel de poder original, incluso si cuesta más puntos de poder. Las modificaciones realizadas a mediante una de estas dotes sólo ejercen su efecto sobre el poder. Un manifestador no puede utilizar una dote metapsiónica para alterar un poder ejecutado por una piedra psiónica, dorje u otro objeto.

La manifestación de un poder modificado por Apresurar poder no provoca ataques de oportunidad.

Algunas dotes metapsiónicas sólo se aplican a determinados poderes, según se describe en cada una.

Objetos psiónicos y dotes metapsiónicas: con la dote de creación de objeto psiónico apropiada, puedes almacenar un poder metapsiónico en una piedra de poder, tatuaje psiónico o dorje. Los límites de nivel para los tatuajes se aplican al nivel de manifestador más alto del poder. Por lo tanto, un poder de 3.^{er} nivel manifestado con Potenciar poder no podría ser almacenado en un tatuaje psiónico, puesto que sería equivalente a un poder de 5.^o nivel en cuanto al límite de manifestación, y el tatuaje psiónico sólo puede almacenar poderes de hasta 3.^{er} nivel.

Un personaje no necesita poseer la dote metapsiónica cuando activa un objeto que contiene un poder metapsiónico, aunque necesita la dote para crear dicho objeto.

LÍMITE DE PUNTOS DE PODER

Como regla básica, un personaje psiónico no puede gastar más puntos en un único poder que niveles de manifestador posea. Este límite incluye los costes adicionales producidos por el aumento o uso de dotes metapsiónicas.

Por ejemplo, un psiónico de 14.^o nivel que manifieste un poder de 5.^o nivel con un coste de 9 puntos e inflija 9d6 puntos de daño, puede optar por aumentarlo mediante el gasto de 5 puntos adicionales, con lo que totalizaría 14 puntos de poder de coste e infligiría 14d6 puntos de daño. O podría manifestarlo utilizando la

DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES

Las siguientes descripciones de dotes siguen el formato estándar.

AFINIDAD CON LA PSIÓNICA [GENERAL]

Posees maña con las tareas psiónicas.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Conocimiento de psiónica y Usar objetos psiónicos.

AFINIDAD CON LOS PSICOCRISTALES [PSIÓNICA]

Has creado un psicocristal.

Prerrequisito: nivel de manifestador 1.^o.

Beneficio: esta dote te permite obtener un psicocristal. Puedes consultar los detalles sobre cómo funcionan los cristales psi en la pág. 29.

AGUJERO PSIÓNICO [GENERAL]

Eres un anatema para las criaturas y personajes psiónicos.

Prerrequisito: Con 15.

Beneficio: cuando un enemigo te impacta en combate cuerpo a cuerpo, inmediatamente pierde su foco psiónico, si es que dispone de él.

Además, si eres objetivo de un poder, el manifestador debe gastar un número de puntos de poder adicionales igual a tu modificador de Sabiduría, o el poder fallará (con lo que perderá todos los puntos de poder invertidos en el mismo). Este coste adicional no se tiene en cuenta con respecto al máximo de puntos que puede gastar un manifestador en un único poder.

Especial: no puedes seleccionar o usar esta dote si posees la aptitud de manifestar poderes (en caso de que dispongas de una reserva de puntos de poder o aptitudes psíquicas).

AMPLIAR PODER [METAPSIÓNICA]

Puedes manifestar poderes más lejos de lo habitual.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (véase la habilidad Concentración, descrita en la pág. 37). Puedes alterar el alcance de un poder en un 100%, si es corto, intermedio o largo. Un poder ampliado de alcance corto podrá ser manifestado hasta a 50' + 5' por nivel, si es intermedio hasta 200' + 20' por nivel, y si es largo hasta 800' + 80' por nivel. Los poderes cuyo alcance no esté definido por la distancia, así como aquellos distintos a corto, intermedio o largo, no se ven afectados.

Usar esta dote no incrementa el coste en puntos de poder.

APRESURAR PODER [METAPSIÓNICA]

Puedes manifestar un poder a la velocidad del pensamiento.

dote Maximizar poder, con lo que pagaría 4 puntos de poder por el efecto metapsiónico, con lo que totalizaría un coste de 13 puntos de poder e infligiría 54 puntos de daño. Sin embargo, no puede utilizar ambos métodos a la vez, puesto que el coste total superaría el límite de 14 puntos.

Pero aun así podría usar, dentro de su límite, la dote de Potenciar poder (con un aumento del coste de 2 puntos) y luego aumentarlo con 3 puntos de poder adicionales, con lo que tendría un coste de 14 puntos e infligiría 16d6 puntos de daño.

TABLA 3-4: DOTES

Dotes generales	Prerrequisitos	Beneficio
Afinidad con la psiónica	—	Bonificador +2 en las prueba de Conocimiento de psiónica y Usar objetos psiónicos
Agujero psiónico ⁴	Con 15	Drena a tus enemigos de puntos de poder y su foco psiónico
Autónomo	—	Bonificador +2 en las pruebas de Autohipnosis y Saber (psiónica)
Baile de ocultación	Ocultarse 10 rangos, Interpretar (baile) 2 rangos	Utiliza una acción para lograr ocultación
Detener	Fue 13	Los ataques de oportunidad detienen al enemigo
Disparos múltiples mayor ³	Des 17, Disparos múltiples, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, ataque base +6	Disparas 2 o más flechas simultáneamente, incluso a blancos distintos
Fuerza de voluntad ⁴	Voluntad de hierro	Realiza una salvación de Vol en lugar de una de Ref o Fort contra los poderes psiónicos
Magia antipsiónica ⁴	Conoc. de conjuros 5 rangos	Los conjuros contra las criaturas psiónicas son más potentes
Mente abierta	—	+5 puntos de habilidad
Mente caótica ⁴	Alineamiento caótico, Car 15	Los bonificadores introspectivos de los enemigos son anulados
Mente cerrada ⁴	—	Obtienes resistencia a todos los poderes psiónicos
Mente hostil ⁴	Car 15	Infliges daño automáticamente a los enemigos telepáticos
Mente sobre cuerpo	Con 13	Curas el daño de característica más rápidamente
Metabolismo rápido	Con 13	Curas pg más rápidamente
Ofensiva temeraria	Ataque base +1	Reduce en -4 tu CA para obtener un +2 en tus ataques cuerpo a cuerpo
Paso lateral contra carga	Des 13, Esquiva	Recibes un +4 a la CA contra un enemigo que cargue contra ti
Precisión mortífera	Des 15, ataque base +5	Vuelve a tirar los 1 de los dados de ataque furtivo
Resistencia mental ⁴	Salvación de Vol +2	Recibes resistencia mental a algunos poderes dañinos
Talento innato	—	Recibes la aptitud psiónica y 2 puntos de poder
Dotes psiónicas	Prerrequisitos	Beneficio
Afinidad con los psicocristales	Nivel de manifestador 1.º	Obtienes un psicocristal
Arma psiónica ¹	Fue 13	Las armas cuerpo a cuerpo infligen +2d6 puntos de daño
Arma psiónica mayor	Fue 13, Arma psiónica, ataque base +3	Las armas cuerpo a cuerpo infligen +4d6 puntos de daño
Ataque alineado ¹	Ataque base +6	Tu ataque recibe un alineamiento, +1d6 al daño
Ataque fantasmal ²	Ataque base +3	Ignora la posibilidad de fallo de enemigos incorpóreos en un golpe crítico
Ataque hiriente ¹	Ataque base +8	Hieres a tus oponentes con tu ataque
Caminar por las paredes ²	Sab 13	Corres por muros y techos
Carga psiónica ¹	Sab 13, Velocidad del pensamiento	Puedes cargar a la vez que tomas un rumbo no directo hacia el enemigo
Combustible corporal	Sobrecargar, Talento	Quema puntos de característica para obtener puntos de poder
Conocimiento expandido	Nivel de manifestador 3.º	Añades un poder conocido
Cuerpo psiónico	—	+2 pg por cada dote psiónica que poseas
Devolver disparo ¹	Disparo a bocajarro, Disparo psiónico, Disparo certero, ataque base +3	Devuelve ataques a distancia al atacante
Disparo psiónico ¹	Disparo a bocajarro	Un arma a distancia inflige +2d6 puntos de daño
Disparo psiónico mayor ¹	Disparo a bocajarro, Disparo psiónico, ataque base +5	Un arma a distancia inflige +4d6 puntos de daño
Disparo certero	Des 13, Disparo a bocajarro, Disparo psiónico, ataque base +5	Resuelve los ataques a distancia como ataques de toque
Dotación psiónica mayor ¹	Dotación psiónica	Añade un +2 a la CD de la salvación de un poder
Dotación psiónica ¹	—	Añade un +1 a la CD de la salvación de un poder
Enfocar psicocristal	Afinidad con los psicocristales, nivel de manifestador 3.º	Tu psicocristal puede almacenar un foco psiónico
Especialización en poderes	Soltura con un arma (rayo), nivel de manifestador 4.º	Bonificador +2 al daño de poderes hirientes
Especialización mayor en poderes	Especialización en poderes, Soltura con un arma (rayo), nivel de manifestador 12.º	Bonificador +4 al daño de poderes hirientes
Esquiva psiónica ²	Des 13, Esquiva	Bonificador +1 de esquiva a la CA
Estrechez de miras	Sab 13	Bonif. +4 a las pruebas de Concentración para enfocarse psiómicamente.
Golpe inevitable ¹	Fue 13, Puño psiónico, ataque base +5	Resuelve los ataques sin arma o con armas naturales como si fueras ataques de toque
Impacto profundo ¹	Fue 13, Arma psiónica, ataque base +5	Resuelve los ataques de armas cuerpo a cuerpo como ataques de toque
Inquisidor ¹	Sab 13	Bonificador +10 a las pruebas de Averiguar intenciones para oponerse a Engañarse
Manifestación de combate	—	Bonificador +4 a las pruebas de Concentración en manifestaciones a la defensiva

Dotes psiónicas	Prerrequisitos	Beneficio
Meditación psiónica	Sab 13, Concentración 7 rangos	Adquieres el foco psiónico como una acción de movimiento
Penetración de poder ¹	—	Bonificador +4 para superar la resistencia a poderes
Penetración de poder mayor ¹	Penetración de poder	Bonificador +8 para superar la resistencia a poderes
Puño psiónico ¹	Fue 13	Un ataque sin arma o arma natural inflige +2d6 de daño
Puño psiónico mayor ¹	Fue 13, Puño psiónico, ataque base +5	Un ataque sin arma o arma natural inflige +4d6 de daño
Psicocristal mejorado	Afinidad con los psicocristales	Mejora tu psicocristal
Reforzar constructo	—	Un constructo astral recibe una aptitud adicional
Romper arma concentrado ¹	Fue 13, Ataque poderoso, Romper arma mejorado	Ignora la mitad de la dureza del arma de un enemigo
Salto mental ¹	Fue 13, Saltar 5 rangos	Bonificador +10 en las pruebas de Saltar
Sobrecargar	—	Te dañas para aumentar tu nivel de manifestador
Talento ¹	Sobrecargar	No recibes daño al sobrecargar algunos poderes
Talento psiónico	Disponer de puntos de poder	Obtienes puntos de poder adicionales
Transferencia metamórfica	Sab 13, nivel de manifestador 5.º	Asume una aptitud sobrenatural de la forma alternativa
Velocidad del pensamiento ²	Sab 13	+10 ⁴ a la velocidad con armadura ligera o intermedia
Dotes metapsiónicas	Prerrequisitos	Beneficio
Ampliar poder ¹	—	Dobra el alcance de un poder
Apresurar poder ¹	—	Manifiesta un poder como acción gratuita
Dividir rayo psiónico ¹	Cualquier dote metapsiónica	Divide un ataque de rayo en dos
Extender poder ¹	—	Dobra el área de efecto de un poder
Maximizar poder ¹	—	Maximiza los efectos variables de un poder
Poder de oportunidad ¹	—	Realizas ataques de oportunidad con los poderes de toque
Poder incondicional ¹	—	Manifiesta un poder a pesar de la condición del personaje
Poder minador ¹	—	Superas una barrera con un poder
Poderes encadenados ¹	—	Elige objetivos adicionales para un poder
Poderes gemelos ¹	—	Manifiesta un poder dos veces
Potenciar poder ¹	—	Aumenta los efectos variables de un poder en un 50%
Prolongar poder ¹	—	Dobra la duración de un poder
Retrasar poder ¹	—	Retrasa el efecto de un poder hasta 5 asaltos
Dotes de creación de objetos	Prerrequisitos	Beneficio
Estampar piedra	Nivel de manifestador 1.º	Crea <i>piedras de poder</i>
Fabricar armas y armadura psiónicas	Nivel de manifestador 5.º	Crea armas y armaduras psiónicas
Fabricar constructo psiónico	Fabricar armas y armaduras psiónicas, Fabricar objeto universal	Crea constructos psiónicos
Fabricar cristal cognoscitivo	Nivel de manifestador 3.º	Crea un <i>cristal cognoscitivo</i>
Fabricar dorje	Nivel de manifestador 5.º	Crea dorjes
Fabricar objeto universal	Nivel de manifestador 3.º	Crea un objeto psiónico
Fabricar psicocorona	Nivel de manifestador 12.º	Crea psicocoronas
Inscribir tatuaje	Nivel de manifestador 3.º	Crea tatuajes psiónicos

¹ Debes gastar tu foco psiónico para usar la dote. Consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37.

² Debes estar psiómicamente enfocado para usar esta dote. Consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37.

³ Un guerrero puede elegir esta dote como una de sus dotes adicionales de guerrero.

⁴ No puedes elegir o usar esta dote si posees la aptitud de usar poderes (si tienes una reserva de puntos de poder).

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). En el asalto en que manifiestas un poder apresurado puedes realizar otra acción, incluso manifestar otro poder, aunque sólo puedes apresurar uno por asalto. Los poderes con un tiempo de manifestación superior a 1 asalto no pueden beneficiarse de esta dote.

Usar esta dote aumenta el coste de puntos de poder en 6; el coste total no puede exceder tu nivel de manifestador.

Manifestar un poder apresurado no provoca ataques de oportunidad.

ARMA PSIÓNICA [PSIÓNICA]

Puedes cargar tu arma cuerpo a cuerpo con más daño en potencia.

Prerrequisito: Fue 13.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág.

37). Tu ataque con un arma cuerpo a cuerpo inflige 2d6 puntos de daño adicionales.

Debes decidir si usas esta dote o no antes de realizar el ataque; si fallas, tu foco psiónico ha sido gastado.

ARMA PSIÓNICA MAYOR [PSIÓNICA]

Puedes cargar tu arma cuerpo a cuerpo con daño adicional potencial.

Prerrequisito: Fue 13, Arma psiónica, ataque base +5.

Beneficio: cuando uses la dote de Arma psiónica, tu ataque con un arma cuerpo a cuerpo inflige 4d6 puntos de daño adicionales en lugar de sólo 2d6.

ATAQUE ALINEADO [PSIÓNICA]

Tu ataque cuerpo a cuerpo, o a distancia, supera la RD basada en el alineamiento de tu oponente, e inflige daño adicional.

Prerrequisito: ataque base +6.

Beneficio: cuando eliges esta dote, debes decidir entre legal, caótico, bueno o maligno, aunque debe casar con uno de los componentes de tu alineamiento; por ejemplo, si fueras legal bueno, podrías decidir entre legal o bueno, pero no entre caótico o maligno. Una vez realizada la elección, no puede ser cambiada.

Para utilizar esta dote, debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Cuando realizas con éxito un ataque cuerpo a cuerpo, o a distancia, infliges un daño adicional de 1d6, y tu ataque se considera bueno, maligno, caótico o legal (dependiendo de tu elección original) en lo que se refiere a superar la RD.

Debes decidir si usas o no esta dote antes de efectuar el ataque. Si fallas, perderás tu foco psiónico.

ATAQUE FANTASMAL [PSIÓNICA]

Tus mortíferos ataques contra enemigos incorpóreos siempre encuentran su destino.

Prerrequisito: ataque base +3.

Beneficio: para utilizar esta dote debes estar psiónicamente enfocado. Cuando realizas un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra una criatura incorpórea, puedes realizar dos tiradas para comparar con la probabilidad de fallo. Si alguna de ellas tiene éxito, se considera que el ataque se realizó con un arma de toque fantasmal en lo que respecta a afectar a la criatura. Tu arma o arma natural parece convertirse, brevemente, en incorpórea en el momento en que se realiza.

ATAQUE HIRIENTE [PSIÓNICA]

Tus fieros ataques hieren a tu enemigo.

Prerrequisito: ataque base +8.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Puedes realizar un ataque con tal fiera que hieres a tu oponente, con lo que le causas 1 punto de daño a Constitución además del daño normal.

Debes decidir si usas esta dote o no antes de realizar el ataque; si fallas, tu foco psiónico se ha gastado.

AUTÓNOMO [GENERAL]

Posees el hábito de ser psiónicamente autosuficiente.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Autohipnosis y Saber (psiónica).

BAILE DE OCULTACIÓN [GENERAL]

Eres hábil en la utilización de trucos ópticos para hacer ver que estás en un sitio en el que no estás realmente.

Prerrequisito: Esconderse 10 rangos, Interpretar (baile) 2 rangos.

Beneficio: puedes utilizar una acción de movimiento para oscurecer tu posición exacta; hasta el siguiente asalto dispondrás de cobertura.

Alternativamente, puedes usar una acción de asalto completo para oscurecer completamente tu posición; hasta el siguiente asalto dispondrás de ocultación total.

CAMINAR POR LAS PAREDES [PSIÓNICA]

Puedes correr por los muros durante distancias cortas.

Prerrequisito: Sab 13.

Beneficio: mientras estés psiónicamente enfocado, puedes usar parte de una de tus acciones de movimiento para atravesar

un muro u otra superficie relativamente lisa, siempre y cuando comiences y termines en una superficie horizontal. La altura que puedes alcanzar en el muro sólo está limitada por la restricción de movimiento. Si no terminas el asalto en una superficie horizontal, caes de bruces, sufriendo daño por caída según la distancia a que estuvieras por encima del suelo. Considera al muro como un suelo normal en lo que respecta a calcular el movimiento. Pasar del suelo al muro o del muro al suelo no cuesta movimiento; puedes cambiar de superficies gratuitamente. Los oponentes en el suelo pueden realizar ataques de oportunidad mientras camines por el muro.

Por ejemplo, Ma'varkith la guerrera psíquica posee una velocidad de 40' (debido a su dote Velocidad del pensamiento). Comienza su turno al lado de un muro. Se mueve al muro en un ángulo de 45° (diagonalmente) durante 20', lo que la eleva 15' del suelo y de la base del muro. Entonces se mueve 15' en línea recta, terminando su movimiento en una casilla de 5' adyacente al muro (ha utilizado 35' de su total permitido). En este punto realiza un ataque contra un oponente adyacente, lo que potencialmente proporciona a sus camaradas oportunidades de flanco. Si el muro tuviera un saliente a 30' del suelo, podría haber terminado su movimiento en él en lugar de tener que volver al suelo.

Especial: puedes usar otra acción de movimiento cuando te mueves por un muro. Por ejemplo, la dote Ataque elástico te permite realizar un ataque desde el muro contra un enemigo que esté en el suelo y dentro de tu área de amenaza; sin embargo, si se evita de algún modo que completes tu movimiento, caerás al suelo. De igual forma, podrías realizar piruetas a lo largo del muro para evitar ataques de oportunidad.

CARGA PSIÓNICA [PSIÓNICA]

Puedes cargar haciendo eses.

Prerrequisito: Des 13, Velocidad del pensamiento.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Cuando cargas, puedes realizar un giro de hasta 90 grados durante tu movimiento. Todas las demás restricciones que afectan a las cargas se siguen aplicando; por ejemplo, no puedes pasar a través de una casilla que bloquee o ralentice tu movimiento o que contenga a una criatura. Debes poseer línea visual con el oponente al principio de tu asalto.

COMBUSTIBLE CORPORAL [PSIÓNICA]

Puedes expandir tu total de puntos de poder a expensas de tu propia salud.

Beneficio: puedes recuperar 2 puntos de poder por cada punto de quemadura de característica (véase pág. 68) a cada una de las siguientes características: Fuerza, Destreza y Constitución. Puedes recobrar puntos de poder adicionales a un coste proporcional; por ejemplo, recuperarías 6 puntos de poder si sufrieras 3 puntos de quemadura de característica a Fuerza, Destreza y Constitución. Estos puntos se añaden a tu reserva total como si los hubieras obtenido mediante el reposo nocturno.

Especial: sólo las criaturas vivas pueden usar esta dote. Sólo puedes beneficiarte de ella mientras estés en tu cuerpo (si, por ejemplo, estás bajo el efecto de un *cambio mental* o *metamorfosis*, no recibes beneficio alguno).

CONOCIMIENTO EXPANDIDO [PSIÓNICA]

Aprendes un nuevo poder.

Prerrequisitos: nivel de manifestador 3.º.

Beneficio: añade a tus poderes conocidos un poder adicional de hasta un nivel inferior al más alto que puedas manifestar. Por ejemplo, un psiónico de 7.º nivel obtiene un nuevo poder de 1.º, 2.º o 3.º nivel. Puedes escoger cualquier poder, incluyendo los de las listas de otra disciplina o clase.

Especial: puedes adquirir esta dote en varias ocasiones. Cada vez que lo hagas, recibirás un nuevo poder de hasta un nivel inferior al más alto que puedas manifestar.

CUERPO PSIÓNICO [PSIÓNICA]

Tu mente refuerza tu cuerpo.

Beneficio: cuando seleccionas esta dote, obtienes 2 pg por cada dote psiónica que poseas (incluyendo ésta). Siempre que elijas una nueva dote psiónica, recibes 2 pg adicionales.

DETENER [GENERAL]

Puedes evitar que un enemigo huya o se acerque.

Prerrequisito: Fue 13.

Beneficio: cuando el movimiento de un enemigo fuera de una casilla que amenaces te otorgase un ataque de oportunidad, puedes renunciar a dicho ataque para intentar detener a tu enemigo. Para ello, realiza el ataque de oportunidad de la manera habitual; si le impactas, deberá tener éxito en una salvación de Reflejos a una CD de 10 + tu tirada de daño (el oponente no sufre realmente el daño), o resultar detenido inmediatamente en su empeño como si hubiera usado todas sus acciones de movimiento del asalto.

Puesto que utilizas la dote de Detener en lugar de tus ataques de oportunidad, sólo puedes realizar esta acción un número de veces por asalto igual al número de veces por asalto que puedes realizar un ataque de oportunidad (normalmente sólo uno).

Normal: los ataques de oportunidad no pueden detener a los enemigos que huyen.

DEVOLVER DISPARO [PSIÓNICA]

Puedes devolver las flechas, lanzas, virotes y otros proyectiles y armas arrojadas dirigidos hacia ti.

Prerrequisitos: Disparo a bocajarro, Disparo psiónico, Disparo certero, ataque base +3.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37) y disponer de al menos una mano libre. Una vez por asalto, cuando normalmente recibirías el impacto de un proyectil o arma arrojada que no supere más de una categoría a tu tamaño, puedes desviar el ataque, con lo que no sufres daño alguno. Es devuelto inmediatamente al atacante, utilizando el ataque base del ataque sobre ti. Debes ser consciente del ataque y no estar desprevenido. Intentar devolver un disparo es una acción gratuita.

Especial: si también dispones de la dote de Desviar flechas (véase pág. 95 del *Manual del jugador*), el ataque desviado se realiza con el ataque base original más tu modificador de Destreza.

DISPARO CERTERO [PSIÓNICA]

Puedes golpear a tu enemigo con un arma a distancia como si realizaras un ataque de toque.

Prerrequisito: Des 13, Disparo a bocajarro, Disparo psiónico, ataque base +5.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág.

37). Puedes resolver un ataque a distancia como si fuera uno de toque.

Debes decidir si usas esta dote o no antes de realizar el ataque; si fallas, tu foco psiónico se ha gastado.

DISPARO PSIÓNICO [PSIÓNICA]

Puedes cargar tus ataques a distancia con daño potencial adicional.

Prerrequisito: Disparo a bocajarro.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Tus ataques a distancia infligen 2d6 puntos de daño adicionales.

Debes decidir si usas esta dote o no antes de realizar el ataque; si fallas, tu foco psiónico se ha gastado.

DISPARO PSIÓNICO MAYOR [PSIÓNICA]

Puedes cargar tus ataques con daño potencial adicional.

Prerrequisito: Disparo a bocajarro, Disparo psiónico, Ataque base +5.

Beneficio: cuando utilizas la dote Disparo psiónico, tu ataque a distancia inflige 4d6 puntos de daño adicionales, en lugar de 2d6.

DISPAROS MÚLTIPLES MAYOR [GENERAL]

Estás entrenado para disparar varias flechas a la vez, incluso a diferentes oponentes.

Prerrequisitos: Des 17, Disparos múltiples, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, ataque base +6.

Beneficio: cuando usas la dote de Disparos múltiples, puedes disparar cada flecha a un objetivo distinto en lugar de a uno solo, realizando una tirada de ataque distinta para cada una, sin importar si las disparas al mismo objetivos o a distintos. El daño basado en la precisión se aplica a cada flecha, y cada golpe crítico que asesites con cada una infligirá daño crítico.

Especial: un guerrero puede seleccionar esta dote como una de sus dotes adicionales.

DIVIDIR RAYO PSIÓNICO [METAPSIÓNICA]

Puedes afectar a dos objetivos con un mismo rayo.

Prerrequisito: cualquier otra dote metapsiónica.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Eres capaz de dividir los rayos psiónicos en el momento que los manifiestas, con lo que puedes afectar a dos objetivos que estén dentro del alcance del poder y a 30' el uno del otro. Si el rayo inflige daño, cada objetivo sufre tanto como recibiría un único objetivo.

Usar esta dote aumenta el coste de puntos de poder en 2.

DOTACIÓN PSIÓNICA [PSIÓNICA]

Puedes dotar a tus manifestaciones de un foco más concentrado.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Añades 1 a la CD de la salvación de un poder que manifiestes.

DOTACIÓN PSIÓNICA MAYOR [PSIÓNICA]

Puedes usar la meditación para enfocar tus poderes.

Prerrequisito: Dotación psiónica.

Beneficio: cuando uses la dote de Dotación psiónica, añades un +2 a la CD de la salvación de un poder que manifiestes, en lugar del +1 habitual.

ENFOCAR PSICOCRISTAL [PSIÓNICA]

Tu psicocrystal ha avanzado lo suficiente como para contener un foco psiónico que almacena en su interior.

Prerrequisitos: Afinidad con los psicocrystal, nivel de manifestador 3.º.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes intentar enfocar psiómicamente tu psicocrystal (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). En cualquier momento que necesites gastar tu foco psiónico, puedes utilizar en su lugar el del psicocrystal, siempre y cuando esté a 5' o menos de ti. Enfocar psiómicamente tu psicocrystal funciona de la misma forma que enfocar tu mismo.

ESPECIALIZACIÓN EN PODERES [PSIÓNICA]

Infliges más daño con tus poderes.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (rayo), nivel de manifestador 4.º.

Beneficio: infliges 2 puntos de daño con poderes de rayo y ataques de toque a distancia. Si gastas tu foco psiónico cuando manifiestas un rayo o ataque de toque a distancia, añades el bonificador de tu característica clave al daño (en lugar de añadir 2).

ESPECIALIZACIÓN MAYOR EN PODERES [PSIÓNICA]

Tus poderes infligen más daño.

Prerrequisitos: Especialización en poderes, Soltura con un arma (rayo), nivel de manifestador 12.º.

Beneficio: tus poderes que infligen daño causan 2 puntos más de lo normal. Este daño se apila con otros bonificadores a las tiradas de daño de poderes, incluido el de Especialización en poderes. Este bonificador sólo se aplica si el objetivo u objetivos están a 30'.

ESQUIVA PSIÓNICA [PSIÓNICA]

Eres experto en esquivar golpes.

Prerrequisito: Des 13, Esquiva.

Beneficio: para utilizar esta dote debes estar psiómicamente enfocado (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Recibes un bonificador +1 de esquiva a tu CA, que se apila con el proporcionado por la dote de Esquiva (pero sólo se aplica a los ataques hechos por el oponente seleccionado).

ESTAMPAR PIEDRA [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear una piedra de poder de cualquier poder que conozcas. Codificar una de estas piedras lleva un día por cada 1.000 po de su precio base, el cual es igual al nivel del poder almacenado $\times$ su nivel de manifestador $\times$ 25 po. Para estampar una piedra, debes gastar tantos PX como 1/25 de su precio base y usar materias primas con un coste igual a la mitad del mismo.

Cualquier piedra que almacene un poder con un coste en PX también conllevará un coste adicional. Además del deriva-

do de su precio base, debes pagar los PX del poder cuando lo estampes.

ESTRECHEZ DE MIRAS [PSIÓNICA]

Tu capacidad de concentrarte es tan afilada como la punta de una flecha, con lo que puedes obtener el foco psiónico en casi cualquier situación.

Prerrequisito: Sab 13.

Beneficio: recibes un bonificador +4 en las pruebas de Concentración realizadas para enfocar psiómicamente tu mente.

EXTENDER PODER [METAPSIÓNICA]

Puedes aumentar el área de tus poderes.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Puedes alterar un poder con forma de emanación, expansión, línea o explosión para aumentar su área (los poderes que no posean un área de uno de estos cuatro tipos no se ven afectados). Cualquier medida numérica del área del poder se aumenta en un 100%. Por ejemplo, un poder de explosión de energía, con un área de efecto habitual de 40' de radio, se ve extendida a un radio de 80'.

Usar esta dote aumenta el coste en puntos de poder en 4; el coste total no puede exceder tu nivel de manifestador.

FABRICAR CRISTAL COGNOSCITIVO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear cristales cognoscitivos psiónicos que almacenan puntos de poder.

Prerrequisito: nivel de manifestador 3.º.

Beneficio: puedes crear un cristal cognoscitivo, lo que precisa de un día por cada 1.000 po de su precio base. Este precio es igual al mayor nivel de poder que pueda manifestar utilizando sus puntos de poder almacenados, elevados al cuadrado, y multiplicado por 1.000 po. Por ejemplo, un cristal cognoscitivo que almacene 5 puntos de poder podría ser utilizado para manifestar poderes de 3.º nivel. Por lo tanto, su coste será de 9.000 po ($3 \times 3 \times 1.000 = 9.000$). Para crear uno de estos cristales, debes gastar tantos PX como 1/25 de su precio base y usar materias primas que cuesten la mitad del mismo.

FABRICAR DORJE [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear unas finas varitas de cristal llamadas dorjes, y que manifiestan poderes cuando se utilizan sus cargas.

Prerrequisito: nivel de manifestador 5.º.

Beneficio: puedes crear un dorje de cualquier poder psiónico que conozcas (salvo excepciones, como *conferir poder*, según se detalla en su descripción). Fabricar uno lleva un día por cada 1.000 po en su precio base, valor que será igual a su nivel de manifestador $\times$ el nivel del poder $\times$ 750 po. Para crear uno necesitarás gastar tantos PX como 1/25 de su precio base y usar materias primas que cuesten la mitad del mismo.

Un dorje recién creado dispondrá de 50 cargas.

Cualquier dorje que almacene un poder con coste en PX también conllevará un coste mayor. Además del habitual en PX, deberás pagar 50 veces el coste en PX del poder.

FABRICAR ARMAS Y ARMADURAS PSIÓNICAS [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear armas, armaduras y escudos psiónicos.

Prerrequisito: nivel de manifestador 5°.

Beneficio: puedes crear cualquier arma, armadura o escudo psiónico para el que cumplas su prerrequisito. Mejorar un arma, armadura o escudo lleva un día por cada 1.000 po del precio de sus rasgos psiónicos. Para mejorar un arma, necesitas gastar tantos PX como 1/25 de su precio base y usar materias primas que cuesten la mitad del mismo. En el Capítulo 7 se describen armas, armaduras y escudos psiónicos, sus prerrequisitos y los precios de sus rasgos.

El arma, la armadura o el escudo que se quiere mejorar debe ser un objeto de gran calidad. Su coste no está incluido en lo anterior.

También puedes reparar un arma, armadura o escudo psiónico si se trata de uno que seas capaz de fabricar. Esto cuesta la mitad de PX, la mitad de materias primas y la mitad de tiempo que llevaría crear un objeto nuevo.

FABRICAR CONSTRUCTO PSIONICO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear gólem y otros autómatas para que obedezcan tus órdenes.

Prerrequisito: Fabricar armas y armaduras psiónica, Fabricar objeto universal.

Beneficio: puedes crear cualquier constructo psiónico cuyos prerrequisitos cumplas. Crear uno lleva un día por cada 1.000 po de su precio base. También necesitas gastar tantos PX como 1/25 del precio base y usar materias primas que cuesten la mitad de este valor (consulta la descripción del asesino de psiónicos en la pág. 185).

Un constructo recién creado posee el promedio de pg para sus DG.

FABRICAR OBJETO UNIVERSAL [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear objetos psiónicos universales, tales como un tercer ojo o una piel psicoactiva.

Prerrequisito: nivel de manifestador 3°.

Beneficio: puedes crear cualquier objeto psiónico universal para el que cumplas los prerrequisitos (en la pág. 171 se detallan los prerrequisitos y otra información de los objetos universales). La creación de uno de estos objetos lleva un día por cada 1.000 po de su precio base. Además, tendrás que gastar tantos PX como 1/25 de su precio base y usar materias primas que cuesten la mitad de esta cantidad.

También puedes reparar un objeto universal roto que seas capaz de fabricar. Esto cuesta la mitad de PX, la mitad de materias primas y la mitad de tiempo que llevaría crear un objeto nuevo.

Algunos objetos universales incurrir en costes en PX adicionales, según se detalla en sus descripciones. Estos costes se añaden a aquellos derivados del precio base del objeto, y los debes pagar para crear o reparar uno.

FABRICAR PSICOCORONA [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear psicocoronas con múltiples efectos psiónicos disponibles.

Prerrequisito: nivel de manifestador 12°.

Beneficio: puedes crear una psicocorona para la que cumplas los prerrequisitos. Fabricar una lleva un día por cada 1.000 po en su precio base; además tendrás que gastar tantos PX como 1/25 de su precio base y utilizar materias primas que cuesten la mitad. En la pág. 169 podrás encontrar las descripciones de algunas psicocoronas, sus prerrequisitos y sus precios.

Algunas psicocoronas incurrir en costes en PX adicionales, según se detalla en sus descripciones. Estos costes se añaden a aquellos derivados del precio base del objeto.

FUERZA DE VOLUNTAD [GENERAL]

Eres capaz de resistir ataques psiónicos mediante una fuerza de voluntad extrema.

Prerrequisito: Voluntad de hierro.

Beneficio: una vez por asalto, y cuando seas el objetivo de un efecto psiónico que permita una salvación de reflejos o de Fortaleza para evitarlo, puedes sustituir esta salvación por una de Voluntad.

El beneficio de esta dote se aplica sólo a los poderes psiónicos y aptitudes psíquicas. Se trata de una excepción a la regla de transparencia entre magia y psiónica (véase pág. 55).

Especial: no puedes seleccionar o usar esta dote si posees la aptitud de manifestar poderes (en caso de que dispongas de una reserva de puntos de poder o aptitudes psíquicas).

GOLPE INEVITABLE [PSIÓNICA]

Puedes realizar un golpe sin arma o usar un arma natural contra tu enemigo como si estuvieras efectuando un ataque de toque.

Prerrequisito: Fue 13, Puño psiónico, ataque base +5.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág.



Impacto profundo

37). Puedes resolver tu ataque sin arma o con arma natural como si fuera un ataque de toque.

Debes decidir si usas esta dote o no antes de realizar el ataque; si fallas, tu foco psiónico se ha gastado.

IMPACTO PROFUNDO [PSIÓNICA]

Puedes golpear a tu enemigo con un arma cuerpo a cuerpo como si estuvieras realizando un ataque de toque.

Prerrequisito: Fue 13, Arma psiónica, ataque base +5.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Puedes resolver tus ataques cuerpo a cuerpo como si fuera un ataque de toque.

Debes decidir si usas esta dote o no antes de realizar el ataque; si fallas, tu foco psiónico se ha gastado.

INQUISIDOR [PSIÓNICA]

Sabes cuándo mienten otros.

Prerrequisito: Sab 13.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Obtienes un bonificador +10 a las pruebas de Averiguar intenciones opuestas a una prueba de Engañar.

Debes decidir si usas o no esta dote antes de realizar la prueba de Averiguar intenciones. Si fallas, o si el oponente no está mintiendo, sigues gastando el foco psiónico.

INSCRIBIR TATUAJE [CREACIÓN DE OBJETOS]

Puedes crear tatuajes psiónicos capaces de almacenar poderes en su diseño.

Prerrequisitos: nivel de manifestador 3.º.

Beneficio: puedes crear un tatuaje psiónico de cualquier poder de 3.º nivel o inferior que conozcas y que tenga por objetivo a una o más criaturas. Inscribir un tatuaje lleva un día, en el que además estableces el nivel de manifestador; debe ser suficiente como para ejecutar el poder en cuestión y no superior a tu propio nivel. El precio base del tatuaje psiónico es igual al nivel del poder $\times$ su nivel de manifestador $\times$ 50 po, y además es necesario gastar tantos PX como $1/25$ de esta cantidad y la mitad del mismo en materias primas (tintas especiales, agujas de gran calidad, etc.).

Cuando creas un tatuaje psiónico, tomas cualquier decisión como si estuvieras manifestando el poder realmente. En el momento en que su portador lo activa físicamente, él es el objetivo del poder.

Cualquier tatuaje que almacene un poder con un coste en PX también conllevará un coste adicional. Además de la cantidad derivada de su precio base, debes pagar los PX del poder cuando crees el tatuaje.

MAGIA ANTIPSIÓNICA [GENERAL]

Tus conjuros son más poderosos cuando son usados contra personajes o criaturas psiónicas.

Prerrequisito: 5 rangos en Conocimiento de conjuros.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en las pruebas de nivel de lanzador efectuadas para superar la resistencia a poderes de una criatura psiónica. Este bonificador se apila con aquellos pro-

porcionados por Conjuros penetrantes o Conjuros penetrantes mayores. Por otra parte, cuando una criatura psiónica intente disipar un conjuro que lances, realizará su prueba de nivel de manifestador a una CD de 13 + su nivel de manifestador.

Los beneficios de esta dote sólo se aplican a la RP; el bonificador no se añade a la RC. Se trata de una excepción a la regla de transparencia entre magia y psiónica (véase la pág. 55).

Especial: no puedes seleccionar o usar esta dote si posees la aptitud de manifestar poderes (en caso de que dispongas de una reserva de puntos de poder o aptitudes psíquicas).

MANIFESTACIÓN DE COMBATE [PSIÓNICA]

Eres experto en manifestar poderes en combate.

Beneficio: recibes un bonificador +4 en las pruebas de Concentración hechas para manifestar un poder o usar una aptitud psíquica mientras estás a la defensiva (véase "Manifestar un poder a la defensiva", pág. 54) o cuando estás realizando una presa o estás sujeto.

MAXIMIZAR PODER [PSIÓNICA]

Puedes manifestar poderes con su efecto máximo.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Puedes maximizar un poder, con lo que todos los efectos numéricos variables del mismo resultan maximizados. Dicho de otra manera, un poder infligiría el daño máximo, curaría el máximo número de pg, afectaría al máximo número de objetivos, y así sucesivamente. Los TS y las pruebas enfrentadas no se ven afectadas, como tampoco los poderes sin variables aleatorias.

Los poderes aumentados pueden ser maximizados; de esta forma, infligiría el daño máximo (o cura el máximo número de pg, etc.) con respecto al poder aumentado.

Un poder potenciado y maximizado obtiene los beneficios de cada dote: el máximo resultado, y luego un 50% más mediante tirada de dados.

Usar esta dote aumenta el coste en puntos de poder en 4; el coste total no puede exceder tu nivel de manifestador.

MEDITACIÓN PSIÓNICA [PSIÓNICA]

Puedes enfocar tu mente más rápido de lo normal, incluso bajo estrés.

Prerrequisitos: Sab 13, Concentración 7 rangos.

Beneficio: puedes utilizar una acción de movimiento para conseguir el foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37).

Normal: un personaje sin esta dote debe llevar a cabo una acción de asalto completo para enfocarse psiónicamente.

MENTE ABIERTA [GENERAL]

Eres capaz de redirigir tu memoria, mente y pericia en habilidades de forma natural.

Beneficio: recibes inmediatamente 5 puntos de habilidad adicionales. Puedes utilizarlos de la forma habitual, con lo que si los gastas en habilidades transcláseas, cada punto contará como medio rango. No puedes exceder tu rango máximo en una habilidad definido por tu nivel.

Especial: puedes adquirir esta dote en varias ocasiones. Cada vez que lo hagas, recibes otros 5 puntos de habilidad.

MENTE CAÓTICA [GENERAL]

Tus turbulentos pensamientos evitan que otros intuyan tus acciones.

Prerrequisito: alineamiento caótico, Car 15.

Beneficio: las criaturas y personajes que normalmente recibirían un bonificador introspectivo en sus tiradas de ataque, CA, pruebas de habilidad o pruebas de aptitud, no lo obtienen contra ti.

El beneficio de esta dote se aplica sólo a los bonificadores introspectivos obtenidos mediante poderes psiónicos o aptitudes psíquicas. Esta es una excepción a la regla de transparencia entre magia y psiónica (véase pág. 55).

Especial: no puedes seleccionar o usar esta dote si posees la aptitud de manifestar poderes (en caso de que dispongas de una reserva de puntos de poder o aptitudes psíquicas).

MENTE CERRADA [GENERAL]

Tu mente resiste la psiónica mejor de lo habitual.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todos los TS para resistir poderes.

El beneficio de esta dote se aplica sólo a los poderes psiónicos y las aptitudes psíquicas. Se trata de una excepción a la regla de transparencia entre magia y psiónica (véase pág. 55).

Especial: no puedes seleccionar o usar esta dote si posees la aptitud de manifestar poderes (en caso de que dispongas de una reserva de puntos de poder o aptitudes psíquicas).

MENTE HOSTIL [GENERAL]

Tu mente se revuelve violentamente contra aquellos que utilizan la psiónica en tu contra.

Prerrequisito: Car 15.

Beneficio: siempre que seas el objetivo de un poder de la disciplina de telepatía (sin importar si es dañino o benéfico para ti), el manifestador debe realizar una salvación de Voluntad a una CD de 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu bonificador de Carisma, o sufrir 2d6 puntos de daño.

El beneficio de esta dote se aplica sólo a los poderes psiónicos y las aptitudes psíquicas. Se trata de una excepción a la regla de transparencia entre magia y psiónica (véase pág. 55).

Especial: no puedes seleccionar o usar esta dote si posees la aptitud de manifestar poderes (en caso de que dispongas de una reserva de puntos de poder o aptitudes psíquicas).

MENTE SOBRE CUERPO [GENERAL]

Tu daño de característica se cura más rápidamente.

Prerrequisito: Con 13.

Beneficio: curas el daño de característica y de quemadura de característica más rápido de lo normal, a razón de 1 + tu modificador de Constitución por día.

Normal: curas el daño de característica o de quemadura de característica a razón de 1 punto por día.

METABOLISMO RÁPIDO [GENERAL]

Tus heridas curan antes.

Prerrequisito: Con 13.

Beneficio: curas de forma natural un número diario de pg igual al ritmo normal de curación + el doble de tu modificador de Constitución, pudiendo hacerlo incluso si no descansas; esto reemplaza a tu curación natural. Si estás siendo cuidado con éxito por otra perso-

na con la habilidad Sanar, entonces recuperas el doble de la cantidad normal de pg + el doble de tu modificador de Constitución.

OFENSIVA TEMERARIA [GENERAL]

Puedes intercambiar tu foco entre defensa y ataque.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: cuando usas una acción de ataque o de ataque completo en cuerpo a cuerpo, puedes asumir un penalizador -4 a tu CA para añadir un bonificador +2 en tu tirada de ataque. El efecto dura hasta el comienzo de tu siguiente turno.

PASO LATERAL CONTRA CARGA [PSIÓNICA]

Eres hábil a la hora de esquivar oponentes que cargan contra ti y tomar ventaja si fallan en su intento.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva.

Beneficio: recibes un bonificador +4 a la CA contra cargas. Si el oponente falla el ataque contra ti, recibes inmediatamente un ataque de oportunidad. Esta dote no te permite realizar más ataques de este tipo de los que normalmente podrías efectuar en un asalto. Si estás desprevenido, o se te niega por cualquier otra circunstancia tu modificador de Destreza a la CA, no recibes el beneficio de esta dote.

PODER DE OPORTUNIDAD [METAPSIÓNICA]

Puedes efectuar ataques de oportunidad mejorados por un poder.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Cuando realizas un ataque de oportunidad, puedes usar cualquier poder que conozcas con un alcance de toque, siempre y cuando tengas al menos una mano libre. La manifestación de este poder cuenta como una acción instantánea.

No puedes usar esta dote con un poder de toque con un tiempo de manifestación superior a una acción de asalto completo.

Usar esta dote aumenta el coste en puntos de poder en 6; el coste total no puede exceder tu nivel de manifestador.

Normal: los ataques de oportunidad sólo se pueden realizar con armas cuerpo a cuerpo.

PODER INCONDICIONAL [METAPSIÓNICA]

Las condiciones de incapacitación no te echan para atrás.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Tu fuerza mental es suficiente como para sobreponerte a las condiciones de incapacitación. Puedes manifestar un poder incondicional cuando estés atontado, *confuso*, mareado, estremecido o aturdido. Sólo puedes utilizar poderes personales o que afecten a tu persona bajo estas condiciones.

Usar esta dote aumenta el coste en puntos de poder en 8; el coste total no puede exceder tu nivel de manifestador.

PODER MINADOR [METAPSIÓNICA]

Tus poderes algunas veces superan barreras.

Beneficio: para utilizar esta dote, debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Puedes intentar manifestar tus poderes contra objetivos que están resguardados tras un efecto de muro o fuerza; tu poder

salta momentáneamente al plano Astral para superar la barrera.

La fuerza y grosor de la barrera determina tus posibilidades de éxito. Para que tu poder la supere, realiza una prueba de Conocimiento de psiónica a una CD igual a 10 + la dureza de la barrera + 1 por cada pie de grosor (mínimo 1). Para aquellas barreras sin una puntuación de dureza, considera que es de 20, tales como efectos de fuerza (o un muro de ectoplasma). Se considera que los muros de fuerza o muros de ectoplasma tienen menos de 1' de grosor, a menos que se indique lo contrario.

Si un poder precisa de línea visual (lo que incluye a todos los poderes que afectan un objeto u objetos en lugar de una zona), no puedes manifestarlo como un poder minador a menos que seas capaz de ver de alguna forma a tu objetivo, como por ejemplo mediante un *sentido clarividente*.

Usar esta dote aumenta el coste en puntos de poder en 2; el coste total no puede exceder tu nivel de manifestador.

PODER PENETRANTE [PSIÓNICA]

Tus poderes son especialmente potentes, y se abren paso a través de la resistencia a poderes más fácilmente de lo normal.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Obtienes un bonificador +4 en las pruebas de nivel de manifestador realizadas para superar la resistencia a poderes de una criatura.

PODER PENETRANTE MAYOR [PSIÓNICA]

Tus poderes son especialmente potentes a la hora de romper la resistencia a poderes.

Prerrequisito: Poder penetrante.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Obtienes un bonificador +4 en las pruebas de nivel de manifestador realizadas para superar la resistencia a poderes de una criatura. Este bonificador se apila con el de Poder penetrante (véase pág. 50).

PODERES ENCADENADOS [METAPSIÓNICA]

Puedes manifestar poderes que, tras golpear a su primer objetivo, giran para impactar a otros.



Poder de oportunidad

Beneficio: para utilizar esta dote, debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Puedes encadenar cualquier poder que afecta a un único objetivo y que inflija daño por ácido, frío, electricidad, fuego o sónico. Después de que es alcanzado el primer objetivo, el poder puede saltar hacia un número de objetivos secundarios igual a tu nivel de manifestador (máximo veinte). Cada uno golpea a un objetivo y le inflige la mitad del daño que al principal (redondeado hacia abajo), y tienen derecho a un TS, si es que el poder lo permite. Todos estos objetivos secundarios deben estar a un máximo de 30' del principal, y ninguno de ellos puede resultar golpeado más de una vez. Siempre tienes la opción de impactar a menos objetivos de los que te permite la dote (para evitar aliados en una zona, por ejemplo).

Usar esta dote aumenta el coste en puntos de poder en 6; el coste total no puede exceder tu nivel de manifestador.

PODERES GEMELOS [METAPSIÓNICA]

Puedes manifestar un poder a la vez que otro.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Puedes dividir un poder manifestado en dos, con lo que tiene efecto dos veces en la zona o el objetivo designados, como si se hubiera manifestado a la vez el mismo poder. Cualquier variable que posea (como duración, número de objetivo, etc.) son las mismas para ambos poderes. El objetivo experimenta todos los efectos de ambos poderes individualmente y recibe un TS (si es aplicable) para cada uno. En algunos casos, como un *hechizo psiónico*, fallar ambos TS resulta en efectos redundantes (aunque, en este ejemplo, cualquier aliado del objetivo tendría que tener éxito en dos intentos de disipación para liberar a su compañero del efecto de hechizo).

Usar esta dote aumenta el coste en puntos de poder en 6; el coste total no puede exceder tu nivel de manifestador.

POTENCIAR PODER [METAPSIÓNICA]

Puedes manifestar poderes con mayores efectos.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Puedes potenciar un poder con lo que todos los efectos numéricos variables son incrementados en un 50%. Un poder potenciado inflige un 50% más de daño de lo habitual, cura un 50% más de pg, afecta un 50% más de objetivos, y así continuamente, según sea apropiado. Los poderes aumentados también pueden ser potenciados (multiplica por 1'5 el daño total del poder aumentado). Los TS y las pruebas enfrentadas (como las necesarias para manifestar un *disipar psiónica*) no se ven afectados, como tampoco los poderes sin valores variables.

Usar esta dote aumenta el coste en puntos de poder en 2; el coste total no puede exceder tu nivel de manifestador.

PRECISIÓN MORTÍFERA [GENERAL]

Eliminas toda distracción de tu mente, lo que la convierte en un instrumento de precisión mortífera.

Prerrequisito: Des 15, ataque base +5.

Beneficio: tus ataques furtivos poseen una precisión letal. Puedes volver a tirar cualquier resultado de 1 obtenido en los dados adicionales de esta aptitud, aunque debes conservar el segundo resultado, incluso si es otro 1.

PROLONGAR PODER [METAPSIÓNICA]

Puedes manifestar poderes con una duración mayor de lo normal.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Puedes manifestar un poder prolongado, que dura el doble de lo habitual. Un poder con una duración de concentración, instantánea o permanente, no se ve afectado por esta dote.

Usar esta dote aumenta el coste en puntos de poder en 2; el coste total no puede exceder tu nivel de manifestador.

PSICOCRISTAL MEJORADO [PSIÓNICA]

Puedes mejorar tu psicocristal.

Prerrequisito: Afinidad con los psicocristales.

Beneficio: puedes implantar otro fragmento de personalidad en tu psicocristal, recibiendo los beneficios de ambas personalidades. El modo de comportarse de tu psicocristal se reajusta y se convierte en una mezcla de ambos fragmentos de personalidad. A partir de entonces, cuando determines las aptitudes de tu psicocristal, considera que tu nivel de manifestador es un nivel superior al habitual.

Especial: puedes adquirir esta dote en varias ocasiones. Cada vez que lo hagas, implantarás un nuevo fragmento de personalidad en tu psicocristal, del cual se derivan los beneficios indicados y consideras que tu nivel es superior en un punto a la hora de determinar sus aptitudes.

PUÑO PSIÓNICO [PSIÓNICA]

Puedes cargar tu golpe si arma o arma natural con daño potencial adicional.

Prerrequisito: Fue 13.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Tu impacto sin arma o ataque con un arma natural inflige 2d6 puntos de daño adicionales.

Debes decidir si usas esta dote o no antes de realizar el ataque; si fallas, tu foco psiónico se ha gastado.

PUÑO PSIÓNICO MAYOR [PSIÓNICA]

Puedes cargar tu impacto sin arma o arma natural de más daño potencial.

Prerrequisitos: Fue 13, Puño psiónico, ataque base +5.

Beneficio: cuando utilizas la dote Puño psiónico, tu ataque sin armas o arma natural inflige 4d6 puntos de daño adicionales en lugar de 2d6.

REFORZAR CONSTRUCTO [PSIÓNICA]

Tus constructos astrales poseen más aptitudes.

Beneficio: cuando creas un constructo astral, puedes otorgarle una aptitud especial adicional de la lista de opciones (véanse pág. 191-192) en la que ya tiene otra aptitud.

RESISTENCIA MENTAL [GENERAL]

Tu mente está blindada frente a incursiones mentales.

Prerrequisito: salvación base de Voluntad +2.

Beneficio: contra ataques psiónicos que no utilicen un tipo de energía para infligir daño, tales como *empujón mental*, recibes una RD 3/-. Además, cuando eres golpeado con un ataque psiónico que inflige daño de característica (pero no con consunción de característica o quemadura de característica), sufres 3 puntos de daño menos de los habituales.

El beneficio de esta dote se aplica sólo a los poderes psiónicos y a las aptitudes psíquicas. Se trata de una excepción a la regla de transparencia entre magia y psiónica (véase pág. 55).

Especial: no puedes seleccionar o usar esta dote si posees la aptitud de manifestar poderes (en caso de que dispongas de una reserva de puntos de poder o aptitudes psíquicas).

RETRASAR PODER [METAPSIÓNICA]

Puedes manifestar poderes que tienen efecto hasta 5 asaltos más tarde.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Puedes manifestar un poder como retrasado, con lo que no se activa inmediatamente, sino que eliges entre tres mecanismos disparadores: el poder se activa cuando realizas un acción estándar para activarlo; se activa cuando una criatura entra en la zona en que el poder le afectaría (sólo para aquellos que afectan áreas); o se activa en tu turno después de que pasen cinco asaltos. Si escoges uno de los dos primeros disparadores y las condiciones no se cumplen en 5 asaltos, el poder se activa automáticamente en el quinto asalto.

Sólo se puedes retrasar poderes personales y de área.

Cualquier decisión que tomarías para un poder retardado, como tiradas de ataque, designar objetivos o determinar o dar forma el área de efecto, son tomadas en el momento en que se manifiesta el poder. Cualquier efecto resuelto por aquellos afectados por el po-

der, incluyendo los TS, son decididos cuando el periodo de retardo termina.

Un poder retrasado puede ser disipado de la forma habitual durante este periodo, y puede ser detectado en la zona o en el objetivo por el uso de los poderes que pueden detectar efectos psiónicos.

Usar esta dote aumenta el coste en puntos de poder en 2; el coste total no puede exceder tu nivel de manifestador.

ROMPER ARMA CONCENTRADO [PSIÓNICA]

Puedes percibir los puntos de fatiga de las armas de los demás.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, Romper arma mejorado.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Cuando golpeas el arma de un oponente, ignoras la mitad de la dureza total del arma (redondeando hacia abajo). La dureza total incluye cualquier mejora mágica o psiónica que posea el arma y que aumente este valor.

Especial: también puedes percibir los puntos de fatiga de cualquier construcción pesada, como puertas de madera o muros de piedra, e ignorar la mitad de su dureza total (redondeada hacia abajo) cuando la ataques.

SALTO MENTAL [PSIÓNICA]

Puedes efectuar saltos asombrosos.

Prerrequisito: Fue 13, Saltar 5 rangos.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág. 37). Recibes un bonificador +10 en una prueba de Saltar.

SOBRECARGAR [PSIÓNICA]

Quemas tu fuerza vital para reforzar tus poderes.

Beneficio: mientras ejecutas un poder, puedes aumentar el nivel de manifestador efectivo en uno, pero si lo haces sufres 1d8 puntos de daño. A 8.º nivel, puedes optar por aumentar el nivel en dos, pero sufres 3d8 puntos de daño, mientras que a 15.º nivel puedes aumentarlo en tres a cambio de sufrir 5d8 puntos de daño.

El aumento efectivo del nivel de manifestador incrementa el número de puntos de poder que puedes gastar en un único poder manifestado, así como todos los efectos que dependen de dicho nivel, tales como alcance, duración y superación de resistencia a poderes.

Normal: tu nivel de manifestador es igual a tus niveles totales en todas las clases que emplean poderes.

TALENTO [PSIÓNICA]

Puedes sobrecargar poderes con menos coste para ti.

Prerrequisito: Sobrecargar.

Beneficio: para utilizar esta dote debes gastar tu foco psiónico (consulta la descripción de la habilidad Concentración en la pág.

37). Cuando manifiestes un poder de 3.º nivel o inferior, no sufres daño por sobrecargarlo.

TALENTO INNATO [GENERAL]

Tu mente se despierta a un talento que desconocías poseer para la psiónica.

Beneficio: tu poder latente para la psiónica arde con vida, confiriéndote la designación de personaje psiónico. Como tal, recibes una reserva de puntos de poder de 2 y puedes seleccionar dotes psiónicas, metapsiónicas y de creación de objetos psiónicos. Sin embargo, no obtienes la aptitud de manifestar poderes sólo mediante esta dote.

TALENTO PSIÓNICO [PSIÓNICA]

Obtienes puntos de poder adicionales para complementar aquellos que ya tienes.

Prerrequisito: poseer una reserva de puntos de poder.

Beneficio: cuanto eliges esta dote la primera vez, recibes 2 puntos de poder.

Especial: puedes adquirir esta dote en varias ocasiones. Cada vez que lo hagas, y después de la primera vez, el número de puntos de poder que recibes aumenta en uno (por ejemplo, la segunda vez obtienes 3 puntos de poder).

TRANSFERENCIA METAMÓRFICA [PSIÓNICA]

Puedes obtener una aptitud sobrenatural procedente de una forma metamórfica.

Prerrequisitos: Sab 13, nivel de manifestador 5.º.

Beneficio: cada vez que cambies de forma, como por ejemplo mediante un poder de *metamorfosis*, obtienes una las aptitudes sobrenaturales de la nueva forma.

Recibes sólo tres usos de la aptitud metamórfica por día, incluso si la criatura en la que te transformas posee un límite más alto de usos. Por ejemplo, si recibes el arma de aliento de un dragón, pues usarlo tres veces antes de perder el acceso a la aptitud; sigues estando sujeto a otras restricciones en el uso de la aptitud, como que después del uso de un arma de aliento, no puedes volver a usarla durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación para resistir una aptitud sobrenatural obtenida mediante Transferencia metamórfica (si se trata de un ataque) es de 10 + tu modificador de Car + la mitad de tus DG.

Normal: no puedes usar las aptitudes sobrenaturales de las formas de criaturas que asumes.

Especial: puedes adquirir esta dote en varias ocasiones. Cada vez que lo hagas, recibes una aptitud sobrenatural adicional.

VELOCIDAD DEL PENSAMIENTO [PSIÓNICA]

La energía de tu mente proporciona energía a tu cuerpo.

Prerrequisito: Sab 13.

Beneficio: siempre que estés psiónicamente enfocado y no portes armadura pesada, obtienes un bonificador introspectivo a tu velocidad de 10'.

Ilustración de A. Suetel

Tatuaje
psiónico

"La entidad psiónica abraza la energía del cuerpo y de la mente para efectuar cambios al mundo real".



Ialdabode el psiónico sólo necesita concentrarse para manifestar sus poderes innatos, invocando sus aptitudes mediante la conexión con un fondo de fuerza mental. No tiene necesidad de usar componentes materiales aparatosos, pistas verbales o torpes gestos. Con la distribución mental de unos pocos puntos de poder, es capaz de producir fuego del mismo aire, mover un peñasco sin tocarlo, vislumbrar el futuro y comunicarse con otros a millas de distancia.

Los poderes psiónicos emanan de las mentes inteligentes. Incluso una criatura muerta viviente o un ser que no posea forma física puede crear una reserva de fuerza interior necesaria para manifestar poderes, siempre y cuando posea una puntuación de Inteligencia de al menos 1. Las alimañas con mente de colmena, como una plaga de avispas infernales (véase *Manual de monstruos*, pág. 216), son una excepción a esta regla.

Un poder psiónico es un efecto de un solo uso. Los personajes y criaturas psiónicas no necesitan preparar sus poderes con antelación: o tienen suficientes puntos como para efectuar una manifestación o no conseguirán realizarla.

Un poder se manifiesta cuando un personaje psiónico paga su coste en puntos. Algunas criaturas psiónicas manifiestan poderes de manera automática, llamadas aptitudes psíquicas, sin pagar coste alguno. Otras pagan el coste en puntos de poder como lo hacen los personajes.

Cada poder posee un efecto específico descrito en el Capítulo 5. Aquellos conocidos por un personaje psiónico pueden ser usados siempre y cuando éste disponga de puntos para pagar su manifestación.

Los poderes están agrupados de acuerdo a seis categorías llamadas disciplinas, representando seis amplios pilares. Este capítulo detalla las diferencias entre ellas. Además, proporciona un amplio debate sobre cómo actúan, da una visión general del formato utilizado para describir los poderes, explica cómo funciona el combate psiónico entre seres y contra objetivos no psíquicos, y debate sobre qué ocurre cuando se combinan los efectos psiónicos con la magia. También proporciona una opción para tratar a la psiónica y la magia como dos tipos distintos de energía.

La segunda parte de este capítulo desarrolla el tema de la campaña psiónica, y se ocupa también de los personajes de alto nivel.

CÓMO MANIFESTAR PODERES

Los personajes y criaturas psiónicas manifiestan poderes. Ya sea que cuesten puntos de poder al ser ejecutados por un personaje psiónico o sean aptitudes psíquicas, los efectos siguen siendo los mismos.

Manifestar un poder puede ser un proceso lineal, como cuando Kazak el enano cineticista manifiesta *fuerza telecinética* para levantar un pequeño objeto hasta un saliente elevado, o puede ser más complicado, como cuando Kazak intenta calentar las grandes hachas de sus oponentes utilizando *agitar la materia* mientras los orcos intentan por todos los medios hacer que mida un palmo menos.

El proceso de manifestar un poder es parecido al de lanzar un conjuro, pero con importantes diferencias.

CÓMO ESCOGER UN PODER

Primero debes decidir qué poder quieres manifestar. Puedes elegir uno de los que ya conoces, siempre y cuando seas capaz de usar poderes de ese nivel o superiores.

Para ejecutar un poder, debes pagar puntos de poder, lo que se tiene en cuenta para tu límite diario. Puedes manifestar el mismo varias veces si te quedan suficientes puntos de poder.

CONCENTRACIÓN

Para manifestar un poder, debes concentrarte. Si algo amenaza con interrumpir tu concentración mientras lo manifestas, debes tener éxito en una prueba de Concentración o perder los puntos de poder sin llegar a utilizarlo (NdC: a lo largo de este apartado, y para evitar redundancias, "perder el poder" quiere decir no poder manifestarlo y perder los puntos de poder empleados en intentarlo). La CD será más elevada cuanto más peligrosa sea la interrupción y cuanto mayor sea el nivel del poder que se quiere manifestar pues requieren de un mayor esfuerzo mental.

Heridas: ser herido o verse afectado por psiónica hostil mientras se intenta ejecutar un poder, puede romper tu concentración y arruinar su manifestación. Si sufres daño en ese momento, debes realizar una prueba de Concentración (CD 10 + los puntos de daño sufridos + el nivel del poder que estés manifestando). La interrupción te afecta en el proceso de manifestación si ocurre mientras comienzas y completas su ejecución (para un poder con un tiempo de manifestación de 1 asalto o superior) o si viene como respuesta al hecho de manifestar el poder (como un ataque de oportunidad provocado por su ejecución o un ataque de contingencia procedente de una acción preparada).

Si estás sufriendo daño continuo, como el producido por un conjuro de *flecha ácida de Melf*, se considerará que la mitad del daño tiene lugar en el momento en que manifestas el poder. Debes realizar una prueba de Concentración (CD 10 + la mitad del último daño infligido por la fuente de daño continuo + el nivel del poder que estés manifestando). Si el último daño sufrido fue el último que el efecto podía infligir (como el último asalto de una *flecha ácida de Melf*), entonces el daño habrá terminado y no te seguirá distrayendo. El daño repetitivo, como el de un *muro de energía*, no se considera daño continuo.

Poder: si resultas afectado por un poder mientras intentas realizar una manifestación, tendrás que realizar una prueba de Concentración o perder el que estás ejecutando. Si el poder que te está afectando inflige daño, la CD de la prueba será igual a 10 + los puntos de daño + el nivel del poder que estás manifestando. Si el poder interfiere o te distrae de alguna otra forma, la CD será igual al TS del poder + el nivel de poder que estás manifestando. Para un poder sin salvación posible, la CD será igual a la del TS que tendría el poder en caso de permitirlo.

Participando en una presa o sujeto: para manifestar un poder mientras se está en estas situaciones, debes realizar una prueba de Concentración (CD 20 + el nivel del poder que estás manifestando) o lo perderás.

Movimiento energético: si estás cabalgando una montura, viajando en una carreta por un sendero lleno de baches, en un pequeño bote en aguas bravas, en las cubiertas inferiores de un barco azotado por una tormenta o eres zarandeado de alguna otra

forma, deberás realizar una prueba de Concentración (CD 10 + el nivel del poder que estás manifestando) o perderás el poder.

Movimiento violento: si estás galopando a lomos de un caballo, viajas en una carreta en un viaje realmente accidentado, en un pequeño bote metido en unos rápidos o en una tormenta, en la cubierta de un barco zarandeado por una tormenta o fuertemente zarandeado de cualquier otra forma, debes realizar una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del poder que estás manifestando) o perderás el poder.

Inclemencia climática: si está soplando un fuerte viento que arrastra una densa cortina de lluvia o aguanieve, la CD es de 5 + el nivel del poder que estás intentando manifestar. Si se trata de viento que arrastra granizo, polvo u otros objetos, la prueba será a una CD de 10 + el nivel del poder que estás intentando manifestar. En cualquier caso, si fallas la prueba perderás el poder. Si el clima está provocado por un poder, utiliza las reglas detalladas en la anterior sección titulada "Poder".

Manifestar un poder a la defensiva: si quieres manifestar un poder sin provocar un ataque de oportunidad, necesitas realizar varias esquivas y moverte. Debes efectuar una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del poder que intentas manifestar) para tener éxito; en otro caso, pierdes los puntos de poder sin llegar a ejecutarlo.

Enmarañado: si deseas manifestar un poder mientras estás enredado en una red o en un poder de efectos similares (como *enmarañamiento ectoplásmico*), la CD de la prueba de Concentración será de 15; en caso de fallo perderás el poder.

NIVEL DE MANIFESTADOR

Las variables del efecto de un poder suelen depender del nivel de manifestador, que es igual a tu nivel en la clase psiónica. Por ejemplo, un poder de *constructo astral* durará un asalto por nivel de manifestador, por lo que si es creado por un formador de 11.º nivel durará once asaltos. Un poder que puede ser aumentado por efectos adicionales también se ve limitado por tu nivel de manifestador (no puedes gastar más puntos de poder en uno sólo que tu nivel). Consulta "Aumentar" en la sección de "Texto descriptivo", más adelante.

Puedes manifestar un poder a un nivel de manifestador inferior al normal, pero tu nivel debe ser lo suficientemente alto como para manifestar el poder en cuestión; todos los rasgos dependientes del nivel deben basarse en este nivel de manifestador. Por ejemplo, quieres ejecutar *desaceleración* sobre alguien durante un minuto, por lo que podrías manifestarlo a 1.º nivel, y tu alcance máximo sería de 30'.

En el caso de que un rasgo de clase u otra aptitud especial proporcione un ajuste a tu nivel de manifestador (como pueda ser el caso de la dote *Sobrecargar* o el rasgo de clase *oleada indómita*), este ajuste se aplica no sólo a todos los efectos basados en el nivel de manifestador (tales como alcance, duración y la aumentación en potencia) sino también a tu prueba de nivel de manifestador para superar la RP de tu objetivo (véase "Resistencia a poderes", pág. 62), y al nivel de manifestador utilizado en la prueba de disipación (tanto a esta como a su CD).

FALLO DE PODER

Si estás intentando manifestar un poder bajo condiciones en las que las características del mismo (alcance, área, etc.) no puedan ser cumplidas, fallas en tu intento y los puntos de poder se pierden.

Por ejemplo, si manifiestas un *hechizo psiónico* sobre un perro, el poder falla puesto que el animal es un objetivo erróneo.

Los poderes también fallan si tu concentración resulta interrumpida (consulta lo descrito en "Concentración" anteriormente).

RESULTADO DE UN PODER

Una vez que conoces qué criaturas (objetivos o áreas) son afectadas, y si han superado sus TS (en caso de que puedan realizar uno), aplicas los resultados ocasionados por el poder.

Muchos poderes afectan tipos específicos de criaturas. Por ejemplo, *dominación psiónica* (en su forma aumentada) funciona sólo sobre humanoides.

EFFECTOS ESPECIALES DE PODER

Los poderes poseen ciertos rasgos especiales.

Ataques: algunos poderes hacen referencia a atacar. Todas las acciones de combate ofensivas, incluso aquellas que no dañan a los oponentes, tales como desarmar o embestida, son considerados ataques. Todos los poderes que puedan ser resistidos por los oponentes mediante un TS, que inflijan daño o que sean perjudiciales o estorben a los sujetos, son considerados ataques. No se considera que *constructo astral* y otros poderes similares sean ataques, puesto que no dañan a nadie.

Tipos de bonificadores: muchos poderes proporcionan a las criaturas bonificadores a las puntuaciones de característica, CA, ataque y otros atributos. Cada bonificador posee un tipo que indica cómo lo proporciona. Por ejemplo, *armadura inercial* otorga un bonificador de armadura a la CA, con lo que indica que el poder crea una armadura tangible para protegerte. Por otra parte, *precognición defensiva* otorga un bonificador introspectivo a la CA, puesto que sabes cuándo tu oponente planea su ataque contra ti. Los tipos de bonificadores están detallados en la pág. 21 de la *Guía del Dungeon Master*; su aspecto fundamental es que dos del mismo tipo no se suelen apilar. Con la excepción de los bonificadores de esquiva, para la mayoría de los bonificadores de circunstancia y raciales sólo se aplica el de mayor poder (véase "Combinar efectos psiónicos y mágicos" más adelante). El mismo principio es aplicado a los penalizadores: un personaje que sufra dos o más del mismo tipo sólo ve aplicado el de mayor efecto.

Devolver la vida a los muertos: diversos poderes psiónicos, como *enmendar la realidad* o *revivificación psiónica*, tienen la capacidad de devolver la vida a los personajes muertos.

Cuando una criatura viva perece, su alma abandona el cuerpo y el plano Material, y viaja a través del plano Astral en dirección al plano en el que reside su deidad. Si la criatura no adora a ninguna, su alma se dirige al plano correspondiente a su alineamiento. Traer de vuelta a alguien de entre los muertos significa que su alma debe regresar a su cuerpo.

Pérdida de nivel: el trámite de pasar de la vida a la muerte y otra vez a la vida es un viaje doloroso para el alma de un ser. Como consecuencia, cualquier criatura que sea devuelta a la vida normalmente pierde un nivel de experiencia. Una vez deducido este nivel, el total de PX del personaje se sitúa a medio camino entre los necesarios para el nivel que tiene ahora y el que tenía. Si un personaje fuera de 1.º nivel en el momento de su muerte, perdería dos puntos de Constitución en lugar de un nivel.

Esta pérdida de nivel o de Constitución no puede ser restaurada mediante métodos mundanos, ni siquiera por conjuros como *deseo* o *milagro*. Un personaje revivido puede recuperar el nivel perdido

obteniendo de nuevo suficientes PX mediante sus aventuras. Si era de 1.º nivel en el momento de su fallecimiento, puede recuperar los puntos de Constitución perdidos mejorando su puntuación de la característica cuando avance a un nivel que le permita una de estas subidas.

Impedir la revivificación: los enemigos pueden tomar las medidas oportunas para que sea más difícil traer de vuelta al personaje de entre los muertos. Mantener el cuerpo a buen recaudo evita que alguien pueda manifestar *enmendar la realidad* para devolver la vida al personaje.

Revivificación en contra de la voluntad de la víctima: un alma no puede ser traída de vuelta si no lo desea; conoce el nombre, alineamiento y deidad tutelar (si la tiene) del personaje que intenta revivirlo, por lo que puede rechazar regresar en esas condiciones.

CÓMO COMBINAR EFECTOS PSIÓNICOS Y MÁGICOS

La regla por defecto para la interacción entre psiónica y magia es sencilla: los poderes interactúan con los conjuros y los conjuros con los poderes, de la misma forma en que un conjuro o aptitud sortilega interactúa con otro conjuro o aptitud sortilega. A esto se le conoce como transparencia entre magia y psiónica.

Transparencia entre magia y psiónica: aunque no se comente explícitamente en las descripciones de conjuros del *Manual del jugador* o de los objetos mágicos de la *Guía del Dungeon Master*, los conjuros, aptitudes sortilegas y objetos mágicos que pudieran afectar potencialmente a la psiónica, la afectan de verdad (a menos que el DM utilice la variante "La psiónica es diferente", descrita más adelante en este capítulo). Cuando está en efecto la regla de transparencia entre magia y psiónica, ten en cuenta las siguientes consideraciones.

La RC es efectiva contra los poderes, y utiliza la misma mecánica. De igual forma, la RP es efectiva contra los conjuros, y utiliza la misma mecánica que la RC. Si una criatura posee una de estas resistencias, se asume que tiene la otra. Los efectos poseen finalidades similares a pesar de que son convocados por métodos distintos.

Todos los conjuros que disipan la magia son igual de efectivos contra los poderes del mismo nivel y que utilicen la misma mecánica, y viceversa.

El conjuro *detectar magia* también revela los poderes, su cantidad, su localización y su fuerza durante tres asaltos (aunque se necesita una prueba de Conocimiento de psiónica para identificar la disciplina a la que pertenece el aura).

Las zonas de magia muerta son también zonas de psiónica muerta.

Efectos múltiples: los poderes o efectos psiónicos normalmente funcionan según lo descrito en el Capítulo 5, sin importar cuántos poderes, efectos psiónicos, conjuros o efectos mágicos estén en funcionamiento en la misma zona o recipiente. Salvo en casos especiales, un poder no afectará a la forma en que funcionan otros poderes o conjuros; uno de estos casos especiales es *disipar magia*, que elimina otros efectos mágicos y psiónicos. Siempre que un poder posea un efecto específico sobre otros poderes o conjuros, la descripción del mismo lo explicará (e igual ocurrirá en el caso de conjuros que afecten a poderes). También se aplican otra serie de reglas cuando operan varios poderes, conjuros, efectos mágicos o efectos psiónicos sobre el mismo lugar.

Apilar efectos: los poderes que proporcionan bonificadores o penalizadores a las tiradas de ataque, daño, TS y otros atributos, normalmente no se apilan consigo mismos. Por ejemplo,

dos *armaduras inerciales* no reportan al recipiente el doble de beneficio que uno solo. Sin embargo, ambos poderes continúan funcionando simultáneamente, y si uno termina antes que el otro, éste seguirá teniendo efecto hasta que finalice su duración.

Generalmente, dos bonificadores del mismo tipo no se apilan incluso si proceden de poderes distintos, o de un poder y un conjuro. Por ejemplo, el bonificador de armadura procedente de una *armadura de mago* y el que concede un *armadura inercial* no se apilan; usas el que otorgue el bonificador a la CA mayor. De igual forma, el poder *sentido del peligro* te proporciona un bonificador introspectivo a la CA contra trampas, pero no se apila con el mismo tipo de bonificador otorgado por un poder como *precognición defensiva*.

Bonificadores de tipo distinto: los bonificadores o penalizadores procedentes de poderes distintos, o un poder y un conjuro, se apilan si los efectos son de tipos diferentes. Por ejemplo, el sortilegio de *presciencia* proporciona un bonificador +2 introspectivo a la CA; un personaje bajo su influencia y que porte una *armadura inercial* manifestada mediante psiónica, la cual concede un bonificador +4 a la CA, dispondrá de un modificador total de +6 a su CA, puesto que se trata de dos tipos de bonificadores distintos.

Un bonificador que no posee un tipo específico (como "bonificador +2" en lugar de "bonificador +2 introspectivo") se apila con cualquier otro.

El mismo efecto más de una vez con fuerzas diferentes: en casos en que dos o más efectos idénticos o similares estén funcionando en la misma área u objetivo, pero con potencias distintas, sólo se aplica la mejor. Por ejemplo, un personaje bajo la influencia del poder *cuerpo de roble* y el conjuro *cuerpo férreo*, se beneficia sólo del más poderoso (en este caso, *cuerpo férreo*). Si un poder o conjuro es disipado, o si expira su duración, el otro seguirá funcionando (si su duración no ha finalizado).

El mismo efecto con resultados diferentes: el mismo poder o conjuro puede producir a veces efectos diversos si es aplicado al mismo recipiente más de una vez. Por ejemplo, un poder de *cuerpo ensombrecido* podría convertir a un psiónico en una sombra viviente, pero si es seguido inmediatamente por una *metamorfosis*, incluso estando el poder vigente, lo elimina. Si *metamorfosis* fuera seguido a su vez por una serie de conjuros de *polimorfarse* lanzados por un mago, el último efecto de la serie sería el que perdurara. Ninguno de los conjuros o poderes anteriores son realmente eliminados o disipados, pero sus efectos se vuelven irrelevantes mientras el último conjuro o poder siga en efecto.

Un efecto convierte a otro en irrelevante: algunas veces, un poder puede volver a otro irrelevante. Por ejemplo, si un psiónico manifiesta *adaptación a una energía específica* sobre sí mismo, le confiere RE 10 (fuego), y entonces manifiesta *adaptación a la energía*, lo cual le otorga una RE 10 a los cuatro tipos de energía, entonces el primer poder se volverá irrelevante.

Múltiples efectos de control mental: algunas veces, los efectos psiónicos o mágicos que establecen control mental hacen que unos y otros sean irrelevantes. Por ejemplo, una *cerradura cerebral* convierte en inútil cualquier forma de control mental, ya sea psiónica o mágica, puesto que inhibe la capacidad de movimiento del personaje. Los controles mentales que no eliminan la capacidad del recipiente de actuar normalmente, no se interfieren entre sí, aunque uno pueda modificar a otro. Si una criatura se encuentra bajo el control de dos o más controladores, tenderá

a obedecer a ambos de la mejor forma posible, y hasta el punto que permita el control. Si esta criatura recibiera dos órdenes conflictivas al mismo tiempo, los controladores deberán realizar pruebas enfrentadas de Carisma para determinar a quién hace caso.

Poder y conjuros con efectos opuestos: los poderes y conjuros con efectos opuestos se aplican normalmente, acumulándose todos los bonificadores, penalizadores o cambios en el orden en que se aplicaron. Algunos poderes o conjuros se niegan o contrarrestan; se trata de un efecto especial que se indica en la descripción de cada uno.

Efectos instantáneos: dos o más efectos psiónicos o mágicos con duraciones instantáneas funcionan de manera acumulativa cuando afectan al mismo objeto, lugar o criatura. Por ejemplo, cuando dos poderes de *bola de energía* afectan a la misma criatura, deberá realizar una salvación de Reflejos contra cada uno y sufrir el daño de ambos de acuerdo con el resultado.

DESCRIPCIONES DE LOS PODERES

Los poderes que los personajes tienen disponibles se encuentran detallados en el Capítulo 5: poderes. La descripción de cada uno se presenta en un formato estándar. Cada categoría de información está explicada y definida a continuación.

NOMBRE

La primera línea de cada descripción de poder proporciona el nombre por el cual es generalmente conocido. Quizás posea otras denominaciones en lugares concretos, o ciertos manifestadores podrían nominarlos de forma propia, como pueda ser *maestro de mentes* en lugar de *dominación psiónica*.

DISCIPLINA (SUBDISCIPLINA)

Debajo de cada nombre de poder hay una línea que proporciona la disciplina (y, entre paréntesis, la subdisciplina, cuando sea apropiado) a la que pertenece.

Todo poder tiene asociado una de las seis disciplinas, un grupo de poderes relacionados entre sí y que funcionan de manera similar. A continuación se detallan las existentes.

Psicodetección

Los poderes de psicodetección te permiten desentrañar secretos olvidados hace mucho tiempo, vislumbrar el futuro inmediato, predecir el lejano futuro, encontrar objetos ocultos o saber aquello que normalmente nadie conocería. Algunos poderes representativos son *sentido clarividente*, *leer un objeto*, *precognición* y *visión psiónica verdadera*.

En lo que respecta a la transparencia entre magia y psiónica, los poderes de psicodetección son equivalentes a los de la escuela de adivinación (por lo tanto, las criaturas inmunes a estos conjuros también lo serán a estos poderes).

Muchos poderes de psicodetección poseen áreas de efecto en forma de cono (consulta la pág. 175 del *Manual del jugador*), que se mueve junto a ti y se extiende en la dirección en que miras. El cono define el área que puedes barrer cada asalto. Si estudias la misma área durante varios asaltos, normalmente obtienes información adicional, según se indica en el texto descriptivo del poder.

Escudriñamiento: un poder de la subdisciplina de escudriñamiento crea un sensor invisible capaz de enviarte información. A menos que se indique lo contrario, este sensor tiene la misma agudeza sensorial que la tuya, lo que incluye cualquier poder o efecto que te tenga por objetivo (tales como *visión psiónica en la oscuridad*), pero no poderes o efectos que emanen de ti (como *detectar psiónica*). Sin embargo, el sensor se considera un órgano sensorial separado e independiente de ti, y por lo tanto funciona de forma normal incluso si estás cegado, ensordecido o padeces cualquier otro impedimento sensorial. Cualquier criatura con Inteligencia 12 o superior puede notar el sensor mediante una prueba de Inteligencia a CD 20; puede ser disipado como si fuera un poder activo.

Las láminas de plomo o las protecciones psiónicas (como *campo de negación psiónica*) bloquean los poderes de escudriñamiento, un hecho que logras percibir.

Metacreatividad

Los poderes de metacreatividad engendran objetos, criaturas y otras formas de materia; las criaturas suelen seguir tus órdenes, pero no siempre. Algunos poderes representativos son *constructo astral*, *envoltura de ocultación*, *vagabundo ectoplásmico* y *muro de ectoplasma*.

Un poder de metacreatividad extrae ectoplasma en bruto desde el plano Astral para crear un objeto o criatura en el lugar que el personaje psiónico designe (con los límites anteriormente indicados). Estos objetos son tan sólidos y duraderos como los normales, a pesar de la sustancia diáfana de la que están hechos.

Las criaturas psiónicas creadas con poderes de metacreatividad son considerados constructos y no ajenos.

Una criatura u objeto traídos a la existencia no pueden aparecer dentro de otra criatura u objeto, como tampoco lo harán flotando en un espacio vacío. Deben llegar en una ubicación abierta sobre una superficie capaz de sostenerlos. Las criaturas u objetos deben aparecer dentro del alcance del poder, pero no tienen por qué permanecer en el mismo.

En cuanto a la transparencia entre magia y psiónica, los poderes de metacreatividad son equivalentes a los poderes de la escuela de conjuración (por lo tanto, las criaturas inmunes a tales conjuros también lo son a estos poderes).

Creación: un poder de la subdisciplina de creación crea un objeto o criatura en el lugar que el manifestador indica, con las limitaciones comentadas anteriormente. Si posee una duración el poder diferente a instantáneo, la energía psiónica mantiene conexas la creación, y cuando éste termina, la criatura u objeto creado se desvanece sin dejar rastro, salvo por una pequeña capa de ectoplasma brillante, que se evapora rápidamente. Si el poder posee una duración de instantáneo, la criatura u objeto creado es

ensamblado mediante la psiónica. Permanece indefinidamente y su existencia no depende de la psiónica.

Psicocinesis

Los poderes de psicocinesis manipulan energía o contactan con el poder de la mente para producir un fin. Muchos de ellos producen efectos espectaculares por encima y más allá del de los efectos visuales habituales del poder (véase "Despliegue" más adelante) tales como mover, fusionar, transformar o reventar a un objetivo. Los poderes de psicocinesis pueden infligir una enorme cantidad de daño. Algunos poderes representativos son *ráfaga conmocionante*, *corriente de energía* y *ola de energía*.

En cuanto a la transparencia entre magia y psiónica, los poderes de psicocinesis son equivalentes a los poderes de la escuela de evocación (por lo tanto, las criaturas inmunes a tales conjuros también lo son a estos poderes).

Psicometabolismo

Los poderes de psicometabolismo cambian las propiedades físicas de algunas criaturas, cosas o condiciones.

Algunos poderes representativos son *transferencia empática*, *fusionar carne* y *cuerpo ensombrecido*.

En cuanto a la transparencia entre magia y psiónica, los poderes de metacreatividad son equivalentes a los poderes de la escuela de transmutación (por lo tanto, las criaturas inmunes a tales conjuros también lo son a estos poderes).

Curación: los poderes psicometabólicos de la subdisciplina de curación pueden eliminar el daño de las criaturas. Sin embargo, la curación psiónica se queda corta cuando se la compara con la curación divina. Por ejemplo, el poder de *transferencia empática* elimina el daño del recipiente y se lo transfiere al manifestador, tras lo cual el manifestador puede usar *ajuste corporal* sobre sí mismo.

Psicoportación

Los poderes de psicoportación desplazan al manifestador, un objeto u otra criatura a través del espacio y el tiempo. Algunos poderes representativos son *caravana astral*, *puerta dimensional psiónica* y *activador de teleportación*.

En cuanto a la transparencia entre magia y psiónica, los poderes de metacreatividad no poseen equivalencia alguna.

Teleportación: un poder de la subdisciplina de teleportación transporta a uno o más objetos o criaturas a una gran distancia. El más poderoso de estos poderes puede traspasar las fronteras planarias. Normalmente, el transporte es de un solo sentido (a menos que se indique lo contrario) y no disipable. La teleportación es un viaje instantáneo a través del plano Astral: cualquier cosa que bloquee el viaje astral también bloquea la teleportación.



La disciplina elegida por
Taraneh es la psicodetección

Telepatía

Los poderes de telepatía pueden espiar y afectar a las mentes de otros, influenciando o controlando su comportamiento. Algunos poderes representativos son *aversión*, *hechizo psiónico* y *dominación psiónica*.

La mayoría de los poderes de telepatía son enajenadores.

En cuanto a la transparencia entre magia y psiónica, los poderes de telepatía son equivalentes a los conjuros de la escuela de encantamiento (por lo tanto, las criaturas inmunes a tales conjuros, como los elfos o monjes, también lo son a estos poderes).

Encantamiento: un poder de la subdisciplina de encantamiento cambia la forma de pensar que tiene el sujeto sobre ti, normalmente haciendo que te vea como un amigo.

Compulsión: un poder de la subdisciplina de compulsión fuerza al sujeto a actuar de alguna forma o cambia la forma en que su mente funciona. Algunos de estos poderes determinan las acciones del sujeto o sus efectos, otros determinan sus acciones cuando los manifiestas, y unos terceros proporcionan un control continuado sobre él.

[DESCRIPTOR]

Aparece en la misma línea que la disciplina y, si procede, la subdisciplina; se trata de una palabra que continúa, de alguna forma, con la categorización del poder, aunque hay algunos que poseen más de uno.

Los descriptores que se aplican a poderes de este libro son: ácido, frío, muerte, electricidad, mal, fuego, fuerza, bien, dependiente del idioma, luz, enajenador y sónico.

Casi ninguno de ellos posee un efecto de juego por sí mismos, pero detallan cómo funciona el poder con otros poderes, conjuros, aptitudes especiales, criaturas inusuales, alineamiento, etc.

Un poder dependiente del idioma utiliza el habla como medio. Por ejemplo, un poder de *misiva* falla si el objetivo no puede comprender el idioma que utiliza el manifestador.

Un poder enajenador sólo funciona sobre criaturas con una puntuación de Inteligencia de 1 o superior.

NIVEL

La siguiente línea de la descripción de un poder proporciona su nivel, un número que oscila entre 1 y 9, y que define la fuerza relativa del mismo. Este número es precedido por el nombre de la clase que puede manifestar el poder.

Si forma parte de una lista de disciplina en lugar de un lista de poderes genérica del psiónico, se indicará con el nombre del especialista en la disciplina. Por lo tanto, los nombres asociados serán: egoísta (psicometabolismo), cineticista (psicocinesis), nómada (psicoportación), vidente (psicodetección), formador (metacreatividad) y telépata (telepatía).

Por ejemplo, la entrada de "Nivel" para *barrera inercial* es Ctc 4, Gps 4: es un poder de 4.º nivel para los psiónicos especializados en la psicocinesis, y de 4.º nivel para los guerreros psíquicos.

DESPLIEGUE

Cuando se manifiesta un poder, el efecto principal puede verse acompañado por un despliegue visual; estos efectos secundarios pueden ser: auditivos, materiales, olfativos y visuales. Ningún despliegue de un poder es suficiente como para crear consecuencias durante el combate para las criaturas psiónicas, sus aliados o sus

oponentes. El efecto secundario tiene lugar sólo si la descripción del poder así lo indica.

Si están a la vez en efecto varios poderes con el mismo despliegue visual, éste no se vuelve necesariamente más intenso. En su lugar, el despliegue global sigue siendo más o menos el mismo, aunque con pequeños picos de mayor intensidad. Una prueba de Conocimiento de psiónica (CD 10 + 1 por poder adicional en uso) revela el número exacto de estos poderes simultáneos.

Distribución del despliegue visual: a pesar de que casi todos los poderes poseen un despliegue, un personaje psiónico siempre puede optar por manifestarlos sin los añadidos llamativos. Para hacerlo, sin importar el número de despliegues que posea, un manifestador debe realizar una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del poder); esta prueba es parte de la acción de manifestar el poder. Si no se tiene éxito, se manifiesta de la forma normal, con todo el despliegue de efectos.

Incluso si un manifestador ejecuta un poder sin un despliegue, todavía sigue estando sujeto a ataques de oportunidad en las circunstancias habituales. Mirar a los ojos de alguien lejano, centrarse en algo que no sea el mundo material, y el desdoblamiento de la atención que requiere manifestar un poder, distrae suficientemente la atención del psiónico como para garantizar el ataque. Por supuesto, se puede realizar otra prueba de Concentración de la forma habitual para manifestar a la defensiva o mantener un poder en caso de ser atacado.

Personalizar despliegues: el DM podría sustituir un efecto de despliegue estándar (según se indica a continuación) por otro específico apropiado para su campaña. Alternativamente, un jugador puede querer personalizar sus despliegues. Por ejemplo, los poderes con un despliegue material podrían producir un "polvo de hadas" en lugar de un brillo ectoplásmico. Una vez que se personaliza, sus efectos no pueden variar para esa campaña o personaje.

Auditivo (au): un murmullo de graves se distribuye desde la cercanía del manifestador o de la víctima del poder (a elección del personaje), misteriosamente parecido a muchas voces profundas juntas. El sonido pasa en un segundo de ser imperceptible a ser tan alto que puede ser oído en 15' a la redonda con una prueba con éxito de Escuchar a CD 10. Algunos poderes describen despliegues auditivos únicos.

Material (ma): el sujeto o la zona se ven cubiertos durante un instante por una sustancia translúcida y brillante, que se evapora un asalto después sin importar la duración del poder. Los psiónicos sofisticados reconocen el material, completamente inerte, como una filtración de ectoplasma procedente del plano Astral.

Mental (me): un leve tintineo suena una vez en la mente de las criaturas a 15' o menos del manifestador o del objetivo, según decida el personaje. También puede hacer, si quiere, que el tintineo suene constantemente durante la duración del poder; algunos crean despliegues mentales únicos.

Olfativo (ol): un olor extraño pero familiar lleva a recordar durante un breve instante algún recuerdo lejano. Es difícil de ubicar, y además dos individuos nunca lo describirán de la misma forma (para uno puede ser parecido a leña quemada y para el otro, madreleña). El olor se origina en el manifestador y se propaga a una distancia de 20', para luego desaparecer en menos de un segundo (o hasta la duración del poder, si así lo desea).

Visual (vi): los ojos del manifestador arden como puntos de fuego argénteo mientras el poder esté en efecto. Un *flash* arco iris barre la zona desde él y hasta una distancia de 5', para luego disiparse, a menos que se describa un despliegue visual único, como en el caso de que la entrada "Despliegue" incluya "ver texto", lo que significa que se detalla un efecto visual en el texto del poder. Por ejemplo, la entrada de "Despliegue" de *constructo astral* es "Visual; ver texto", y el contenido indica que se forma un constructo; este objeto visible es el despliegue del poder.

TIEMPO DE MANIFESTACIÓN

La mayoría de los poderes poseen un tiempo de manifestación de una acción estándar, otros uno o más asaltos, y unos pocos una acción gratuita. "Tipos de acciones", en la pág. 138 del *Manual del jugador*, detalla las diferencias entre estos tipos de acciones.

Un poder que necesita un asalto para manifestarse precisa de una acción de asalto completo, surtiendo efecto justo antes de que comience tu turno en el asalto posterior a que comencaras a manifestarlo, momento en el cual actúas de la manera habitual.

Un poder que necesita 1 minuto para ser manifestado toma efecto justo antes de que comience tu turno de un minuto después (y durante cada uno de esos 10 asaltos, estás manifestando el poder como una acción de asalto completo, según lo descrito anteriormente para las acciones de 1 asalto). Estas acciones deben ser consecutivas e ininterrumpidas, o los puntos de poder se perderán y el poder fallará.

Cuando utilizas un poder que requiere 1 asalto o más para manifestarse, debes continuar la concentración desde el asalto actual hasta (al menos) justo antes de que comience tu turno del siguiente asalto. Si pierdes la concentración antes de que se complete el tiempo de manifestación, los puntos de poder se perderán y el poder fallará.

Tomas todas las decisiones pertinentes al poder (alcance, objetivo, área, versión, etc.) cuando entra en efecto. Por ejemplo, si manifiestas un *constructo astral*, seleccionas su ubicación y aptitudes cuando toma forma.

Además de los tipos de acciones descritas en la pág. 138 del *Manual del jugador*, este libro incluye dos nuevos: la acción rápida y la acción inmediata.

Acción rápida: una acción rápida consume una cantidad de tiempo muy pequeña, pero representa un mayor gasto de esfuerzo y energía que una acción gratuita. Puedes realizar una acción rápida por turno sin afectar tu capacidad de realizar otras acciones, siendo en este aspecto como una acción gratuita. Sin embargo, sólo puedes realizar una acción rápida por turno, sin importar qué otras acciones emprendas, y en cualquier momento en que se te permitiera realizar una acción gratuita. Las acciones rápidas son utilizadas en la psiónica y en la activación de objetos psiónicos; muchos personajes (especialmente aquellos que no utilizan la psiónica) nunca tienen la oportunidad de emprender una acción rápida.

Manifestar un poder apresurado es una acción rápida. Además, cualquier poder con un tiempo de lanzamiento de una acción rápida (como *explosión*) es de este tipo.

Manifestar un poder con un tiempo de manifestación de una acción rápida no provoca ataques de oportunidad.

Acción inmediata: parecida a una acción rápida, este tipo de acción consume una cantidad mínima de tiempo, pero representa

un gasto de energía y tiempo superior al de una acción gratuita. Sin embargo, a diferencia de la acción rápida, puede ser realizada en cualquier momento, incluso si no es tu turno. En caso de que emprendas una acción inmediata en tu turno, entonces es como si fuera una acción rápida, y no puedes usar otra de ninguno de estos tipos hasta el siguiente si has utilizado una acción inmediata cuando no era el tuyo (efectivamente, usar una acción inmediata antes de tu turno es equivalente a usar la acción rápida de tu turno siguiente). No puedes utilizar una acción inmediata si estás prevenido.

ALCANCE

El alcance de un poder indica lo lejos que puede llegar desde tu posición, según lo definido en la entrada "Alcance" de la descripción del poder. Este valor indica la distancia máxima a la que puede llegar el efecto o su punto de origen. Si alguna parte del área se extendiera fuera del alcance, esa porción no tendrá efecto. Los alcances estándar son los siguientes.

Personal: el poder sólo te afecta a ti.

Toque: debes tocar a la criatura u objeto para afectarlo. Un poder de toque que inflija daño es capaz de producir un golpe crítico como cualquier arma, con una amenaza de crítico en una tirada natural de 20 e infligiendo doble daño con un impacto crítico con éxito. Algunos poderes de toque, como *teleportación psiónica*, te permiten tocar a varios objetivos, tantos como objetivos voluntarios puedas alcanzar, aunque todos deben ser tocados en el mismo asalto que manifiestes el poder.

Corto: el poder llegará hasta una distancia de 25'. El alcance máximo aumenta en 5' por cada dos niveles de manifestador que poseas (30' para un psiónico de 2.º nivel, 35' para uno de 4.º nivel, etc.).

Intermedio: el poder alcanza hasta 100' + 10' por nivel de manifestador.

Largo: el poder alcanza hasta 400' + 10' por nivel de manifestador.

Alcance expresado en pies: algunos poderes poseen una categoría de alcance no estándar, pero será un valor expresado en pies.

CÓMO DIRIGIR UN PODER

Dependiendo del tipo de poder, tendrás que tomar alguna decisión como a quién afectará o dónde tendrá su origen. La siguiente línea en la descripción de un poder define su objetivo u objetivos, su efecto o su área, según sea apropiado.

Objetivo u objetivos: algunos poderes, como *hechizo psiónico*, poseen uno o más objetivos. Los manifiestas sobre criaturas u objetos, según define el propio poder. Debes ser capaz de ver o tocar al objetivo, y elegirlo específicamente. Por ejemplo, puedes disparar un *empujón de energía* (siempre impacta a su objetivo) contra un grupo de bandidos con las instrucciones de golpear al "líder". Para ello, tendrás que ser capaz de identificarlo y verlo (o probar suerte adivinándolo). De todas formas, no tienes que seleccionar al objetivo hasta que terminas de manifestar el poder.

Si manifiestas un poder dirigido sobre un tipo equivocado de criatura, como un *hechizo psiónico* no aumentado sobre un xorn, el poder no tendrá efecto. Si el objetivo eres tú (el poder tiene una línea que dice "Objetivo: tú"), no tienes derecho a TS, y la RP no se aplica. El TS y la RP son omitidos en tales casos.

Algunos poderes puede manifestarse sólo sobre objetivos voluntarios. Declararte como un objetivo voluntario es algo que puedes hacer en cualquier momento, incluso si estás desprevenido o si no es tu turno. Las criaturas inconscientes son consideradas voluntarias de manera automática, pero no un personaje que esté consciente pero inmóvil o indefenso (como atado, aterrado, participando en una presa, paralizado, sujeto o aturdido). Las líneas de "Tiro de salvación" y de "Resistencia a poderes" suelen ser omitidas con estos poderes, puesto que sólo se pueden usar sobre objetivos voluntarios.

Efecto: algunos poderes, como la mayoría de los incluidos en la disciplina de metacreatividad, crean cosas en lugar de afectar a las ya existentes. A menos que se indique lo contrario en su descripción, debes señalar la ubicación donde aparecerán, ya sea viéndola o definiéndola; por ejemplo, "El vagabundo ectoplásmico aparecerá a 20' de la boca de la caverna en la que se oculta el xorn". El alcance determina lo lejos que puede aparecer un efecto, pero si es móvil (como pueda serlo un constructo astral), se podrá mover sin importar el alcance del poder una vez haya sido creado.

Rayo: algunos efectos son rayos (por ejemplo, *fragmento de cristal*). Los diriges como si fueran un arma a distancia, aunque generalmente realizas un ataque de toque a distancia en lugar de uno a distancia normal. Como ocurre con un arma a distancia, puedes disparar a la oscuridad o a una criatura invisible con la esperanza de que impacte a algo. No tienes por qué ser capaz de ver a la criatura que intentes golpear, a diferencia de un poder con objetivo. Sin embargo, las criaturas que estén en medio o los obstáculos pueden bloquear tu línea visual o proporcionar cobertura a tu objetivo.

Si un poder de rayo posee una duración, ésta será la del efecto que produce y no el tiempo que persiste.

Si un poder de rayo inflige daño, puedes ser capaz de provocar un golpe crítico como si fuera un arma corriente, con una amenaza de crítico de 20 en una tirada natural, e infligiendo el doble de daño.

Expansión: algunos efectos, como el de *controlar el aire*, se expanden desde su punto de origen (que puede ser la intersección de un tablero de combate o el propio manifestador) hasta una distancia descrita en el poder. El efecto se puede expandir por esquinas y zonas que no puedas ver. Calcula la distancia en función de la distancia real viajada, teniendo en cuenta los giros que realice el efecto. Cuando se determina la de los efectos de expansión, hazlo teniendo en cuenta que bordea los muros, y no que los atraviesa. Como ocurre con el movimiento, no trases diagonales a través de esquinas. Debes designar el punto de origen para el efecto (a menos que esté centrado sobre ti), aunque no necesitas disponer de línea visual (como se detalla más adelante) con todas las partes del mismo.

Moldeable (Mo): una línea de "Efecto" que termina con un "(Mo)", como sucede con *vagabundo ectoplásmico*; puedes dar forma al poder, pero con una dimensión no inferior a 10'.

Área: algunos poderes afectan a un área. De vez en cuando, la descripción de un poder especifica una de tamaño especial, pero normalmente suelen ser iguales a una de las categorías que se definen más adelante.

Sin hacer caso de la forma del área, eliges el punto en que se origina el poder, pero por lo demás no sueles tener control sobre qué criatura u objetos resultan afectados. El punto de origen de

uno de estos poderes es siempre una intersección del tablero. Cuando determines si una criatura se encuentra dentro del área de un poder, cuenta la distancia en casillas desde el punto de origen, como lo harías cuando mueves a un personaje o cuando determinas el alcance de un ataque a distancia; la única diferencia es que en lugar de contarla desde el centro de una casilla hasta el centro de la siguiente, lo haces de intersección a intersección.

Puedes contar diagonalmente a través de una casilla, pero cada dos casillas, la segunda cuenta como dos. Si el extremo más lejano de la casilla está dentro del área del poder, cualquier cosa dentro de ella también lo estará. Si el área toca sólo el borde más cercano de una casilla, cualquier cosa dentro de ella no se verá afectado por el poder.

Emanación, expansión o explosión: la mayoría de los poderes que afectan un área funcionan como una emanación, expansión o explosión. En estos casos eliges su punto de origen y cuentas el efecto desde ese lugar.

Un poder de explosión afecta a cualquier cosa que atrape en su área, incluso a criaturas que no veas. Por ejemplo, si señalas la intersección de dos pasillos como el punto de origen de un poder de *disipar psiónica*, el poder se extiende en las cuatro direcciones, quizás atrapando a criaturas que no podías ver puesto que se encontraban al doblar la esquina con respecto a ti. No puede afectar a criaturas con cobertura total con respecto al punto de origen (en otras palabras, su efecto no dobla esquinas). La forma por defecto para una explosión es una esfera, aunque algunos de estos poderes son descritos como con forma de cono (como en el caso del *aliento del dragón negro*). Un área de explosión define a cuánta distancia desde el punto de origen se extiende el efecto.

Un poder de emanación funciona como uno de explosión, salvo que el efecto continúa difundiéndose desde el punto de origen por toda su duración.

Un poder de expansión se extiende como uno de explosión, pero puede doblar esquinas. Eliges el punto de origen y el poder se propaga una distancia determinada en todas las direcciones. Calcula el área que llena el efecto del poder, teniendo en cuenta cualquier giro que deba realizar.

Cono, línea o esfera: la mayoría de los poderes que afectan un área tienen una forma particular, como un cono, línea o esfera.

Un poder con forma de cono se dispara desde ti en un cuarto de circunferencia en la dirección que indiques. Comienza desde cualquier esquina de tu casilla y se ensancha a medida que avanza. La mayoría de los conos son explosiones o emanaciones, y por lo tanto no doblan esquinas.

Un poder con forma de línea se mueve desde ti en línea recta en la dirección que indiques. Comienza desde una esquina de tu casilla y se extiende hasta el límite del alcance o hasta que golpee una barrera que bloquee su línea de efecto. Un poder con forma de línea afectará a todas las criaturas en las casillas por las que pase o toque.

Un poder con forma de esfera se expande desde su punto de origen hasta rellenar un área esférica. Pueden tratarse de explosiones, emanaciones o expansiones.

Otros: un poder puede disponer de un área única detallada en su descripción.

Línea de efecto: se trata de un camino recto y sin obstáculos que indica qué puede afectar un poder. Una barrera sólida cancela

una línea visual, pero no la niebla, la oscuridad y otros factores que limitan la visibilidad.

Debes tener una línea de efecto despejada hasta cualquier objetivo sobre el que manifiestes un poder o en cualquier espacio en el que desees crear un efecto (como cuando creas un constructo astral), o una línea de efecto despejada hasta el punto de origen de cualquier poder que manifiestes, como pueda ser el centro de una *bola de energía*. Una explosión, cono o emanación afecta sólo un área, criaturas u objetos con los que tenga línea de efecto desde su origen (el punto central de una explosión esférica, el punto de inicio de una explosión con forma de cono o el punto de origen de una emanación).

Una barrera que sea sólida pero con un agujero de al menos un pie cuadrado, no bloquea la línea de efecto de un poder. Tal apertura significa que los 5' de muro en los que se halla el agujero se dejan de considerar como una barrera en lo que respecta a determinar la línea de efecto de un poder.

DURACIÓN

La línea de "Duración" de un poder te indica cuánto persistirá su energía psiónica.

Duraciones cronometradas: muchas duraciones son medidas en asaltos, minutos, horas, etc. Cuando el tiempo se acaba, la energía psiónica que sustenta el efecto se desvanece y el poder finaliza. Si la duración es variable (como en el caso de utilizar *disipar psiónica* para eliminar las propiedades de un objeto psiónico), el DM realizará la tirada en secreto.

Instantáneo: la energía psiónica viene y se va en el instante en que se manifiesta el poder, aunque las consecuencias pueden ser más duraderas. Por ejemplo, *ajuste corporal* dura sólo un instante, pero la curación que otorga nunca se deshace o desvanece.

Permanente: la energía permanece tanto como el efecto. Esto significa que el poder es vulnerable a *disipar psiónica*. Ejemplo: *cristalizar*.

Concentración: el poder dura tanto como te concentres en él. Hacer esto es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Cualquier cosa que pueda romper tu concentración cuando manifiestes un poder también puede hacerlo durante la concentración para mantenerlo, provocando que el poder termine. No puedes manifestar un poder mientras te concentres en otro. Algunos poderes pueden persistir durante un breve espacio de tiempo tras el cese de la concentración. Por ejemplo, el poder de *muro de energía* posee una duración de concentración + 1 asalto por nivel. En tal caso, el poder sigue funcionando durante el tiempo indicado tras cesar la concentración, pero nada más. Por lo demás, debes concentrarte para mantener el poder, pero bajo ningún concepto podrás hacerlo durante más tiempo que la duración indicada. Si un objetivo se mueve fuera del alcance, el poder reacciona como si tu concentración se hubiera roto.

Receptores, efectos y áreas: si el poder afecta directamente a criaturas (por ejemplo, *hechizo psiónico*), el resultado viaja con el recipiente por la duración del poder. Si crea un efecto, éste permanece hasta que finalice, por lo que podría moverse (un constructo astral persiguiendo a tus enemigos) o quedarse quieto. Estos efectos pueden ser destruidos antes de que finalicen (por ejemplo, un constructo astral puede serlo). Si el poder afecta a un área, como en el caso de *muro de energía*, entonces el poder permanece en la zona hasta que termine. Las criaturas se vuelven receptoras del poder cuando entran en el área, y dejan de serlo cuando la abandonan.

Poderes de toque y retener una descarga: en la mayoría de los casos, si no descargas un poder de toque en el asalto en que lo manifiestas, entonces puedes retener la descarga (posponer la descarga del poder) indefinidamente. Puedes realizar ataques de toque asalto tras asalto. Si tocas alguna cosa con tu mano mientras retienes una descarga, el poder se liberará. Si manifiestas otro poder, el de toque desaparecerá.

Algunos poderes de toque, como un *martillo* aumentado, permiten tocar múltiples objetivos como parte de él. No puedes retener la descarga de estos poderes; debes tocar a todos los objetivos en el mismo asalto en que has terminado de manifestarlo. Puedes tocar a un amigo (o a ti mismo) como una acción estándar o hasta seis amigos como acción de asalto completo.

Descarga: ocasionalmente, un poder dura un tiempo fijo o hasta que se desencadene o descargue. Por ejemplo, *toque disolvente* espera hasta que es usado o hasta que expira, lo que ocurra primero.

(D) Deshacer: si la línea de "Duración" finaliza con "(D)", podrás deshacer el poder cuando quieras. Deberás estar dentro del alcance del efecto del poder y desear mentalmente que se deshaga, lo que provoca el mismo despliegue que cuando lo manifestaste en primera instancia. Deshacer un poder es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad. Un poder que dependa de la concentración se puede deshacer por su propia naturaleza, puesto que todo lo que tienes que hacer es dejar de concentrarte en él durante tu turno.

TIRO DE SALVACIÓN

Normalmente, un poder dañino permite a un objetivo realizar un TS para evitar todo o parte del efecto. La línea "Tiro de salvación" en la descripción del poder define qué tipo de salvación permite y cómo funciona.

Niega: el poder no tiene efecto sobre un receptor que tenga éxito en su salvación.

Parcial: el poder causa un efecto sobre el recipiente, como pueda ser la muerte. Una salvación con éxito significa que acontece algún efecto menor (como sufrir daño en lugar de resultar muerto).

Mitad: el poder inflige daño, y una salvación con éxito lo reduce a la mitad (redondeado hacia abajo).

VARIANTE: LA CD DE LOS TS FRENTE A LOS PODERES

Un método alternativo para determinar la CD de un TS de una víctima contra un poder es lanzar un d20 en lugar de usar 10 como la base para establecerla. A la larga, este método posee la ventaja de sesgar la

media de la CD de un poder un poco al alza, así como proveer un poco más de variabilidad, pero a la vez tiene la desventaja de que requiere más tiempo. Al utilizar esta variante, un TS contra un poder posee una CD de d20 + el nivel del poder + el modificador de característica clave del manifestador.

Ninguno: no se permite TS.

(objeto): el poder puede ser manifestado sobre objetos que reciben un TS sólo si son psiónicos o si están "atendidos" (sujetos, portados, agarrados, etc.) por una criatura que resista el poder, en cuyo caso el objeto utiliza su bonificador de salvación a menos que el suyo propio sea mayor. Esta notación no significa que un poder pueda ser manifestado sólo sobre objetos, ya que algunos poderes de esta clase pueden ser usados también sobre criaturas. El bonificador de salvación de un objeto psiónico es igual a 2 + la mitad del nivel de manifestador del objeto.

(inofensivo): el poder suele ser benéfico, no dañino, aunque la criatura objetivo puede intentar un TS si así lo desea.

CD del TS: la CD de un TS contra tu poder es de 10 + el nivel del poder + tu modificador de característica clave (Inteligencia para los diversos psiónicos, Sabiduría para un guerrero psíquico o Carisma para un indómito). El nivel de un poder puede variar dependiendo de tu clase. Por ejemplo, *evadir explosión* es un poder de 3.º nivel para un guerrero psíquico pero de 7.º nivel para un psiónico o indómito. Siempre usas el nivel de poder aplicable a tu clase.

Tener éxito en un TS: una criatura que tenga éxito en una salvación contra un poder que no tenga efectos físicos obvios experimenta una fuerza hostil o un estremecimiento, pero no puede deducir la naturaleza exacta del ataque. Por ejemplo, si manifestas en secreto un *hechizo psiónico* sobre una criatura y tiene éxito en su TS, sabrá que alguien ha usado psiónica contra él, pero no podría decir qué intentabas hacer. De igual forma, si una criatura tiene éxito en su TS contra un poder dirigido, como un *hechizo psiónico*, sientes que el poder ha fallado. No sabes decir cuándo las criaturas tienen éxito en sus salvaciones contra poderes de área o efecto.

Fallar un TS contra poderes enajenadores: si fallas tu TS, no eres consciente de que has resultado afectado por un poder.

Fallos y éxitos automáticos: un 1 natural (el d20 indica 1) en un TS es siempre un fallo, y el poder puede provocar daños en los objetos al descubierto (véase "Objetos supervivientes tras un TS"). Un 20 natural (el d20 indica 20) es siempre un éxito.

Rehusar un TS: una criatura puede, voluntariamente, renunciar a un TS y aceptar, también voluntariamente, el resultado del poder. Incluso un personaje con una resistencia especial a la psiónica (como la resistencia a los efectos enajenadores del elfo, que incluye a todos los poderes de telepatía) puede suprimir esta cualidad.

Objetos supervivientes tras un TS: a menos que el texto descriptivo del poder especifique otra cosa, todos los objetos

transportados o llevados puestos por una criatura sobreviven a un ataque psiónico. Sin embargo, si obtiene un 1 natural en su TS contra el efecto, un objeto al descubierto resulta dañado si es que el poder puede conseguirlo. Consulta la tabla 4-1: objetos afectados por ataques psiónicos. Determina qué cuatro objetos portados o transportados por la criatura son los más propensos a verse afectados y elige al azar uno de ellos. Este objeto debe realizar un TS contra la forma de ataque o sufrir el daño que inflija el ataque (véase "Hacer pedazos un objeto", pág. 165 del *Manual del jugador*).

TABLA 4-1: OBJETOS AFECTADOS POR ATAQUES PSIÓNICOS

Orden ¹	Objeto
1.º	Escudo
2.º	Armadura
3.º	Casco mágico o psiónico, o psicocorona
4.º	Objeto en la mano (lo que incluye un arma, dorje, etc.)
5.º	Capa mágica o psiónica
6.º	Arma envainada o guardada con el equipo
7.º	Brazales mágicos o psiónicos
8.º	Ropa mágica o psiónica
9.º	Joyas mágicas o psiónicas (incluyendo anillos)
10.º	Cualquier otra cosa

1 Orden, de mayor a menor, de objetos con más probabilidad de ser afectados

RESISTENCIA A PODERES (RP)

La RP es una aptitud defensiva especial. Si tu poder está siendo resistido por una criatura con RP, debes realizar una prueba de nivel de manifestador (d20 + el nivel de manifestador) que sea al menos igual a la RP para que pueda afectar a esa criatura. La RP del defensor funciona como una CA contra los ataques psiónicos. La *Guía del Dungeon Master* detalla la RC [RC] (véase pág. 298), que es equivalente a la RP a menos que se utilice la opción de "La psiónica es diferente" (detallada más adelante). Añade cualquier ajuste a tu nivel de manifestador a esta prueba.

La línea de "Resistencia a poderes" y el texto descriptivo de un poder te indican si la RP de una criatura le protege contra él. En muchos casos, la RP se aplica sólo cuando una criatura que se resiste es objetivo de un poder, no cuando una criatura que se resista se encuentra con un poder que está ya en efecto.

Los términos "objeto" e "inofensivo" quieren decir lo mismo en lo que se refiere a la RP que a los TS. Una criatura con RP debe bajar voluntariamente la RP (como acción estándar) para ser afectada por un poder indicado como inofensivo. En tal caso, no necesitas realizar la prueba de nivel de manifestador descrita anteriormente.

TRAS EL TELÓN: COSTES EN PX DE LOS PODERES

Algunos poderes poseen un requisito de PX, a diferencia de un conjuro parecido. Los conjuros poderosos suelen estar compensados por una necesidad de componentes materiales de alto coste. Para los poderes psiónicos poderosos, los puntos de experiencia son un factor de equidad, asumiendo que 1 PX equivale *grosso modo* a 5 po.

TRAS EL TELÓN: AUMENTO

Los manifestadores deben hacer un pago adicional para aumentar el daño infligido por sus poderes para así mantener el equilibrio

entre poderes de distintos niveles. Una *flecha de energía* (un poder aumentado de 3.º nivel que cuesta 9 puntos de poder) debería costar lo mismo que una *teleportación dañina* que inflija 9d6 puntos de daño (un poder de 5.º nivel que cuesta 9 puntos de poder) por lo que no es "más barato" aumentar un poder de nivel bajo que manifestar uno de nivel alto. Manifestar un poder de mayor nivel suele ser más eficiente en cuanto al uso de puntos de poder que aumentar uno de nivel bajo ya que la CD de la salvación para resistir el efecto se basa en el nivel del poder.

PUNTOS DE PODER

Todos los poderes poseen una línea de "Puntos de poder" que indica el coste del mismo.

Las tablas de personajes psiónicos del Capítulo 2: clases indican la cantidad de puntos de poder a la que tienen acceso en un día en función de su nivel.

El coste de un poder está determinado por su nivel, como se muestra a continuación, y se encuentra indicado en su descripción por comodidad.

TABLA 4-2: PUNTOS DE PODER POR NIVEL DEL PODER

Nivel del poder	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Coste en puntos de poder	1	3	5	7	9	11	13	15	17

Límite de puntos de poder: algunos poderes te permiten realizar un gasto por encima del coste base para así poder lograr un efecto mejorado o aumentar el poder. El máximo de estos puntos que puedes usar en un mismo poder (por cualquier motivo) es igual a tu nivel de manifestador. Por ejemplo, un manifestador de 5.º nivel puede aumentar poderes de 1.º y 2.º nivel, pero no así uno de 3.º nivel ya que costaría 5 puntos de poder manifestarlo en su forma aumentada.

Coste en PX (PX): en la misma línea en la que se indica el coste en puntos de poder también se señala, si procede, el coste en PX. Algunos efectos especialmente poderosos (como *doblar la realidad* o *creación verdadera*) entrañan costes en PX que ningún conjuro o poder puede restaurar. No puedes gastar tantos PX como para que perdieras un nivel, por lo que no puedes manifestar un poder con un coste en PX a menos que dispongas de puntos suficientes. Sin embargo puedes, tras obtener suficientes PX como para conseguir un nuevo nivel, utilizar esos PX para manifestar un poder en lugar de mantenerlos y avanzar de nivel. Estos puntos son gastados cuando se ejecuta el poder, tenga o no éxito la manifestación.

TEXTO DESCRIPTIVO

Esta parte de la descripción de un poder detalla qué hace el poder y cómo funciona. Si una de las anteriores líneas de la descripción incluye "ver texto", aquí es donde se halla la explicación. Si el poder que estás leyendo está basado en otro (véase "Cadenas de poderes" en la pág. 69), podrías tener que mirar un poder diferente para la información de "ver texto". Si un poder es equivalente a un conjuro (como un *elaborar psiónico*), una entrada de "ver texto de conjuro" te refiere a la descripción del conjuro apropiado en el *Manual del jugador*.

Aumentar: muchos poderes poseen efectos variables en base al número de puntos de poder que utilices cuando los manifies-

tas: cuantos más puntos, más poderosos serán. El modo exacto en que este gasto afecta al poder es específico de cada uno. Algunas aumentaciones te permiten incrementar el número de dados de daño, mientras otros extienden su duración o lo modifican de forma única. Cada poder que pueda verse afectado está indicado con un párrafo que señala cuántos puntos de poder cuesta aumentarlo y el efecto que produce. Sin embargo, sólo puedes gastar una cantidad máxima igual a tu nivel de manifestador.

Por ejemplo, el poder de 3.º nivel *flecha de energía* cuesta 5 puntos de poder, pero puede ser aumentado para infligir 1d6 puntos de daño más por cada punto de poder adicional gastado. Un psiónico de 7.º nivel infligiría 7d6 puntos de daño con una *flecha de energía*. El aumento de un poder tiene lugar durante otra acción (manifestar un poder). A menos que se indique lo contrario en la descripción, sólo puedes aumentarlos en el momento en que los manifies.

PODERES Y PUNTOS DE PODER

Los personajes psiónicos manifiestan poderes, algo que implica la manipulación directa de la energía mental personal. Estas manipulaciones precisan de un talento natural y de meditación.

A diferencia de los magos, los personajes psiónicos no poseen "libros de poderes" y no tienen que prepararlos con antelación. De esta forma, los personajes psiónicos son parecidos a los bardos y hechiceros, pues lanzan sus conjuros "al vuelo". El nivel de un personaje psiónico limita el número de puntos de poder disponibles para realizar una manifestación (véase Capítulo 2: clases). La puntuación de característica relevante de un personaje psiónico (véase la tabla 2-1: modificadores de características y puntos de poder adicionales) podría permitirle obtener puntos de poder adicionales. Puede manifestar el mismo poder más de una vez, aunque cada vez resta puntos de poder al límite diario. Manifestar un poder es una ardua labor mental, en la que, para hacerlo, debe poseer una puntuación de característica clave de al menos 10 + el nivel del poder.

Cómo adquirir los puntos de poder diarios: para recuperar los puntos de poder diarios utilizados, un personaje psiónico tendrá que purificar su mente. Para ello, primero deberá dormir durante 8 horas; no tiene que estar en letargo durante cada minuto, aunque tiene que evitar moverse, combatir, manifestar poderes, usar habilidades, conversar o cualquier otra tarea física o mental que requiera de un esfuerzo durante el resto del periodo. Si su descanso es interrumpido, cada interrupción añade 1 hora al tiempo total

TRAS EL TELÓN: CÓMO RECUPERAR PUNTOS DE PODER

Alguien se puede preguntar por qué los puntos de poder gastados no se recuperan cada hora. La respuesta corta es que es más fácil mantener el control de tus puntos de poder si regresan todos a la vez y, lo que es más importante, los personajes tienen menos oportunidad de "jugar" con los puntos de poder, cronometrando los acontecimientos del día basándose en el uso y renovación de estos puntos. Permitir un sistema en que regrese una cantidad de puntos

cada hora proporcionaría a los personajes y monstruos psiónicos acceso a más aptitudes diarias. Además, la necesidad de descansar es razón suficiente como para no permitir una recuperación más rápida. Sin un periodo prolongado de relajación, la mente no descansará. Los puntos de poder no existen aparte del cuerpo, sino que son parte de él; utilizarlos es fatigoso para la mente, y sin el requisito de descanso, no regenerarán. Por esta misma razón, no se recuperan a una velocidad fija a lo largo del día. Sólo el descanso físico puede llevar la renovación mental.

que necesita descansar para purificar su mente, y debe disponer de al menos 1 hora de descanso inmediatamente antes de recuperar los puntos de poder perdidos. Si el personaje no necesita dormir por alguna razón, seguirá necesitando 8 horas de sosiego antes de recuperarlos. Por ejemplo, los personajes psiónicos elfos necesitan descansar 8 horas para limpiar sus mentes, incluso si sólo precisan de 4 horas de trance para refrescar sus cuerpos. Por lo tanto, un elfo psiónico podría entrar en trance durante cuatro horas y descansar otras cuatro para recuperar los puntos de poder.

Límite de manifestación reciente e interrupción del descanso: si un personaje psiónico ha manifestado poderes recientemente, el drenaje de sus recursos reduce su capacidad de recuperar puntos de poder. Cuando los regenera para el día que se abre, todos los puntos de poder que haya usado en las últimas 8 horas cuentan contra su límite diario. Si Ialdabode normalmente tiene dos puntos de poder al día, pero ha manifestado *hechizo psiónico* durante la noche, recupera 1 punto de poder para el día siguiente.

Entorno tranquilo: para recuperar puntos de poder, un personaje psiónico debe tener suficiente paz, tranquilidad y comodidad para permitir la concentración adecuada. El entorno del personaje psiónico no tiene por qué ser lujoso, pero sí debe estar libre de distracciones, como el ruido de un combate cercano u otros ruidos altos. La exposición a inclemencias climáticas evita la necesaria concentración, igual que cualquier herida o TS fallido que deba realizar el personaje mientras se concentra o recupere puntos de poder.

Recuperar puntos de poder: una vez que los personajes hayan descansado en un entorno adecuado, sólo es necesario un acto de concentración durante 1 asalto completo para recuperar todos los puntos de poder del límite diario del personaje.

Muerte y puntos de poder: si un personaje fallece, todos los puntos de poder almacenados en su mente son borrados. Un efecto poderoso (como *enmendar la realidad*) puede recuperar los puntos de poder perdidos cuando el personaje se recupere.

CÓMO AÑADIR PODERES

Los personajes psiónicos pueden aprender nuevos poderes cuando consigan un nuevo nivel. Un psiónico puede obtener cualquier poder de la lista de psiónico/indómito y los de su disciplina. Un indómito puede aprender cualquier poder de la lista de psiónico/indómito. Un guerrero psíquico puede aprender cualquier poder de la lista de guerrero psíquico.

Poderes obtenidos a 1.º nivel: los psiónicos y otros personajes psíquicos meditan durante algún tiempo entre aventuras para intentar liberar aptitudes mentales latentes. Cada vez que un personaje psiónico avanza un nivel, aprende nuevos poderes de acuerdo a su descripción de clase.

De esta forma, los psiónicos, guerreros psíquicos e indómitos aprenden nuevos poderes elegidos por ellos: representan las aptitudes liberadas de su latencia. Los poderes deben ser de un nivel que los personajes puedan manifestar.

Investigación aparte: un psiónico también puede desarrollar un poder por sí mismo, duplicando los efectos de uno o creando otro completamente nuevo.

Si el DM decide permitir que los personajes desarrollen nuevos poderes, utiliza las siguientes pautas para manejar la situación.

Cualquier tipo de manifestador puede crear un nuevo poder. La investigación necesaria precisa tener acceso a un lugar retirado en el que se pueda meditar sin interrupción, además de 200 PX por cada semana; se necesita una semana por nivel del poder. Este

coste en PX refleja el peligroso viaje interior en el que se embarca el personaje. Al final de ese periodo, tendrá que realizar una prueba de Conocimiento de psiónica (CD 10 + el nivel del poder); si tiene éxito, el personaje aprende el nuevo poder en caso de que la investigación produjera uno viable. Si la prueba falla, el personaje debe volver a pasar por todo el proceso de investigación en caso de que quiera intentarlo de nuevo.

El DM debería hablar con el jugador antes de que comience la investigación para indicarle los parámetros bajo los cuales el poder sería aceptable en el juego (en la pág. 35 de la *Guía del Dungeon Master*, bajo "Creación de nuevos conjuros", encontrarás algunos consejos). El DM puede decidir con antelación que los poderes que invoquen ciertas capacidades, como pueda ser viajar en el tiempo, no son viables y por lo tanto los poderes asociados no pueden ser investigados con éxito en la campaña. El número de poderes que todas las clases psiónicas pueden conocer está estrictamente limitado; los manifestadores nunca pueden exceder estos límites incluso mediante la investigación de nuevos poderes.

Cómo manifestar un poder desconocido a partir de otro conocido

Un personaje psiónico puede intentar manifestar un poder desde una fuente distinta a su propio saber (normalmente una piedra de poder u otro personaje psiónico voluntario). Para ello, debe primeramente tomar contacto (un proceso similar a examinar una piedra de poder, que precisa de una prueba de Conocimiento de psiónica a una CD de 15 + el nivel del poder a manifestar). Un personaje psiónico puede intentar contactar sólo con un personaje o criatura voluntaria (las criaturas inconscientes son consideradas voluntarias, aunque no así los personajes psiónicos bajo los efectos de otras condiciones de inmovilización). Los personajes que no puedan usar piedras de poder por cualquier razón, tampoco pueden intentar manifestar un poder a partir del saber de otro personaje psiónico. El contacto mental requiere de 1 asalto completo de contacto físico, y puede provocar ataques de oportunidad. Una vez se consigue, el personaje se vuelve consciente de todos los poderes que conoce el otro personaje que sean de nivel igual o inferior a los que él es capaz de manifestar. Por ejemplo, si un psiónico pudiera manifestar poderes de 5.º nivel, percibiría todos los poderes que conoce el otro psiónico y que sean de 5.º nivel o inferior.

A continuación, el personaje psiónico debe escoger uno de los poderes y realizar una segunda prueba de Conocimiento de psiónica (CD 15 + el nivel del poder) para ver si lo comprende. Si no pertenece a su lista de clase, fallará automáticamente esta tirada.

Tras entablar con éxito contacto con otro personaje o criatura psiónica voluntaria y aprender lo que pueda de ese poder en particular, podrá intentar inmediatamente manifestar el poder incluso si no lo conoce (y suponiendo que tenga puntos de poder disponibles). En el turno siguiente puede probar a ejecutarlo de la forma normal, y tendrá éxito si consigue superar una prueba adicional de Conocimiento de psiónica (CD 15 + el nivel del poder). Retiene la capacidad de manifestar el poder seleccionado durante un solo asalto. Si no lo hace, falla la prueba de Conocimiento de psiónica o manifiesta otro poder, perderá la oportunidad de ejecutarlo durante ese día.

CÓMO USAR PUNTOS DE PODER ALMACENADOS

Los personajes psiónicos viven y mueren según el número de puntos de poder que tienen disponibles en un momento cualquie-

ra. No es sorprendente que exista una gran variedad de objetos psiónicos para almacenar puntos de poder y usarlos más tarde, en especial un aparato de almacenaje llamado *crystal cognoscitivo* (véase Capítulo 7: objetos psiónicos). Sin hacer caso del tipo de objeto que almacene los puntos de poder, todos los personajes psiónicos deben seguir unas estrictas reglas cuando contacten con puntos de poder almacenados.

Una sola fuente: cuando se utilizan puntos de poder desde un objeto de almacenaje para manifestar un poder, el personaje no puede pagar el coste del mismo mediante más de una fuente; tiene que decidir si usa el objeto, su propia reserva de puntos de poder o alguna otra fuente. Por lo tanto, un psiónico que intente manifestar un poder con un coste de 3, no podría usar un objeto con una capacidad máxima de almacenaje de 1 punto de poder, y añadir 2 desde su propia reserva. Sin embargo, podría usar un aparato de almacenaje con un máximo mayor para manifestar uno o más poderes cuyos costes fueran inferiores al mismo: un *crystal cognoscitivo* que almacene un máximo de 9 puntos de poder podría pagar nueve poderes de 1.^{er} nivel o una combinación de poderes cuyo coste total sea de 9.

Recarga: la mayoría de los aparatos de almacenaje de puntos de poder permiten a los personajes psiónicos "recargar" el objeto mediante su propia reserva. Hacer esto vacía la reserva de puntos de poder del personaje en una proporción de uno a uno, como si hubiera manifestado un poder; sin embargo, estos puntos permanecen almacenados indefinidamente.

No se puede hacer a la contra: los personajes psiónicos no pueden usar puntos de poder almacenados en un objeto para rellenar su propia reserva.

APTITUDES ESPECIALES

Los ilícidos, githyanki, yuan-ti y otras criaturas psiónicas, pueden crear efectos psiónicos sin disponer de niveles en una clase psiónica (aunque pueden adoptar niveles en una de ellas para mejorar aún más sus habilidades); tales criaturas poseen el subtipo de psiónicas. Los personajes que utilicen dorjes, *crystal cognoscitivos* y otros objetos psiónicos también pueden crear efectos psiónicos. Además de las aptitudes sobrenaturales y sortilegas ya existentes, este libro introduce las psíquicas (las criaturas psiónicas podrían tener aptitudes naturales y extraordinarias, descritas en el *Manual del jugador* y el *Manual de monstruos*).

Aptitudes psíquicas (Ps): la manifestación de poderes por parte de un personaje psiónico está considerado como una aptitud psíquica, como lo son los que ejecutan las criaturas sin una clase psiónica (aquellas que poseen el subtipo de psiónica, también llamadas criaturas psiónicas). Normalmente, las aptitudes psíquicas de una criatura psiónica funcionan como el poder del mismo nombre, aunque existen algunas que son únicas, y son explicadas en el texto en que son descritas.

Las aptitudes psíquicas no tienen ningún componente verbal, somático o material, como tampoco requieren de un foco o un coste en PX (incluso si el poder equivalente lo tiene). El usuario los activa mentalmente. La armadura nunca afecta a la utilización de estas aptitudes, y tienen un tiempo de manifestación de 1 acción estándar a menos que se indique lo contrario en la descripción de la aptitud. En todo lo demás, funcionan igual que un poder. Sin embargo, una criatura psiónica no tiene que pagar ningún coste en puntos de poder por una aptitud psíquica.

Las aptitudes psíquicas están sujetas a la RP y a ser disipadas por *disipar psiónica*. No funcionan en zonas donde la psiónica esté suprimida o negada (tales como un *campo de negación psiónica*).

Aptitudes sobrenaturales: algunas criaturas poseen aptitudes psiónicas consideradas sobrenaturales, como puedan ser las dotes psiónicas. Estas aptitudes no pueden ser interrumpidas en combate, a diferencia de los poderes, y no provocan ataques de oportunidad (salvo aquellas en las que se indique en su descripción). Las aptitudes sobrenaturales no están sujetas a la RP y no pueden ser negadas o disipadas; sin embargo, no funcionan en zonas donde la psiónica es suprimida, como es el caso de un *campo de negación psiónica*.

VARIANTE: LA PSIÓNICA ES DIFERENTE

El sistema estándar trata a la energía psiónica y la mágica como iguales y mutuamente vulnerables a un conjuro de *disipar magia* o un poder de *disipar psiónica*. La RC protege tanto de los poderes como de los conjuros, mientras que la RP protege tanto de los conjuros como de los poderes. Por ejemplo, un dragón con una RC de 18 también posee una RP de 18. De igual forma, los conjuros que protegen contra los efectos enajenadores funcionan contra los poderes enajenadores y viceversa.

Existen muchas razones para tratar a la psiónica de esta forma, pero la principal concierne al equilibrio del juego. Los fundamentos de D&D han sido diseñados para manejar la magia en todas sus facetas. Cualquier sistema que se aleje de estos fundamentos equilibrados corre el riesgo de convertirse en un sistema cogido con pinzas que no esté integrado con el resto del juego.

Además, este tipo de situación puede añadir complejidad a una campaña. Imagina que estás jugando con un personaje que utiliza un nuevo sistema de psiónica que no está integrado con la magia. Cuando apareces en escena, eres el único psiónico en la región o incluso del mundo. Nada puede resistir innatamente las extrañas energías de tu mente (aunque los TS funcionen normalmente). Por supuesto, lo que es bueno para unos es bueno para otros: la magia es una energía extraña para ti que no puedes disipar con tus poderes o resistirte a ella. Tu única opción viable es hacerte amigo de uno o dos lanzadores de conjuros o adquirir objetos mágicos que ofrezcan alguna protección contra la magia.

Esta sección proporciona algunos consejos para diferenciar la magia de la psiónica, pero recuerda que se trata de un método opcional de tratar con ambas, uno que sólo debería ser aceptada por un DM que quiera tomarse más tiempo preparando las partidas para asegurar el equilibrio.

Disipar: *disipar magia* no tiene efecto alguno cuando es lanzado sobre un poder, aptitud u objeto psiónico. De igual forma, *disipar psiónica* sólo es luz y ruido cuando se manifiesta contra un conjuro, efecto u objeto.

Efecto reducido: alternativamente, *disipar magia* tiene menos efecto sobre los poderes psiónicos, así como *disipar psiónica* tiene menos efecto sobre los conjuros. Cuando se hace una prueba de disipación contra la energía opuesta, la prueba es efectuada con un penalizador -4.

Poderes y conjuros enajenadores: los conjuros y aptitudes especiales que protegen la mente contra encantamientos no pueden proteger contra versiones psiónicas de efectos idénticos. Por ejemplos, los elfos no obtienen un bonificador +2 en sus TS de Voluntad contra *hechizo psiónico* como lo hacen contra *hechizar persona*. Las criaturas protegidas de los poderes telepáticos son vulnerables a los encantamientos.

Efecto reducido: alternativamente, las criaturas obtienen solo la mitad de la resistencia. Por ejemplo, los elfos reciben un bonificador +1 a sus TS de Voluntad para resistir poderes telepáticos.

Áreas de magia muerta o negación psiónica: *campo antimagia* no obstaculiza la psiónica, al igual que un *campo de negación psiónica* no suprime la magia en su área de efecto.

Efecto reducido: alternativamente, la psiónica tiene una posibilidad de ser obstaculizada en una zona de magia muerta, y viceversa. Cada asalto, un efecto opuesto sólo tiene una probabilidad del 50% de persistir sin ser obstaculizado, en cuyo caso se considera suprimido durante 1d4 asaltos, y pasa a funcionar sin obstáculos durante el resto de la duración del poder.

Resistencia a poderes y conjuros: la RC de un demonio no es efectiva contra el más nimio de los poderes manifestados por un personaje psiónico de 1.º nivel (aunque se aplican los TS normalmente). Las criaturas psiónicas especialmente poderosas poseen RP, que funciona bien contra poderes dirigidos, pero es inútil contra los conjuros dirigidos.

Efecto reducido: alternativamente, la RC funciona contra poderes, y la RP funciona contra conjuros, aunque en ambos casos la resistencia es inferior en 10 puntos a su valor real. Por lo tanto, una criatura con una RC de 25 tendría una RP de 15.

"Evolución" de criaturas: en un mundo en el que los poderes psiónicos funcionen pero en el que la RC no proteja contra ellos, las criaturas poderosas deberán tener tanto RC como RP, o se extinguirán rápidamente. Lo mismo se puede decir de las criaturas psiónicas con protección especial contra las energías mentales pero ninguna contra la magia. Aprovecha las siguientes modificaciones cuando utilices esta opción.

De forma parecida a las opciones de efecto reducido descritas anteriormente, todas las criaturas del *Manual de monstruos* con una RC de 10 o más reciben RP igual a este valor menos 10. Por ejemplo, un dragón con una RC de 18 dispondría de una RP de 8. Todas las criaturas del *Manual de monstruos* con capacidades psiónicas obtienen RP igual a su RC.

Unas pocas criaturas detalladas en el Capítulo 8 de este libro poseen RP. Con esta opción, si poseen una RP de 10 o superior, dispondrán de una RC igual a su RP menos 10.

Conjuros y poderes especializados: como ocurre en el caso de "Evolución de criaturas", deben existir conjuros y poderes especializados que permitan a las energías distintas interactuar a pequeña escala. Por ejemplo, los lanzadores de conjuros podrían disponer de un sortilegio de *disipar psiónica*, pero no será tan poderoso contra los poderes como un *disipar magia* contra los conjuros. Los psiónicos podrían desarrollar un poder de *negar magia*, pero no será tan potente contra los conjuros como *disipar psiónica* contra los poderes equivalentes.

Generalmente, cualquier conjuro o poder que permita a los sortilegios interactuar con la psiónica, y viceversa, debería ser de un nivel superior y proporcionar un efecto inferior que los conjuros y poderes de nombre similar que permanezcan en su propia área de influencia. A continuación se muestran algunos ejemplos.

Detectar psiónica: este conjuro de 2.º nivel funciona exactamente igual que *detectar magia*, salvo por su mayor nivel y el hecho de que detecta la psiónica.

Detectar magia: este poder de 2.º nivel funciona como un *detectar magia* normal, salvo por su mayor nivel y el hecho de que detecta magia.

Negación psiónica: este conjuro de 5.º nivel funciona como si fuera lanzado por un usuario de la magia de dos niveles menos que su nivel real. Por lo demás, es similar a *disipar magia*, salvo que está dirigido contra la psiónica.

Negación mágica: este poder de 5.º nivel funciona como si fuera manifestado por un personaje psiónico de dos niveles menos que su nivel real. Por lo demás, es similar a *disipar psiónica*, salvo que está dirigido contra la magia.

CAMPAÑAS PSIÓNICAS

Cuando la Mente de cristal, una entidad tan grande como una luna, apareció en el cielo hace ya una generación, el mundo cambió. Las criaturas y la gente comenzaron a desarrollar extrañas capacidades mentales nunca vistas, y aunque no se trataba de conjuros, podían alterar el mundo por su mera voluntad. Así fue como se introdujo la psiónica en el mundo.

Si tú (el DM) no has utilizado anteriormente la psiónica en tus partidas, podrías tener dudas sobre si adoptar o no este nuevo sistema de reglas. Para facilitar la transición, esta sección proporciona algunos puntos útiles, información de trasfondo y reglas adicionales que te ayudarán a dirigir una campaña que incluya el arte de la psiónica.

CÓMO AÑADIR LA PSIÓNICA A TU PARTIDA

La forma más sencilla de incorporar la psiónica en tus partidas es utilizando una especie de "revisión de la historia": sólo tienes que decidir qué personajes, monstruos, objetos y búsquedas psiónicas han sido siempre parte de tu mundo. Lo que ocurre es que, hasta ahora, tus personajes no se habían encontrado con psiónicos, o nunca se habían dado cuenta de que la maestría mental ofrecía mucho más que los simples beneficios de una meditación pacífica.

Ciertos PNJs, extraños sucesos y ciertos monstruos con los que se han cruzado los personajes durante el curso del juego resultan ser psiónicos, incluso si no se habían dado cuenta anteriormente de ello. Por ejemplo, el señor del crimen que los PJs derrocaron recientemente era un peón mental de la criatura psiónica llamada cerebrilith (véase pág. 190). El cerebrilith busca dominar secretamente una región del mundo utilizando sus poderes psiónicos de dominación. Lo que los PJs dieron por hecho que eran meras mejoras mágicas, resultan ser mucho más cuando se encuentran con otro peón del cerebrilith, un psiónico por derecho propio, o quizás incluso el mismo cerebrilith.

Los primeros personajes psiónicos

Quizás tus jugadores no hayan oído hablar de otros PNJs psiónicos antes por que son de los primeros en exhibir tales poderes. Esto podría ser debido a alguna de las siguientes razones:

- Tu mundo es joven. Los PJs están entre los primeros en explorar este nuevo poder.
- La psiónica no está tan extendida como la magia, y precisa de algo más que el mero hecho de que el personaje decida convertirse en un personaje psiónico. Quizás se trate del patrocinio de otro personaje psiónico (para ayudar a liberar las capacidades interiores del personaje que quiere ser psiónico), completar una gran búsqueda (como encontrar la Llave de la mente, que otorga a la criatura que la porte, brevemente, la capacidad de adoptar niveles de personaje psiónico), o acabar con el guardián del

"Muro del engaño velado" (que evitaba que cualquier criatura desarrollara poderes psiónicos).

- Una revolución, cataclismo o invasión sacude tu mundo de campaña tanto que la aparición de la psiónica no es más que un cambio entre muchos. Quizás hayan sido desencadenados por los propios personajes (como cuando echan abajo el "Muro del engaño velado") o quizás no tenga nada que ver con ellos, salvo que les permite, junto a otros personajes destacados, explorar los nuevos poderes de la mente. La aparición de la Mente de cristal, como se describía en el párrafo de introducción de esta sección, es uno de estos cambios titánicos. Con su mera presencia, la Mente de cristal establece resonancias psiónicas que liberan la capacidad psíquica del mundo.

Los primeros personajes psiónicos poseen nuevas aptitudes a explorar, pero también deben hacer frente a la escasez de objetos psiónicos. Los PJs tienen que crearlos por sí mismos, o descubrir un antiguo tesoro con estos objetos de vez en cuando de los tiempos en que el mundo bullía de personajes psiónicos (antes de la Gran purga, cuando la Mente de cristal apareció por última vez en los cielos, o cualquier otra cosa que se ajuste a tu campaña).

Cómo diseñar aventuras para psiónicos

El que hayas permitido los personajes psiónicos en el grupo no significa que a partir de entonces todas las aventuras deban contener algún desencadenante con influencia psiónica. En general, no necesitas cambiar el estilo de tus aventuras.

Dicho lo cual, incluir a criaturas, PNJs o la ocasional aventura de temática psiónica en el transcurso de tu campaña creará verosimilitud a los ojos de tus jugadores. Por ejemplo, podrías crear un psiónico en lugar de un lanzador de conjuros como el villano del siguiente encuentro. De igual forma, quizás decidas que el siguiente bárbaro que salga al azar sea en su lugar un guerrero psíquico o un cuchillo del alma. Si los jugadores no están familiarizados desde un principio con las clases presentadas en este libro, la aparición de tales personajes en el juego será más misteriosa.

La campaña de alta psiónica

¿Qué es lo que distingue a una campaña de "alta psiónica" de una que incluya personajes jugadores y aventuras psiónicas? En pocas palabras: la cantidad de chucherías psiónicas disponibles para los PJs, PNJs y criaturas psiónicas.

Una campaña de alta psiónica seguramente llegue a altos niveles y haga su entrada en los niveles épicos. Los PJs podrían enfren-

tarse a un enemigo que amenaza, convincentemente, con hacer que la luna se estrelle con el mundo con el tremendo poder de su mente. Los jugadores son imbuidos con poderes más potentes que la media (en la forma de poderes y dotes psiónicas épicas), y podrían convertirse ellos mismos en herramientas del terror para los mortales.

De manera sencilla, una campaña de alta psiónica distribuye la aptitud psiónica de una manera más extensa que lo normal. Incluso si no tienes en mente el gran final a la escala descrita en el párrafo anterior, puedes llevar a cabo este tipo de campaña si esparces las clases psiónicas y la dote Talento oculto (véase cuadro adjunto) libremente entre la población de PJs y PNJs de tu mundo.

Enfermedades psiónicas

En una campaña en marcha en la que el poder psiónico sea la norma, la posesión de un poder más allá de las capacidades del común de las mentes no se recibe sin un precio. Pese a que los personajes psiónicos se regocijan de sus habilidades, deberían ser conscientes de las afecciones que tienen por objetivo su fuente de poder.

Enfermedad, gripe de cascada: contagiada por los topes cerebrales y otras alimañas; herida; CD 13; tiempo de incubación: un día; daño: cascada psiónica.

Una cascada psiónica consiste en la pérdida de control sobre las aptitudes psiónicas. Utilizar puntos de poder se convierte en algo peligroso para un personaje infectado de gripe de cascada, una vez que el tiempo de incubación haya seguido su curso. Siempre que un personaje afectado manifieste un poder, deberá realizar una prueba de Concentración a CD 16. Si la falla, se activará una cascada psiónica. El poder operará de la forma habitual, pero durante el siguiente asalto, sin quererlo el personaje, dos poderes al azar que conozca se manifestarán y el coste en puntos de poder será deducido de la reserva del personaje. Al asalto siguiente, tres poderes se manifestarán, y así sucesivamente hasta que sean drenados todos los puntos de poder que posea. Un personaje psiónico que conozca sólo unos pocos poderes pero que tenga muchos puntos de poder podría dar varias vueltas a su lista de poderes conocidos. Los poderes con un alcance personal o de toque siempre afectarán al personaje enfermo. Para los demás poderes dirigidos, lanza un d%. Con un resultado de 1 a 50, el poder afectará al personaje enfermo, y de 51 a 100 indica que el poder se dirige contra otras criaturas en las inmediaciones. Las criaturas psiónicas (aquellas que manifiestan sus poderes sin pagar puntos) continúan con la cascada hasta que todos los poderes que conocen se hayan manifestado al menos dos veces.

TALENTO OCULTO [GENERAL]

Tu mente se vuelve consciente de un talento para la psiónica que anteriormente desconocía.

Prerrequisito: sólo puede ser elegida por personajes de 1.º nivel.

Beneficio: tu poder latente para la psiónica cobra vida, confiriéndote la designación de personaje psiónico. Como tal, obtienes una reserva de 2 puntos de poder, y puedes seleccionar dotes psiónicas, metapsiónicas y de creación de objetos psiónicos. Si posees o adoptas una clase que te proporcione puntos de poder, los obtenidos por Talento oculto se añaden a tu reserva total.

Cuando elijas esta dote, selecciona un poder de 1.º nivel de cualquier lista de clase psiónica: conocerás ese poder (se convierte en

uno de tus poderes conocidos). Puedes manifestarlo con los puntos de poder proporcionados por esta dote si tienes una puntuación de Carisma de 11 o más. Si no dispones de ninguna clase psiónica, se te considerará como un manifestador de 1.º nivel cuando utilices los poderes; en caso contrario, puedes manifestarlo en función del mayor nivel de manifestador del que dispongas (no se trata de un nivel de manifestador, y no se añade a ningún nivel de manifestador obtenido al adoptar clases psiónicas). Si no tienes niveles en clases psiónicas, utiliza el Carisma para determinar lo poderoso que es el poder que manifiestas y lo difícil que es de resistir.

Nota: esta es una versión expandida de la dote Talento innato, para ser utilizada en las campañas de alta psiónica.

Nota: como ocurre con cualquier enfermedad, un personaje psiónico herido o atacado por una criatura portadora de una enfermedad o parásito, o que se haya visto expuesta a material contaminado, deberá realizar un TS de Fortaleza inmediatamente. Si tiene éxito, la enfermedad no consigue establecerse en su cuerpo; si falla, el personaje recibe el daño (o sufre el efecto especificado) después del periodo de incubación. Tras ello, y una vez al día, el personaje infectado debe realizar un TS de Fortaleza para evitar repetir el daño. Dos salvaciones con éxito seguidos indican que ha conseguido purgar la enfermedad de su organismo.

Enfermedad, parásitos cerebrales: contagiada mediante el contacto con criaturas psiónicas infectadas; criaturas, contacto; CD 15; tiempo de incubación: 1d4 días; daño: 1d8 puntos de poder.

Los parásitos cerebrales son organismos diminutos, indetectables para la vista normal. Un personaje infectado puede que desconozca que porta los parásitos, hasta que descubre que posee menos puntos de poder al día de los que debiera. Las criaturas psiónicas con parásitos cerebrales se ven limitadas a usar sus poderes conocidos sólo una vez al día (en lugar de manifestarlos a voluntad).

Consulta la nota acerca de las enfermedades en la entrada sobre la gripe de cascada.

Niveles negativos: los personajes psiónicos obtienen niveles negativos igual que los miembros de otras clases de personaje. Pierde el acceso a un poder por nivel negativo del mayor nivel que pueda manifestar, así como un número de puntos de poder igual al coste de ese poder. Si existen dos o más poderes que encajen con estos criterios, el manifestador decide cual se vuelve inaccesible. El poder perdido vuelve a estar disponible tan pronto como se

eliminan los niveles negativos, siempre y cuando el manifestador sea capaz de usarlo en ese momento. Los puntos de poder perdidos también regresan.

Quemadura de característica: se trata de una forma especial de daño de característica que no puede ser curada ni psiónica ni mágicamente. Es provocada por el uso de ciertas dotes y poderes psiónicos (véase Combustible corporal en la pág. 44 y retroalimentación psíquica en la pág. 130). Sólo se recupera mediante la curación natural.

CRIATURAS PSIÓNICAS

Cualquier criatura con poderes psiónicos posee el subtipo de psiónico. Pueden nacer con este subtipo u obtenerlo a lo largo de su vida.

Una criatura que cumpla cualquiera de estos criterios es considerada del subtipo psiónico:

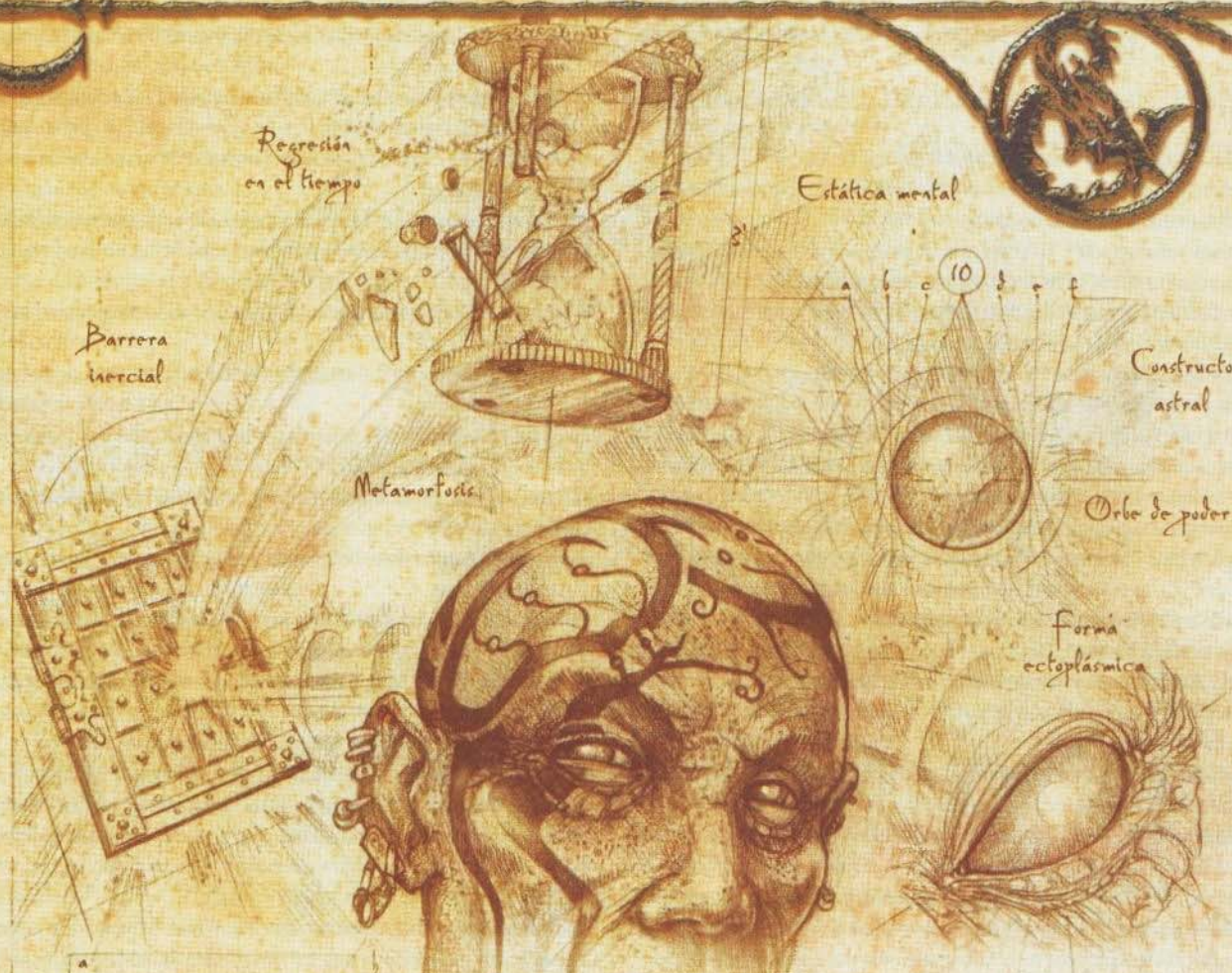
- Criaturas con una reserva de puntos de poder, incluyendo los personajes que posean niveles en una clase de personaje que les confiera una reserva de puntos de poder, o criaturas que posean la dote Talento innato.
- Criaturas con aptitudes psíquicas, incluyendo a los personajes con aptitudes psíquicas raciales.
- Criaturas que poseen aptitudes sortilegas descritas como "psiónica", incluyendo los abolez, ilícidos, yuan-ti y otros monstruos que no proceden del *Manual de monstruos*.

Rasgos: más allá del hecho de que todas las criaturas psiónicas poseen poderes psiónicos, puntos de poder o aptitudes psíquicas, las criaturas psiónicas no poseen rasgos específicos. El subtipo psiónico sirve para identificar a criaturas que pueden ser vulnerables a poderes, conjuros y efectos dirigidos contra criaturas psiónicas.

*El ataque de explosión mental de un ilícido
somete a sus víctimas*



Illustration de A. Suckel



Este capítulo contiene las listas de poderes de las clases psiónicas. Si aparece una ^a al final del nombre de un poder de las listas, indica un poder aumentable, mientras que una ^x indica que tiene un componente de PX a ser pagado por el manifestador.

El resto del capítulo contiene las descripciones de los poderes, ordenados alfabéticamente.

Cadenas de poderes: algunos poderes hacen referencia a otros en los que se basan. Sólo la información de un poder posterior en la cadena de poderes que sea diferente del poder base es cubierto en el poder que está siendo descrito. Las cabeceras y otra información que sean las mismas que las del poder base no se repiten. Lo mismo se aplica a poderes que son equivalentes a conjuros del *Manual del jugador*; normalmente, sólo se anota la forma en que el poder varía con respecto al conjuro, como pueda ser el coste en puntos de poder.

Orden de presentación: en las listas de poderes y las descripciones de los mismos que las siguen, los poderes se presentan ordenados alfabéticamente excepto los que pertenecen a ciertas cadenas de poderes y los equivalentes psiónicos a conjuros del *Manual del jugador*. Cuando el nombre de un poder incluye la palabra "menor", "mayor", "en grupo" o un cualificativo similar, la descripción del poder va ordenada por el nombre del mismo. Cuando el efecto de un poder es esencialmente el mismo que el de un conjuro, el nombre es simplemente el del conjuro, mas la palabra "psiónico(a)" y va ordenada por el nombre del mismo.

Nivel de manifestador: el efecto de un poder suele depender del nivel de manifestador, que es igual al nivel de la clase psiónica del personaje. Una criatura sin clases tiene un nivel de manifestador igual a sus DG, a menos que se especifique lo contrario. La palabra "nivel" en las listas de poderes siempre hace referencia al nivel de manifestador.

Criaturas y personajes: "criaturas" y "personajes" son utilizados como sinónimos en las descripciones de los poderes.

Aumento: la fuerza de muchos poderes depende de cuantos puntos de poder inviertas en ellos; cuantos más emplees, más poderosa será la manifestación. Sin embargo, puedes gastar hasta un máximo de puntos igual a tu nivel de manifestador, a menos que dispongas de una aptitud que aumente tu nivel efectivo de manifestador.

Muchos poderes pueden ser aumentados en más de una forma. Cuando la sección de Aumento contenga párrafos numerados, necesitas gastar puntos de poder de forma separada para cada una de las opciones. Cuando un párrafo en la sección de Aumento comience por "Además", obtienes el beneficio indicado de acuerdo a cuántos puntos hayas decidido gastar a la hora de manifestar el poder.

PODERES DE GUERRERO PSÍQUICO

PODERES DE GUERRERO PSÍQUICO (1.^{er} NIVEL)

- Agarre de hierro^A.** Tu agarre de hierro te proporciona un bonificador +4 en las pruebas de presa.
- Arma envenenada^A.** Tu arma está impregnada de un veneno suave.
- Arma metafísica^A.** Un arma obtiene un bonificador +1.
- Armadura inercial^A.** Un campo tangible de fuerza que proporciona un bonificador +4 de armadura a la CA.
- Caer de pie^A.** Te salvas automáticamente de una caída.
- Comprensión^A.** Te haces más pequeño.
- Detectar psiónica.** Detectas la presencia de psiónica.
- Distraer.** El receptor recibe un -4 en las pruebas de Escuchar, Buscar, Averiguar intenciones y Avistar.
- Expansión^A.** Obtienes una categoría superior de tamaño.
- Explosión.** Obtienes un aumento de velocidad de 10' este asalto.
- Flotar^A.** Sales a flote en el agua u otros líquidos.
- Garra metafísica^A.** Tu arma natural recibe un bonificador +1.
- Garras de la bestia^A.** Tus manos se convierten en garras mortíferas.
- Luz propia^A.** Tus ojos emiten un cono de luz de 20'.
- Martillo^A.** Ataque de toque cuerpo a cuerpo que inflige 1d8 por asalto.
- Mordisco de lobo.** Obtienes un ataque de mordisco de 1d8 de daño.
- Ocultar el pensamiento.** Ocultas tus motivaciones.
- Pantalla de fuerza^A.** Un disco invisible que proporciona un bonificador +4 de escudo a la CA.
- Patinar.** El sujeto se desliza habilidosamente por una superficie.
- Pedir un arma^A.** Creas un arma temporalmente.
- Pisada^A.** El receptor cae tumbado y sufre 1d4 puntos de daño no letal.
- Precognición defensiva^A.** Obtienes un bonificador +1 introspectivo a la CA y TS.
- Precognición ofensiva^A.** Obtienes un bonificador +1 introspectivo a las tiradas de ataque.
- Presciencia ofensiva^A.** Obtienes un bonificador +2 introspectivo en tus tiradas de daño.
- Preveneno^A.** Tus garras obtienen un recubrimiento de veneno.
- Reforzar la piel^A.** Obtienes un bonificador +1 de mejora a tu CA durante 10 min/nivel.
- Retroalimentación biológica^A.** Obtienes RD 2/-.
- Sinestesia.** Recibes un tipo de sentido cuando se estimula otro distinto.
- Toque de disipación^A.** Toque que inflige 1d6 de daño.
- Vacío mental^A.** Recibes un +2 en los TS de Voluntad hasta tu siguiente acción.
- Viajero astral.** Permite unirse a un viaje realizado por *caravana astral* a ti o a otra persona.
- Vigor^A.** Obtienes 5 pg temporales.
- Visión élfica.** Obtienes visión en la penumbra, un bonificador +2 en las pruebas de Buscar y Avistar, y notar puertas secretas.

PODERES DE GUERRERO PSÍQUICO (2.^o NIVEL)

- Adaptación a una energía específica^A.** Obtienes RE 10 contra un tipo de energía.
- Afinidad animal^A.** Obtienes una mejora +4 a una característica.
- Ajuste corporal^A.** Curas 1d12 de daño.
- Aligerar.** Recibes inmediatamente una acción de movimiento.
- Arma disolvente^A.** Tu arma inflige 4d6 de daño por ácido.
- Cambiar posición^A.** Tu aliado y tu intercambiais posiciones.

Envoltura de ocultación. Una membrana casi real que te proporciona ocultación.

Carga psiónica del león^A. Puedes realizar un ataque completo en el mismo asalto en que cargas.

Detectar intenciones hostiles. Detectar criaturas hostiles en un radio de 30' de ti.

Equilibrio corporal. Puedes caminar sobre superficies no sólidas.

Escudo del pensamiento^A. Obtienes una RP 13 contra poderes enajenadores.

Fuerza de mi enemigo^A. Extrae la fuerza de tu enemigo para hacerte más fuerte.

Impacto doloroso^A. Tus armas naturales infligen 1d6 de daño no letal adicional.

Levitación psiónica. Te mueves arriba y abajo, adelante y atrás mediante un soporte mental.

Maestría. Obtienes instantáneamente otro ataque de oportunidad.

Olfato psiónico. Obtienes la aptitud de olfato.

Pasear por las paredes. Obtienes la habilidad de caminar por muros y techos.

Purificación del cuerpo^A. Restaura 2 puntos de daño de característica.

Sanguijuela de dotes^A. Toma prestada una dote psiónica o metapsiónica de otro.

Sustento. No necesitas comida o agua durante un día.

Toque disolvente^A. Tu toque inflige 4d6 de daño por ácido.

Transferencia empática^A. Transfieres las heridas de otro a tu cuerpo.

Visión psiónica en la oscuridad. Ves hasta 60' en oscuridad total.

PODERES DE GUERRERO PSÍQUICO (3.^{er} NIVEL)

Afiladura psiónica. Dobra el rango de amenaza habitual de un arma.

Exhalación del dragón negro^A. Tu aliento de ácido inflige 3d6 de daño a un objetivo cercano.

Barrera mental^A. Obtienes un bonificador +4 de desvío a tu CA hasta tu siguiente acción.

Envoltura de ocultación mayor. Una membrana casi real que te proporciona una ocultación total.

Deslizamiento dimensional^A. Te teletransportas una distancia corta.

Escapar a la detección. Eres difícil de ser detectado por los poderes de psicodetección.

Evadir explosión^A. No recibes daño de una explosión si tienes éxito en un TS de Reflejos.

Forma ectoplásmica. Recibes los beneficios de convertirte en insustancial y puedes volar lentamente.

Garra bidimensional. Aumenta el rango de amenaza de tus armas naturales.

Garras de vampiro. Cura la mitad del daño base de tus garras.

Hoja vampírica. Curas la mitad del daño base de tu arma.

Injertar arma. Tu mano es reemplazada por el arma que portes en ella.

Retroalimentación empática^A. Cuando eres golpeado en cuerpo a cuerpo, tu atacante sufre el daño.

Sentido del peligro^A. Obtienes un bonificador +4 contra trampas.

Transferencia empática hostil^A. Tu toque transfiere tus dolores a otro.

Visión ubicua. Posees visión a todo alrededor.

PODERES DE GUERRERO PSÍQUICO (4.^o NIVEL)

Adaptación a la energía^A. Tu cuerpo se convierte la energía en luz inocua.

Arma de energía. Un arma inflige daño por energía adicional.

Arma de veneno auténtico. Tu arma está horriblemente envenenada.

Barrera inercial. Obtienes RD 5/-.

Garra de energía. Tus garras infligen daño por energía adicional.

Inamovilidad. Eres casi imposible de mover y recibes RD 15/-.

Libertad psiónica de movimiento. No puedes ser retenido o inmovilizado de ninguna forma.

Percepción resuelta. Obtienes inmunidad a los efectos ilusorios, y +6 en las pruebas de Avistar y Buscar.

Puerta dimensional psiónica. Te teleportas una corta distancia.

Vampiro psiíquico. Tu ataque de toque drena 2 puntos de poder/nivel de tu enemigo.

Veneno auténtico. Tus armas naturales están recubiertas de un horrible veneno.

PODERES DE GUERRERO PSIíquICO (5.º NIVEL)

Adaptar el cuerpo. Tu cuerpo se adapta automáticamente a entornos hostiles.

Concertación mental^A. El concierto de dos o más mentes aumenta el poder total de los participantes.

Cuerpo de roble^A. Tu cuerpo se vuelve tan duro como el roble.

Estática mental^A. Estática psiíquica que evita la manifestación de poderes.

Retroalimentación psiíquica. Mejoras tu Fuerza, Destreza o Constitución a expensas de una o más características.

PODERES DE GUERRERO PSIíquICO (6.º NIVEL)

Aliento del dragón negro^A. Exhala un arma de aliento de ácido que inflige 11d6 de daño.

Amortiguar disipación. El receptor amortigua un efecto de *disipar psiíquica*.

Forma de condenación^A. Te transformas en un aterrador monstruo con tentáculos.

Mente en blanco personal. Eres inmune al escudriñamiento y efectos mentales.

Suspender vida. Te induce a un estado parecido a la animación suspendida.

PODERES DE PSIíquICO E INDÓMITO

PODERES DE PSIíquICO E INDÓMITO (1.º NIVEL)

Agitar la materia. Calientas una criatura u objeto.

Armadura inercial^A. Un campo tangible de fuerza que proporciona un bonificador +4 de armadura a la CA.

Atontamiento psiíquico^A. Una criatura humanoide de 4 DG o menos pierde su siguiente acción.

Atracción^A. El objetivo adquiere una atracción que especifiques.

Caer de pie^A. Te salvas automáticamente de una caída.

Conocer la dirección y la situación. Descubres dónde te encuentras y en qué dirección estás mirando.

Controlar luz. Ajusta los niveles de luz ambientales.

Controlar las llamas^A. Obtén el control de una llama cercana.

Crear sonido. Creas el sonido que quieras.

Dejà vu^A. Tu objetivo repite su última acción.

Desaceleración^A. Reduce a la mitad la velocidad del objetivo.

Desmoralizar^A. Los enemigos se estremecen.

Detectar psiíquica. Detectas la presencia de psiíquica.

Distraer. El objetivo obtiene un penalizador -4 en las pruebas de Escuchar, Buscar, Averiguar intenciones y Avistar.

Ectoplasma enmarañante. Enmarañas a un enemigo con una sustancia pegajosa.

Proteger ectoplasma^A. Un constructo astral recibe un bonificador frente a *disipar ectoplasma*.

Empatía^A. Conoces las emociones superficiales del objetivo.

Empujón mental^A. Infliges 1d10 de daño.

Enlace sensorial^A. Pasas a sentir lo mismo que tu objetivo (un solo sentido).

Flotar^A. Sales a flote en el agua u otros líquidos.

Fragmento de cristal^A. Ataque de toque a distancia que inflige 1d6 puntos de daño por perforación.

Grasa psiíquica. Conviertes 10' cuadrados o un objeto en resbaladizo.

Incapacitar^A. Los objetivos creen incorrectamente que están incapacitados.

Luz propia^A. Tus ojos emiten un cono de luz de 20'.

Mano lejana^A. Mueve objetos pequeños una distancia limitada.

Martillo^A. Ataque de toque cuerpo a cuerpo que inflige 1d8 por asalto.

Misiva. Envía un mensaje unidireccional telepático a un objetivo.

Ocultar el pensamiento. Ocultas tus motivaciones.

Pantalla de fuerza^A. Un disco invisible que te proporciona un bonificador +4 de escudo a la CA.

Patinar. El sujeto se desliza habilidosamente por una superficie.

Precognición defensiva^A. Obtienes un bonificador +1 introspectivo a la CA y TS.

Precognición ofensiva^A. Obtienes un bonificador +1 introspectivo a las tiradas de ataque.

Presciencia ofensiva^A. Obtienes un bonificador +2 introspectivo en tus tiradas de daño.

Proyección empática. Altera el humor del receptor.

Proyectil^A. Creas unos cuantos virotes, flechas o balas mejoradas de corta vida.

Rayo de energía^A. Inflige 1d6 de daño por energía (frío, electricidad, fuego o sonido).

Rememorar. Obtienes una prueba de Saber adicional con un bonificador +4 de capacidad.

Sinestesia. Recibes un tipo de sentido cuando se estimula otro distinto.

Toque de disipación^A. El toque inflige 1d6 de daño.

Vacío mental^A. Recibes un +2 en los TS de Voluntad hasta tu siguiente acción.

Viajero astral. Permite unirse a un viaje realizado por *caravana astral* a ti o a otra persona.

Vigor^A. Obtienes 5 pg temporales.

PODERES DE PSIíquICO E INDÓMITO (2.º NIVEL)

Adaptación a una energía específica^A. Obtienes RE 10 contra un tipo de energía.

Apertura psiíquica. Abres puertas cerradas o psiíquicamente selladas.

Aturdir mediante energía^A. Inflige 1d6 de daño y atonta al objetivo si falla ambas salvaciones.

Cerradura psiíquica. Aseguras una puerta, cofre o portal.

Compartir dolor. Un receptor voluntario sufre parte de tu daño.

Conferir poder^A. El receptor obtiene 2 puntos de poder.

Controlar el sonido. Creas sonidos muy específicos.

Detectar intenciones hostiles. Detectas criaturas hostiles en un radio de 30' de ti.

Don psiíquico de lenguas. Te puedes comunicar con criaturas inteligentes.

Empujón de energía^A. Inflige 2d6 de daño y abate al receptor.

Enjambre de cristales^A. Disparas fragmentos de cristales que infligen 3d4 de daño cortante.

Envoltura de ocultación. Una membrana casi real que te proporciona ocultación.

Equilibrio corporal. Puedes caminar sobre superficies no sólidas.

Escudo del pensamiento^A. Obtienes una RP 13 contra poderes enajenadores.

Flagelación del Ego^A. Inflige 1d4 de daño a Car y atonta durante 1 asalto.

Forzar enlace sensorial. Recibes lo que siente el receptor.

Identificación psiónica. Descubres las propiedades de un objeto psiónico.

Infligir dolor^A. Puñalada telepática que confiere a tu enemigo un -4 a las tiradas de ataque, o -2 si pasa la salvación.

Insinuación al Ello^A. Unos veloces zarcillos de pensamiento irrumpen y confunden a tu objetivo.

Interrupción mental^A. Atonta a criaturas hasta a 10' de ti durante 1 asalto.

Levitación psiónica. Te mueves arriba y abajo, adelante y atrás mediante un soporte mental.

Misiva en masa^A. Envías un mensaje telepática unidireccional a una zona.

Nublar mente. Borrás los recuerdos de tu presencia de la mente del objetivo.

Ráfaga conmocionante^A. Inflige 1d6 puntos de daño por fuerza al objetivo.

Recordar agonía^A. El enemigo sufre 2d6 de daño.

Retroalimentación biológica^A. Obtienes RD 2/-.

Sanguijuela de dotes^A. Toma prestada una dote psiónica o metapsiónica de otro.

Sustento. No necesitas comida o agua durante un día.

Visión élfica. Obtienes visión en la penumbra, un bonificador +2 en las pruebas de Buscar y Avistar, y detectas puertas secretas.

PODERES DE PSIÓNICO E INDÓMITO (3.^{er} NIVEL)

Afiladura psiónica. Dobra el rango de amenaza habitual de un arma.

Ajuste corporal^A. Curas 1d12 de daño.

Barrera mental^A. Obtienes un bonificador +4 de desvío a tu CA hasta tu siguiente acción.

Disipar ectoplasma. Disipas los objetivos y efectos ectoplásmicos.

Disipar psiónica^A. Cansas poderes y efectos psiónicos.

Erradicar invisibilidad^A. Niega la invisibilidad en una explosión de 50'.

Explosión de energía^A. Inflige 5d6 de daño por energía en una explosión de 40'.

Explosión psiónica. Atonta a las criaturas en un cono de 30' durante 1 asalto.

Flecha de energía^A. Inflige 5d6 de daño por energía en una línea de 120'.

Forzar compartir dolor^A. Un receptor involuntario recibe parte de tu daño.

Fuerza telecinética^A. Lanzas objetos con el poder de tu mente.

Muro de energía. Creas un muro del tipo de energía que elijas.

Purificación del cuerpo^A. Restaura 2 puntos de daño de característica.

Réplica de energía^A. Explosión ectoplásmica de energía que se dirige automáticamente contra tu atacante y le inflige 4d6 de daño una vez por asalto.

Salto en el tiempo^A. El receptor salta 1 asalto/nivel hacia delante en el tiempo.

Sentido del peligro^A. Obtienes un bonificador +4 contra trampas.

Solicitud al psicocrystal^A. Tu psicocrystal puede hacerse cargo de un poder que precise de concentración.

Toque visual^A. Tu campo telecinético te dice dónde está todo.

Trampa mental^A. Drenas 1d6 puntos de poder de cualquiera que te ataque con un poder telepático.

Visión psiónica en la oscuridad. Ves hasta 60' en oscuridad total.

Visión ubicua. Posees visión a todo alrededor.

PODERES DE PSIÓNICO E INDÓMITO (4.^o NIVEL)

Adaptación a la energía^A. Tu cuerpo convierte la energía en luz inocua.

Adivinación psiónica. Te proporciona consejos útiles para una acción específica.

Borrado mental^A. Las experiencias recientes del receptor son borradas, otorgando niveles negativos.

Correspondencia. Mantén una conversación mental con otra criatura a distancia.

Detectar visión remota. Sabes cuándo otros te espían remotamente.

Fortaleza intelectual^A. Aquellos dentro de la fortaleza sufren sólo la mitad de daño procedente de todos los poderes y aptitudes psíquicas hasta la siguiente acción.

Instar a la muerte^A. Implanta una compulsión autodestructiva.

Libertad psiónica de movimiento. No puedes ser retenido o inmovilizado de ninguna forma.

Maniobra telecinética^A. Embistes, desarmas, apresas o derribas telecinéticamente a tu objetivo.

Muro de ectoplasma. Creas una barrera protectora.

Parásito de la personalidad. La mente del receptor crea un fragmento de personalidad antagonista durante 1 asalto/nivel.

Puerta dimensional psiónica. Te teleportas una corta distancia.

Rastrear teleportación^A. Descubres el destino de la teleportación de un receptor.

Reformación psíquica^X. El receptor puede seleccionar nuevas habilidades, dotes y poderes de niveles anteriores.

Retroalimentación empática^A. Cuando eres golpeado en cuerpo a cuerpo, tu atacante sufre el daño.

Sanguijuela de poder. Drena 1d6 puntos de poder/asalto mientras que mantengas la concentración; obtienes 1/asalto.

Ver el aura^A. Revela criatura, objetos, poderes o conjuros del eje de alineamiento seleccionado.

PODERES DE PSIÓNICO E INDÓMITO (5.^o NIVEL)

Adaptar el cuerpo. Tu cuerpo se adapta automáticamente a entornos hostiles.

Aplastamiento psiónico^A. Aplasta brutalmente la esencia mental del receptor, reduciéndolo a -1 pg.

Campo de sanguijuela^A. Sangra puntos de poder cada vez que realizas un TS.

Creación psiónica mayor. Como *creación psiónica menor*, pero además piedra y metal.

Desplazamiento psiónico de plano. Viajas a otros planos.

Destruir mente en blanco. Cansas el efecto de *mente en blanco* del objetivo.

Encarnar^X. Conviertes algunos poderes en permanentes.

Estática mental^A. Estática psíquica que evita la manifestación de poderes.

Resistencia al poder. Confiere un RP igual a 12 + nivel.

Torre de voluntad de hierro^A. Confiere un RP 19 contra poderes enajenadores a todas las criaturas a 10' hasta el siguiente turno.

Vagabundo ectoplásmico. Un depredador parecido a niebla que inflige 1 punto de daño/dos niveles por asalto a una área.

Visión psiónica verdadera^A. Ves todas las cosas como realmente son.

PODERES DE PSIÓNICO E INDÓMITO (6.º NIVEL)

Aliento del dragón negro^A. Exhala un arma de aliento de ácido que inflige 11d6 de daño.

Alterar el aura^A. Repara la psique del receptor, o hace que parezca ser algo que no es.

Contingencia psiónica^X. Estableces una condición disparadora para otro poder.

Controlar concentración. Tomas el control de un poder que requiera concentración de un enemigo.

Desintegración psiónica^A. Conviertes a una criatura u objeto en cenizas.

Fusionar carne^A. Fundes la carne del receptor, creando una masa desvalida.

Nublar mente en grupo. Borrás tu presencia de las mentes de una criatura/nivel.

Recuperar^A. Teleportas a tu mano un objeto que puedas ver.

Superaceleración temporal^A. Tu ritmo temporal aumenta durante 1 asalto.

Suspender vida. Te induce a un estado parecido a la animación suspendida.

Trampa visual remota. Infliges 8d6 puntos de daño por electricidad a aquellos que te observan a distancia.

Vuelo psiónico de largo recorrido. Vuelas a una velocidad de 40' y puedes abarcar grandes distancias.

PODERES DE PSIÓNICO E INDÓMITO (7.º NIVEL)

Conversión de energía. Canalizas ofensivamente la energía que absorbas.

Cuerpo de roble^A. Tu cuerpo se vuelve tan duro como el roble.

Descerebrar. Eliminas una parte del tronco craneal del receptor.

Desviar teleportación. Escoges el destino de la teleportación de otro.

Evadir explosión^A. No recibes daño de una explosión si tienes éxito en un TS de Reflejos.

Gran explosión^A. Inflige 13d6 de daño en un radio de 15'.

Instante psiónico de presciencia. Obtienes un bonificador introspectivo a una tirada de ataque, prueba o salvación.

Locura^A. El receptor se vuelve *confuso* de forma permanente.

Mente en blanco personal. Eres inmune al escudriñamiento y efectos mentales.

Ola de energía^A. Inflige 13d4 de daño del tipo de energía que decidas en un cono de 120'.

Puerta psiónica en fase. Pasaje invisible a través de la madera o piedra.

Reclusión psiónica^X. El receptor es invisible a la vista y la visión remota; induce el coma en el receptor.

PODERES DE PSIÓNICO E INDÓMITO (8.º NIVEL)

Cuerpo ensombrecido. Te conviertes en una sombra viviente (no la criatura).

Cuerpo férreo psiónico. Tu cuerpo se convierte en hierro viviente.

Doblar la realidad^X. Alteras la realidad dentro de unos límites.

Manipular la materia^X. Aumentas o disminuyes en 5 la dureza base de un objeto.

Mente en blanco psiónica. El receptor es inmune a los efectos emocionales o mentales, escudriñamiento y visión remota.

Metabolismo verdadero. Regeneras 10 pg/asalto.

Recordar muerte. El objetivo muere o sufre 5d6 de daño.

Teleportación psiónica mayor. Como *teleportación psiónica*, salvo que no existe límite de distancia ni posibilidad de errar la ubicación.

PODERES DE PSIÓNICO E INDÓMITO (9.º NIVEL)

Apopsis^X. Eliminas los poderes psiónicos del objetivo.

Asimilar. Incorpora a otras criaturas a tu propio cuerpo.

Campo de afinidad. Aquellos efectos que te afectan también los sufren otros.

Cuerpo eterno. Ignoras todos los efectos dañinos y benignos durante 1 asalto.

Enmendar la realidad^X. Funciona igual que *doblar la realidad*, pero con menos limitaciones.

Eteridad psiónica. Te conviertes en etéreo durante 1 min/nivel.

Microcosmos^A. La criatura o criaturas viven para siempre en el mundo de su propia imaginación.

PODERES DE LAS DISCIPLINAS DE LOS PSIONICOS

PODERES DE LA DISCIPLINA DEL CINETICISTA (PSICOCINESIS)

- 1 **Controlar un objeto.** Animas telecinéticamente un objeto pequeño.
- 2 **Controlar el aire^A.** Tienes el control de la dirección y velocidad del viento.
Proyectil de energía^A. Inflige 3d6 de daño por energía hasta a cinco objetivos.
- 3 **Cono de energía^A.** Inflige 5d6 de daño por energía en un cono de 60'.
- 4 **Barrera inercial.** Obtienes RD 5/-.
Bola de energía^A. Inflige 7d6 de daño por energía en un radio de 20'.
Controlar el cuerpo^A. Adquieres un control rudimentario de los miembros de tu oponente.
- 5 **Descorporeización llameante^A.** Finge tu muerte descorporeizándote en un fuego cercano por un día.
Torrente de energía^A. Inflige 9d6 de daño a un enemigo y la mitad a otro siempre que te concentres.
- 6 **Amortiguar disipación.** El receptor amortigua un efecto de *disipar psiónica*.
Campo de negación psiónica. Crea un campo en el que los poderes psiónicos no funcionan.
- 7 **Rebote psiónico.** Los poderes dirigidos contra ti rebotan hacia el manifestador.
- 8 **Esfera psicotelequinética.** Globo de fuerza móvil que encapsula a una criatura y se mueve con ella.
- 9 **Explosión de tornado^A.** Vórtice de aire que inflige 17d6 de daño a tus enemigos y que se mueve con ellos.

PODERES DE LA DISCIPLINA DEL EGOÍSTA (PSICOMETABOLISMO)

- 1 **Reforzar la piel^A.** Obtienes un bonificador +1 de mejora a tu CA durante 10 min/nivel.
- 2 **Afinidad animal^A.** Obtienes una mejora +4 a una característica.
Camaleón. Obtienes un bonificador +10 de mejora a las pruebas de Esconderse.

Transferencia empática^A. Transfieres las heridas de otro a tu cuerpo.

- 3 **Apresurar.** Obtienes inmediatamente una acción de movimiento.

Forma ectoplásmica. Recibes los beneficios de convertirte en insustancial y puedes volar lentamente.

- 4 **Metamorfosis.** Asumes la forma de una criatura u objeto.

Vampiro psíquico: Tu ataque de toque drena 2 puntos de poder/nivel de tu enemigo.

- 5 **Restaurar extremidad.** Restaura dedos, brazos u otros apéndices perdidos por el receptor.

Retroalimentación psíquica. Mejoras la Fuerza, Destreza o Constitución a expensas de una o más características.

Revivificación psiónica^A. Trae a un muerto a la vida antes de que su psique abandone el cuerpo.

- 6 **Restablecimiento psiónico.** Restaura drenajes de nivel y de características.

- 7 **Fisión.** Te duplicas durante un breve espacio de tiempo.

- 8 **Fusión^X.** Combinas tus aptitudes y forma con las de otra criatura.

- 9 **Metamorfosis mayor^X.** Asumes la forma de cualquier criatura no única u objeto cada asalto.

PODERES DE LA DISCIPLINA DEL FORMADOR (METACREATIVIDAD)

- 1 **Constructo astral^A.** Creas un constructo astral para luchar por ti.

Creación psiónica menor. Crea un objeto de tela o madera.

- 2 **Reparación psiónica de daño.** Repara a un constructo por 3d8 pg + 1 pg/nivel.

- 3 **Envoltura de ocultación mayor.** Una membrana casi real que te proporciona una ocultación total.

Envoltura ectoplásmica^A. Encapsulas a un enemigo para que no se pueda mover.

- 4 **Elaboración psiónica.** Transforma materias primas en productos terminados.

Quintaesencia. Colapsas una fracción de tiempo en una sustancia física.

- 5 **Granizada de cristales^A.** Un cristal explota en un área, infligiendo 9d4 puntos de daño cortante.

- 6 **Cristalizar.** Conviertes un objeto en cristal de forma permanente.

Elaboración psiónica mayor. Transformas gran cantidad de materias primas en objetos elaborados.

- 7 **Envoltura ectoplásmica en grupo.** Encapsulas a todos los enemigos en un radio de 20'.

- 8 **Semilla astral.** Implantas la semilla de tu renacimiento en el plano Astral.

- 9 **Génesis^X.** Instigas un nuevo semiplano en el plano Astral.

Creación verdadera^X. Como *creación psiónica mayor*, salvo que los objetos son completamente reales.

PODERES DE LA DISCIPLINA DEL NÓMADA (PSICOPORTACION)

- 1 **Detectar teleportación^A.** Sabes cuándo se usan poderes de teleportación cerca de ti.

Explosión. Obtienes 10' adicionales a tu velocidad durante este asalto.

- 2 **Cambiar posición^A.** Tu aliado y tú intercambiais posiciones.

Levitación psiónica. El receptor se mueve arriba y abajo, adelante y atrás, según tus indicaciones.

- 3 **Caravana astral^A.** Lideras a un grupo capaz de viajar *astralmente* hasta un destino planario.

- 4 **Ancla dimensional psiónica.** Evita el movimiento extradimensional.

Exorcismo psiónico. Fuerza a una criatura a regresar a su plano nativo.

Vuelo psiónico. Vuelas a una velocidad de 60'.

- 5 **Teleportación dañina^A.** Teleportación destructiva que inflige 9d6 de daño.

Teleportación psiónica. Te teleportas al instante hasta una distancia de 100 millas/nivel.

Activador de teleportación. Un acontecimiento preestablecido desencadena un *teleportar*.

- 6 **Destierro psiónico^A.** Destierra criaturas extraplanarias.

- 7 **Viaje onírico^A.** Viaja a otros lugares a través de los sueños.

Excursión etérea psiónica. Te conviertes en etéreo durante 1 asalto/nivel.

- 8 **Salto en el tiempo en grupo^A.** Los receptores voluntarios saltan adelante en el tiempo.

- 9 **Círculo psiónico de teleportación.** Un círculo que teleporta a cualquier criatura en su interior al lugar señalado.

Regresión en el tiempo^X. Revive el último asalto.

PODERES DE LA DISCIPLINA DEL TELEPATA (TELEPATIA)

- 1 **Enlace mental^A.** Establece un vínculo mental limitado con otra criatura.

Hechizo psiónico^A. Convierte a una persona en tu amigo.

- 2 **Aversión^A.** El receptor posee una aversión que decidas.

Cerradura cerebral^A. El receptor no puede moverse o emprender acciones mentales.

Leer pensamientos. Detecta los pensamientos superficiales de las criaturas que estén dentro del alcance.

Sugestión psiónica. Obliga a una criatura a seguir un curso de acción determinado.

- 3 **Crisis respiratoria^A.** Interrumpe la respiración de un objetivo.

Transferencia empática hostil^A. Tu toque transfiere tus dolores a otro.

Impulso sensorial falso^A. El receptor ve cosas que no existen.

- 4 **Dominación psiónica^A.** Controla al objetivo telepáticamente.

Enlace mental ladrón^A. Toma prestado el conocimiento de un poder un objetivo.

Psicomodificar recuerdo. Cambia los recuerdos de los últimos cinco minutos de un objetivo.

Cisma. Tu mente particionada puede manifestar poderes de menor nivel.

- 5 **Concertación mental^A.** El concierto de dos o más mentes aumenta el poder total de los participantes.

Sonda mental. Descubres los pensamientos ocultos de un receptor.

- 6 **Cambio mental^A.** Cambias tu mente por la de otro.

- 7 **Crisis de vida^A.** Detienes el corazón de un objetivo.

- 8 **Semilla mental^X.** El receptor se convierte lentamente en ti.

- 9 **Cambio mental verdadero^X.** Produce un cambio de cerebros permanente.

Cirugía psíquica^X. Reparas daño psíquico o confieres el conocimiento de nuevos poderes.

PODERES DE LA DISCIPLINA DEL VIDENTE (PSICODETECCIÓN)

- 1 **Disonancia del destino.** Tu toque disonante hace enfermar a un enemigo.
Precognición. Obtienes un bonificador +2 introspectivo a una tirada.
- 2 **Leer un objeto^A.** Descubre detalles acerca del anterior propietario de un objeto.
Sensibilidad a las impresiones psíquicas. Puedes descubrir la historia pasada de una zona.
Sentido clarividente. Ves y oyes un lugar lejano.
- 3 **Escapar a la detección.** Eres difícil de ser detectado por los poderes de psicodetección.

Destinos enlazados^A. Unes el destino de dos objetivos.

- 4 **Navegación al ancla^A.** Estableces una boya para teletransportarse a ella sin error.
Visión remota^X. Ves, oyes e interactúas potencialmente con un receptor remotamente.
- 5 **Mano claritangente^A.** Emula un *mano lejana* a distancia.
Segunda oportunidad. Puedes repetir una tirada.
- 6 **Precognición mayor.** Obtienes un bonificador +4 introspectivo a una tirada.
- 7 **Modificar el destino.** Reintentas una tirada que hayas fallado.
- 8 **Hipercognición.** Puedes deducir casi cualquier cosa.
- 9 **Metafacultad^X.** Descubres detalles acerca de cualquier criatura.

PODERES

Los poderes aquí contenidos se presentan en orden alfabético.

Activador de teletransportación

Psicoportación (teleportación)

Nivel: Nmd 5

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel (D)

Puntos de poder: 9

Especificas una situación que active la manifestación automática de una *teleportación psiónica*, llevándote a la ubicación predeterminada. Debes conocer el poder *teleportación psiónica* y tener suficientes puntos de poder como para manifestarlo cuando la situación especificada acontezca.

El *activador de teletransportación* se desencadena en la cuenta de iniciativa inmediatamente posterior a que suceda el acontecimiento especificado, incluso si estás desprevenido o ya has llevado a cabo tu turno del asalto actual. La situación desencadenadora puede ser descrita en términos generales ("si soy atacado") o términos específicos ("si mis puntos de golpe caen por debajo de 10").

Adaptación a la energía

Psicometabolismo [ver texto]

Nivel: Psi/Ind 4, Gps 4

Despliegue: vi; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel

Puntos de poder: 7

Tu cuerpo asimila parte del efecto de un ataque de energía y lo convierte en luz inofensiva. Obtienes RE 10 contra cualquier ataque que inflija daño por ácido, frío, electricidad, fuego o sonido.

Cuando absorbes el daño, puedes decidir irradiar luz visible que ilumine un radio de 60' durante un número de asaltos igual a los puntos de daño que resististe con éxito, o simplemente disipar la energía sin realizar ningún despliegue visual.

La RE proporcionada por este poder aumenta a 20 puntos a 9º nivel de manifestador, y hasta un máximo de 30 puntos al 13º. También queda protegido tu equipo.

La resistencia conferida por este poder no se apila con otras formas de RE.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de daño contra el que protege.

Aumento: si gastas 4 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción inmediata.

Adaptación a una energía específica

Psicometabolismo [ver texto]

Nivel: Psi/Ind 2, Gps 2

Puntos de poder: 3

Este poder funciona igual que *adaptación a la energía*, salvo que debes escoger un tipo de energía al que obtener resistencia en el momento de manifestarlo.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de daño contra el que protege.

Aumento: si gastas 4 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción inmediata.

Adaptar cuerpo

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 5, Gps 5

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel (D)

Puntos de poder: 9

Tu cuerpo se adapta automáticamente a entornos hostiles, ya sea bajo el agua, el calor o frío extremos, o ambientes sin aire, y te permite sobrevivir como si fueras una criatura nativa de ese entorno. Puedes respirar y moverte (aunque con penalizadores al movimiento y ataque, si se aplica alguno en tales condiciones), y no recibes el daño procedente de encontrarte en el entorno. No necesitas especificar a cuál te estás adaptando; simplemente lo activas, y tu cuerpo se adaptará instantáneamente a cualquier entorno hostil según lo necesites a lo largo de la duración.

Te puedes adaptar a rasgos ambientales extremos como ácido, lava, fuego o electricidad; cualquiera que normalmente te infligiera 1 o más dados de daño por asalto (como la lava, que inflige 20d6 puntos de daño por inmersión cada asalto) te inflige la mitad de la cantidad habitual.

Una forma de ataque no se trata como un entorno. Por ejemplo, incluso si te adaptas a condiciones de frío extremo, sigues siendo vulnerable a los ataques mágicos o psiónicos que inflijan daño por frío.

Adivinación psiónica

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 4

Despliegue: me, vi

Tiempo de manifestación: 10 minutos

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantáneo

Puntos de poder: 7

Este poder funciona igual que *adivinación* (pág. 197 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Afiladura psiónica

Metacreatividad

Nivel: Psi/Ind 3, Gps 3

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos: un arma o 50 proyectiles que estén en contacto los unos con los otros en el momento de la manifestación

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a poderes: sí (inofensivo, objeto)

Puntos de poder: 5

Este poder funciona igual que *afiladura* (pág. 197 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Afinidad animal

Psicometabolismo

Nivel: Ego 2, Gps 2

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel

Puntos de poder: 3

Forjas una afinidad psicometabólica con una forma animal idealizada, con lo que consigues mejorar una de tus puntuaciones de características (a escoger entre Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma). El poder otorga un bonificador +4 de mejora a la que decidas, sumándose los beneficios habituales proporcionados por un modificador de característica alto. Puesto que estás emulando la forma idealizada de un animal, también puedes tomar aspectos menores de él (por ejemplo, si recibes un bonificador +4 a la Fuerza, podrías parecerte a un oso; si el bonificador se aplicara a la Destreza, podrías parecerte a un felino; y así sucesivamente). Si optas por aumentar la característica que utilizas para manifestar poderes, no recibes puntos de poder adicionales debido a la mejora obtenida, aunque sí que la CD de tus poderes aumenta durante la duración de este poder.

Aumento: por cada 5 puntos de poder adicionales que gastes, este poder otorga un bonificador +4 de mejora a otra característica.

Agarre de hierro

Psicometabolismo

Nivel: Gps 1

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción inmediata

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Puntos de poder: 1

Puedes aumentar tu habilidad en una presa como acción inmediata, obteniendo un bonificador +4 de mejora en tus pruebas de presa.

Puedes manifestar este poder con un pensamiento instantáneo, lo suficientemente rápido como para obtener su beneficio en el asalto actual. Manifestar este poder es una acción inmediata, puedes hacerlo cuando no es tu turno (en caso de estar siendo apresado).

Aumento: por cada 4 puntos de poder adicionales que gastes, el bonificador de mejora de las pruebas de presa aumenta en 2.

Agitar la materia

Psicocinesis

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: 2' cuadrados de la superficie de un objeto o criatura

Duración: concentración, hasta 1 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Puedes excitar la estructura de un objeto que no sea ni psiónico ni mágico, calentándolo hasta el punto de combustión con el paso del tiempo. La agitación crece de intensidad en el segundo y tercer asalto después de manifestar el poder, según se detalla a continuación.

1.º asalto: los materiales fácilmente combustibles (papel, hierba seca, yesca, antorchas) prenden. La piel se enrojece (1 punto de daño).

2.º asalto: la madera empieza a arder sin llama y echa humo, el metal está caliente

al toque, empiezan a aparecer ampollas en la piel (1d4 puntos de daño), el pelo humea, el agua cuece.

3.º asalto y siguientes: la madera arde, el metal abrasa (1d4 puntos de daño a aquellos que porten objetos metálicos). La piel arde y el pelo prende (ad6 puntos de daño), el plomo se funde.

Ajuste corporal

Psicometabolismo (curación)

Nivel: Psi/Ind 3, Gps 2

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 asalto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantánea

Puntos de poder: Psi/Ind 5, Gps 3

Tomas el control del proceso curativo de tu cuerpo, sanándote 1d12 puntos de daño. Como es habitual, cuando se cura el daño normal, se sana la misma cantidad de daño no letal.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, curas 1d12 puntos de daño adicionales.

Aliento del dragón negro

Psicometabolismo [ácido]

Nivel: Psi/Ind 6, Gps 6

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: explosión en forma de cono centrada en ti

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 11

Tu boca escupe un ácido vitriólico que inflige 11d6 puntos de daño por ácido a cualquier objetivo en el área de efecto.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de este poder se ve incrementado en 1d6 puntos.

Alterar el aura

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 6

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura voluntaria

Duración: 10 min/nivel o instantáneo; ver texto

Puntos de poder: 11

Puedes utilizar este poder de dos formas: para disfrazar el aura del receptor (alineamiento) y nivel, o para eliminar un efecto de hechizo o compulsión que le esté afectando.

Disfrazar: si utilizas este poder para disfrazar el alineamiento y nivel de un receptor, tendrá una duración de 10 minutos por nivel. Puedes cambiar el alineamiento un solo paso, es decir, no serías capaz de convertir a una criatura caótica maligna en legal buena, aunque sí en caótica neutral o neutral maligna. Puedes ajustar el nivel aparente de un receptor arriba o abajo una cantidad hasta la mitad de tu propio nivel (redondeando hacia abajo).

Eliminar una compulsión: si utilizas este poder para intentar limpiar el aura del receptor de un efecto pernicioso o de control, la duración será instantánea. Este poder puede eliminar la compulsión de una maldición o un efecto de *gas/empeño*. También puede negar cualquier poder de compulsión o hechizo de hasta 6.º nivel, como puedan ser *crisis respiratoria* o *instar a la muerte*. Cuando se manifieste *alterar el aura* con esta finalidad, el receptor recibe otro TS para eliminar la compulsión que le aflige a la CD original de la salvación, aunque con un bonificador +2.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de estas formas, o en ambas.

1. Por cada punto de poder adicional que gastes, la duración del disfraz del aura se incrementará en 10 minutos.

2. Si gastas 2 puntos de poder adicionales, el alineamiento del receptor cambia un paso adicional (por ejemplo, de caótico maligno a legal maligno); si gastas 4 puntos de poder adicionales, el alineamiento cambiará a su opuesto (por ejemplo, de caótico maligno a legal bueno).

Amortiguar disipación

Psicocinesis

Nivel: Ctc 6, Gps 6

Despliegue: ma, ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal o corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: tú y una criatura voluntaria u objeto que pese hasta 100 lb/nivel; ver texto

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí (inofensivo, objeto)

Puntos de poder: 11

Creas un escudo psicocinético en torno al receptor que aumenta las posibilidades de que cualquier poder que le esté afectando pueda resistir un *disipar psiónica* (o un conjuro de *disipar magia*) o un efecto de negación que tenga por objetivo un poder específico (como un *destruir mente en blanco*). En el momento en que se manifiesta *amortiguar disipación* sobre una criatura u objeto, añade un +5 a la CD de la prueba de disipación contra cada efecto en activo que sea susceptible de ser disipado.

Disipar psiónica puede anular *amortiguar disipación* pero, contra una disipación dirigida, este poder siempre es el último en pasar la prueba (con el mismo bonificador +5). Contra una disipación de área, se realiza la prueba contra *amortiguar disipación* en la posición que le corresponda por su nivel (con el mismo bonificador +5).

Especial: cuando un guerrero psíquico manifiesta este poder, el alcance pasa a ser personal y el objetivo es el manifestador.

Ancla dimensional psiónica

Psicoportación

Nivel: Nmd 4

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: rayo

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí (objeto)

Puntos de poder: 7

Este conjuro funciona igual que *ancla dimensional* (pág. 199 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Apertura psiónica

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una puerta, caja o cofre con un área de hasta 10' cuadrados/nivel

Duración: instantáneo; ver texto del conjuro

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 3

Este poder funciona igual que *apertura* (pág. 201 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Aplastamiento psíquico

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 5

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad parcial; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 9

Aplastarás abrupta y brutalmente la esencia mental de cualquier criatura, debilitando su buen juicio. El objetivo debe realizar una salvación de Voluntad con un bonificador +4 o caer inconsciente y estar moribundo con -1 pg. Si el objetivo supera con éxito su salvación, sufre 3d6 puntos de daño.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el daño de este poder aumenta en 1d6 puntos.

Apopsis

Telepatía [enajenadora]

Nivel: Psi/Ind 9

Despliegue: au, ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura psiónica viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 17, PX

Al usar este poder, borras 1d4 poderes de forma permanente de la mente del receptor. Especificas el nivel de cada uno, y el DM determina al azar cuál de los poderes del receptor es borrado. *Cirugía psíquica* o *enmendar la realidad* pueden ser utilizadas para restaurar los perdidos, aunque debe hacerse como máximo una semana después de perderlos.

Coste en PX: 50 PX por nivel de los poderes borrados.

Apresurar

Psicometabolismo

Nivel: Ego 3, Gps 2

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Efecto: 1 acción de movimiento adicional

Puntos de poder: Ego 5, Gps 3

Recibes una acción de movimiento adicional en tu asalto actual. Por ejemplo, en tu turno podrías manifestar este poder para moverte a una posición que te permitiera preparar una carga, para luego tomar tu acción normal y cargar contra un oponente. Alternativamente, podrías manifestar este poder para moverte hasta un enemigo, y después realizar una acción de ataque completo sobre él. Realizar un ataque completo y posteriormente utilizar este poder para moverte lejos de un enemigo provoca ataques de oportunidad.

Puedes manifestar este poder con un pensamiento instantáneo, lo suficientemente rápido como para obtener el beneficio de este poder antes de moverte. Manifestar el poder es una acción rápida, como si utilizaras un poder apresurado, y cuenta contra el límite normal de uno de tales poderes por asalto. No puedes manifestar este poder cuando no es tu turno.

Arma de energía

Psicocinesis [ver texto]

Nivel: Psi/Ind 4

Despliegue: vi

Alcance: toque

Objetivo: arma tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega (objeto, inofensivo)

Resistencia a poderes: ninguno

Puntos de poder: 7

Este poder funciona igual que *garra de energía*, salvo que puede ser manifestado como un arma que toques.

El subtipo de este poder será del mismo tipo que la energía infundida al arma tocada.

Arma de veneno auténtico

Psicometabolismo (creación)

Nivel: Gps 4

Alcance: toque

Objetivo: arma tocada

Puntos de poder: 7

Este poder funciona igual que *veneno auténtico*, salvo que tu arma es recubierta de veneno siempre que la sostengas, hasta que el poder sea descargado o hasta que la duración expire, lo que ocurra primero.

Arma disolvente

Psicometabolismo [ácido]

Nivel: Gps 2

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: un arma empuñada; ver texto

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 3

Este conjuro funciona igual que *toque disolvente*, salvo que tu arma se ve cubierta de ácido hasta que tengas éxito en un ataque.

Arma envenenada

Psicometabolismo (creación)

Nivel: Gps 1

Alcance: toque

Objetivo: arma tocada

Puntos de poder: 1

Este poder funciona igual que *preveneno*, salvo que es tu arma la que obtiene la impregnación de veneno siempre y cuando la mantengas cogida.

Arma metafísica

Metacreatividad

Nivel: Gps 1

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: arma tocada

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a poderes: sí (inofensivo, objeto)

Puntos de poder: 1

Arma metafísica confiere a un arma un bonificador +1 de mejora en las tiradas de ataque y daño (no se apila con el bonifi-

cador +1 de un arma de gran calidad a las tiradas de ataque).

Alternativamente, puedes afectar hasta 50 flechas, virotes o balas. Los proyectiles deben ser del mismo tipo, y deben estar juntos (como en el mismo carcaj). Los proyectiles, pero no las armas arrojadas, pierden su mejora al ser utilizadas (trata a los shuriken como proyectiles en lugar de como armas arrojadas en lo que concierne a este poder).

No puedes manifestar este poder en la mayoría de las armas naturales, incluido el impacto de garra de un guerrero psíquico. Este poder funciona sobre un arma traída a la existencia por el poder de *injetar arma*.

Aumento: si gastas 4 puntos de poder adicionales, la duración de este poder aumentará en 1 hora por nivel.

Además, por cada 4 puntos de poder adicionales que gastes, el bonificador de mejora de las armas a las tiradas de ataque y daño aumenta en 1.

Armadura inercial

Psicocinesis

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: vi; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel (D)

Puntos de poder: 1; ver texto

Tu mente genera un campo de fuerza tangible, que proporciona un bonificador +4 de armadura a la CA. A diferencia de la armadura mundana, *armadura inercial* no te reporta penalizador alguno por armadura o reducción de velocidad. Puesto que *armadura inercial* está compuesta de una fuerza psicocinética, las criaturas incorpóreas no pueden atravesarla de la misma forma que lo hacen con la armadura normal. Puedes elegir entre que sea invisible o que aparezca como un resplandor verde. El bonificador de armadura no se apila con el que te proporciona la armadura normal.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el bonificador de armadura a la CA aumenta en 1.

Asimilar

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 9

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura inteligente tocada

Duración: instantánea y 1 hora, ver texto

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 17

Tu dedo índice se vuelve tan negro como la obsidiana. Una criatura tocada por ti es parcialmente asimilada en tu forma, y sufre 20d6 puntos de daño; si se ve reducida a cero o menos puntos de golpe, caerá muerta, asimilada completamente en tu forma, dejando atrás sólo un rasgo de finas cenizas. El equipo de una criatura asimilada no se ve afectado.

Una criatura que sea parcialmente asimilada en tu forma (o dicho de otra forma, que tenga al menos 1 pg tras utilizar este poder) te confiere un número de puntos de golpe temporales durante una hora igual a la mitad del daño que la hayas infligido.

Una criatura que sea completamente asimilada te reporta un número de puntos de golpe temporales igual a la cantidad de daño infligida y un bonificador +4 a cada una de tus puntuaciones de característica durante una hora. Si la criatura asimilada conoce poderes psíquicos, obtienes el acceso a uno de ellos (escogido por el DM) durante el mismo tiempo; también pasas a tener un aire como la criatura, lo que te confiere un bonificador +10 en las pruebas de Disfrazarse que realices para parecerte al asimilado.

Atontamiento psíquico

Telepatía (compulsión) [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: ma, me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura humanoide que posea 4 DG o menos

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Este poder funciona igual que *atontar* (pág. 202 del *Manual del jugador*), salvo lo aquí indicado.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, puedes afectar a un

objetivo que posea unos DG iguales a 4 + los puntos adicionales.

Atracción

Telepatía (hechizo) [enajenador]

Nivel: Psi 1/Ind 1

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Implantas una filia en la mente del receptor, pudiéndose tratar de una atracción hacia una persona u objeto en particular. El receptor llevará a cabo acciones razonables para cumplir, acercarse, cuidar o encontrar el objeto de su atracción implantada. En lo que respecta a este poder, "razonable" significa que, mientras se sienta atraído, el receptor no sufrirá una ciega obsesión. Seguirá esta atracción mientras no esté envuelto en combate. El receptor no saltará al fuego o por un barranco, como tampoco trepará hasta las fauces de un dragón: sigue siendo capaz de reconocer el peligro aunque no huirá a menos que la amenaza sea inmediata. Si haces que sienta una atracción hacia ti, no puedes ordenarle cualquier cosa, aunque será todo oído (incluso si no está de acuerdo). Este poder te proporciona un bonificador +4 en las pruebas para interactuar con el objetivo (como puedan ser Engañar, Diplomacia, Intimidar y Averiguar intenciones).

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD para resistir este poder y el bonificador a las pruebas de interacción aumentarán en 1.

Aturdir mediante energía

Psicocinesis [ver texto]

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: explosión de 5' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad o Fortaleza mitad

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

Tras manifestar este poder, debes elegir entre frío, electricidad, fuego o sonido. Liberas un poderoso golpe del tipo de energía seleccionado que envuelve a todas las criaturas en la zona, infligiendo 1d6 puntos de daño a cada una. Además, cualquier criatura que falle su salvación para solo sufrir mitad de daño deberá tener éxito en una salvación de Voluntad o resultar aturdida durante 1 asalto.

Frío: un golpe de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado. El TS para reducir el daño de un *aturdir mediante frío* es una salvación de Fortaleza en vez de Reflejos.

Electricidad: manifestar un proyectil de este tipo de energía proporciona un bonificador +2 a la CD de la salvación y a las pruebas de nivel de manifestador realizadas para superar la resistencia a poderes.

Fuego: un golpe de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado.

Sonido: un golpe de este tipo de energía inflige -1 punto de daño por dado e ignora la dureza de los objetos.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de energía que manifestas.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de este poder aumenta en un dado (d6) y la CD de la salvación en 1.

Aversión

Telepatía (compulsión) [enajenador]

Nivel: Tpt 2

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

Implantas una poderosa aversión en la mente del receptor. Si el destinatario de esta aversión es un individuo o un objeto físico, preferirá no acercarse a menos de 30' de él. Si es una palabra, tratará de no pronunciarla; si es una acción, no la realizará voluntariamente; y si es un acontecimiento, no acudirá a él voluntariamente. El receptor realizará las acciones que sean razonables para evitar al objeto de su aversión, pero no se pondrá en peligro para hacerlo. Por ejemplo, podrías hacer que alguien tu-

viera una aversión a luchar o a su propia espada, pero si la lucha es la única forma de salvar su pellejo, ignorará la aversión hasta que acabe la amenaza.

Si el receptor se ve forzado a realizar una acción a la que tenga aversión, recibirá un penalizador -2 a cualquier tirada de ataque, pruebas de características o de habilidad que estén relacionadas con ella.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación de este poder se incrementará en uno, y su duración en una hora.

Barrera inercial

Psicocinesis

Nivel: Ctc 4, Gps 4

Despliegue: au, me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel

Puntos de poder: 7

Creas a tu alrededor una barrera psicocinética que se pega a tu piel y que resiste

los golpes, cortes, apuñalamientos y cuchilladas; también confiere alguna protección frente a las caídas. Obtienes una RD de 5/-. *Barrera inercial* también absorbe la mitad del daño que sufras por una caída.

Barrera mental

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 3, Gps 3

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción inmediata

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Puntos de poder: 5

Proyectas un campo de improbabilidad a tu alrededor, creando un ligero caparazón protector. Obtienes un bonificador +4 de defensa a tu CA.

Puedes manifestar este poder al instante, lo suficientemente rápido como para recibir sus beneficios en una emergencia. Manifestar este poder es un poder apresurado, pudiendo utilizarlo incluso cuando no sea tu turno; sin embargo, debes manifestarlo antes de que un oponente

realice su tirada de ataque para poder obtener sus beneficios frente a ese ataque.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de las siguientes formas, o en ambas:

1. Si gastas 4 puntos de poder adicionales, el bonificador de desvío a la CA aumenta en 1.

2. Por cada punto de poder adicional que gastes, la duración de este poder aumenta en 1 asalto.

Bola de energía

Psicocinesis [ver texto]

Nivel: Ctc 4

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: expansión de 20' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad o

Fortaleza mitad; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 7

Tras manifestar este poder, debes escoger entre frío, electricidad, fuego o sonido.

Eres capaz de crear una



Bola de energía

explosión de energía del tipo seleccionado que inflige 7d6 puntos de daño a toda criatura u objeto dentro de su área. La explosión creada no ejerce apenas presión.

Frío: una bola de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado. El TS para reducir el daño de una *bola de frío* es una salvación de Fortaleza en lugar de Reflejos.

Electricidad: manifestar una bola de este tipo de energía proporciona un bonificador +2 a la CD de la salvación y a las pruebas de nivel de manifestador realizadas para superar la resistencia a poderes.

Fuego: una bola de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado.

Sonido: una bola de este tipo de energía inflige -1 punto de daño por dado, e ignora la dureza de los objetos.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de daño que manifiestes.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de este poder aumenta en un dado (d6). Por cada dos dados de daño adicionales, la CD de la salvación frente a este poder aumenta en 1.

Borrado mental

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 4

Despliegue: au, me, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 7

Borras parcialmente de la mente de tu víctima sus experiencias pasadas, otorgándole dos niveles negativos.

Si el receptor posee tantos niveles negativos como DG, muere. Si sobrevive, cada nivel negativo le confiere diversas desventajas (como se detalla en la pág. 313 del *Manual del jugador*). Además, por cada uno de ellos que obtenga, una criatura psiónica pierde el conocimiento de un poder del nivel más alto que pueda utilizar, y un número de puntos de poder de su reserva total suficientes como para manifestarlo. Los efectos de múltiples niveles negativos se apilan.

Si el objetivo sobrevive, pierde estos dos niveles negativos después de una hora. No se precisa una salvación de

Fortaleza para evitar obtener el nivel negativo de forma permanente.

Aumento: puedes manifestar este poder en una de las siguientes formas, o en ambas.

1. Por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

2. Por cada 3 puntos de poder adicionales que gastes, este poder le otorga al objetivo un nivel negativo adicional.

Caer de pie

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción inmediata

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: hasta que aterrices o 1 asalto/nivel

Puntos de poder: 1

Te recuperas al instante de una caída y puedes absorber parte del daño de la misma. Aterrizas de pie sin importar la altura, y recibes daño como si la caída fuera inferior en 10' a lo que realmente es.

Este poder surte efecto sobre ti y cualquier equipo que portes o sostengas (hasta tu carga máxima).

Puedes manifestar este poder con un pensamiento instantáneo, lo suficientemente rápido como para obtener el beneficio del poder mientras caes. Su manifestación es una acción inmediata, y puedes ejecutarlo incluso cuando no sea tu turno.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, este poder reduce el daño de la caída como si fuera 10' menor.

Camaleón

Psicometabolismo

Nivel: Ego 2, Gps 1

Despliegue: ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel (D)

Puntos de poder: 1

Tu piel y equipo adquieren el color y textura de objetos cercanos, incluyendo suelos y muros. Recibes un bonificador +10 de mejora en tus pruebas de Esconderse.

Cambiar posición

Psicoportación (teleportación)

Nivel: Nmd 2, Gps 2

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos: un aliado dentro del alcance y tú, o dos aliados cualesquiera dentro del alcance; ver texto

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a poderes: sí (inofensivo, objeto)

Puntos de poder: 3

Cambias instantáneamente tu posición con la de un aliado que indiques dentro del alcance. Alternativamente, puedes cambiar las posiciones de dos aliados cualesquiera, y que también estén dentro del alcance. Este poder afecta a criaturas de tamaño Grande o menor. Puedes llevar contigo objetivos, aunque no otras criaturas.

Especial: un Gps puede manifestar este poder con el fin de cambiar las posiciones con un aliado, pero no para cambiar la posición de dos aliados.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, este poder puede afectar una categoría de tamaño superior.

Cambio mental

Telepatía [enajenador]

Nivel: telepatía 6

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos: tú y otra criatura

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 11, PX

Puedes intentar tomar el control de una criatura viva cercana, introduciendo tu mente (y alma) en su cuerpo, y su mente en tu cuerpo. Puedes tener como objetivo a cualquier criatura cuyos DG sean iguales o inferiores a tu nivel de manifestador. Posees el cuerpo del objetivo y fuerzas a la mente de la criatura a meterse en el tuyo a menos que tenga éxito en una salvación de Voluntad. Puedes devolver tu mente a tu propio cuerpo

en el momento en que desees, lo cual devuelve la mente del objetivo al suyo.

Si se efectúa con éxito la manifestación, tu fuerza vital ocupa el cuerpo del anfitrión, y la del anfitrión toma el control del tuyo. Puedes recabar conocimiento rudimentario o instintivo de la criatura objetivo, pero no si se trata de conocimiento adquirido o aprendido (tales como habilidades y dotes que posea). Lo mismo también se cumple en tu cuerpo. *Cambio mental* efectúa los siguientes cambios.

- Obtienes el tipo del cuerpo que asumes.
- Obtienes las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución del cuerpo que asumes.
- Obtienes la armadura natural, ataques naturales, movimiento y otras características físicas sencillas del cuerpo asumido.
- Obtienes las cualidades y ataques extraordinarios del cuerpo que asumes, pero no las aptitudes sobrenaturales y sortilegas.
- Obtienes las posesiones y equipo del cuerpo que asumes.
- Conservas tus propios puntos de golpe, TS (posiblemente modificados por las nuevas puntuaciones de características), aptitudes de clase, aptitudes sobrenaturales y sortilegas, y las habilidades y dotes (aunque las pruebas de habilidad utilizan tus nuevas puntuaciones de características, y podrías ser incapaz de utilizar temporalmente dotes con prerequisites que no cumples con tu nuevo cuerpo). Las aptitudes sobrenaturales que precisen una cierta parte del cuerpo, tales como los rayos del ojo de un contemplador o el arma de aliento de un dragón, pueden ser imposibles de usar en tu nueva forma.

Por ejemplo, si fueras un psiónico humano de 10.º nivel con 70 pg que utilizara *cambio mental* sobre un guerrero trasgo de 1.º nivel con 4 pg, ahora serías un psiónico trasgo con 70 pg en el cuerpo del trasgo, y tu objetivo un guerrero humano de 1.º nivel con 4 pg en tu cuerpo original. Cuando utilices este poder, deberías tener cuidado de a quién permites que ocupe tu cuerpo original y qué le dejas hacer con él.

Si cualquiera de los dos cuerpos muere mientras el poder esté en efecto, el

otro participante morirá cuando finalice la duración. Si el cuerpo de uno de los participantes es petrificado, aprisionado en una *estasis temporal* o incapacitado de alguna otra forma, el otro participante resultará incapacitado de la misma manera cuando finalice el poder.

Un *disipar psiónica* dirigido (o conjuros y poderes similares) que sea manifestado con éxito sobre cualquiera de los participantes, provoca que ambas mentes regresen a sus cuerpos originales.

Coste en PX: 100 PX.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

Cambio mental verdadero

Telepatía [enajenador]

Nivel: Tpt 9

Tiempo de manifestación: 1 minuto

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 17, PX

Este poder funciona igual que *cambio mental* salvo por lo aquí indicado.

Intercambias de forma permanente tu cuerpo con el del objetivo. Puesto que la duración de este poder es instantáneo, no puedes ser forzado a regresar a tu cuerpo original por medio de un *disipar psiónica*, *campo antimagia* o efectos similares.

Si el cuerpo del receptor muere mientras estás en él, estarás muerto, y él perderá inmediatamente un nivel, pero sobrevive a la experiencia en tu cuerpo original, y si este muere mientras el objetivo esté en él, perderás inmediatamente un nivel, pero de otra forma sobrevives a la experiencia en tu nuevo cuerpo.

Tu cuerpo "original" es siempre el último que has intercambiado; si has utilizado este poder con una serie de cuerpos, sólo te tienes que preocupar del bienestar del último con el que te has intercambiado. En otras palabras, si tu mente es expulsada de tu cuerpo actual, tu mente regresa al último cuerpo con el que te intercambiaras. De igual forma, si tu cuerpo original muere pero has vuelto a cambiar de mente con un segundo objetivo, no sufres penalizador alguno. Pierdes un nivel sólo si el cuerpo en el que habitas inmediatamente antes de que tu cuerpo actual resulta muerto.

Coste en PX: 10.000 PX.

Campo de afinidad

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 5, Gps 5

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 20'

Área: emanación con un radio de 20' centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Fortaleza niega (potencialmente inocuo)

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 17

Creas un bucle de afinidad por retroalimentación con todas las criaturas dentro del área. Mientras perdure, las criaturas afectadas reciben todo el daño (incluyendo el de características) que tú y curan todas las heridas que cures. Por ejemplo, si sufres 10 puntos de daño de una herida de espada, todas las criaturas dentro del área también sufrirán 10 puntos de daño. Por otra parte, si eres el receptor de una curación psiónica o mágica, todas las criaturas dentro de *campo de afinidad* también son afectadas. Los puntos de golpe ganados o perdidos persisten tras la finalización del poder.

Las criaturas dentro del alcance también se ven afectadas por los efectos mágicos o psiónicos de 3.º nivel o inferior (por lo que no puedes otorgar a todos los receptores cercanos los efectos de una *metamorfosis mayor* cuando lo manifies tes sobre ti). Las criaturas que poseen afinidad contigo obtienen un TS contra cada nuevo poder transferido mediante *campo de afinidad* como si fuera manifestado sobre ellos de la forma habitual. Todos los efectos mágicos o psiónicos transferidos a los receptores se desvanecen al finalizar este poder, aunque los instantáneos, como los de una curación, perduran. Si te vuelves súbitamente inmune a un efecto o poder en especial, como ocurre al manifestar *cuerpo férreo* sobre ti, el efecto o poder al que eres inmune no puede ser transferido a las criaturas con afinidad contigo.

Por ejemplo, si manifiestas *afinidad animal* para obtener una mejora a tu puntuación de Fuerza, también la conseguirán todas las criaturas dentro del alcance. Sin embargo, incluso si *afinidad animal* dura mucho más, cuando finalice *campo de afinidad*, todas las criaturas afectadas pierden el beneficio de cualquier

poder o poderes que sigan en efecto sobre ti. Por otra parte, cualquier daño sufrido por los receptores mediante este poder perdurará.

Campo de negación psiónica

Psicocinesis

Nivel: Ctc 6

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 10'

Área: emanación de 10' de radio centrada en ti

Duración: 10 min/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: ver texto

Puntos de poder: 11

Una barrera invisible te rodea y se mueve contigo. El espacio dentro de ella es impenetrable para la mayoría de los efectos, incluyendo los poderes y las aptitudes psíquicas y sobrenaturales. De igual forma, evita que funcione cualquier poder u objeto psiónico dentro de sus confines. Un *campo de negación psiónica* suprime cualquier poder o efecto psiónico manifestado en su área, pero no lo cancela: una criatura bajo el efecto de *cisma* pierde el beneficio de ese poder mientras esté dentro del campo, pero volverá a funcionar cuando la criatura lo abandone. El tiempo empleado dentro del *campo de negación psiónica* cuenta para la duración total del efecto suprimido.

Los constructos astrales y las criaturas convocadas desaparecen si entran en un *campo de negación psiónica*, volviendo a aparecer en el mismo lugar una vez que el campo se mueva lejos. El tiempo transcurrido mientras esté desvanecido cuenta para la duración total del poder que ha manifestado el constructo o invocado a la criatura.

Los poderes de creación con duraciones instantáneas y que invoquen poderes no se ven afectadas por un *campo de negación psiónica* puesto que el poder en sí ya no está en efecto, sólo su resultado.

Una criatura normal (un constructo con el que te encuentres normalmente en lugar de uno creado, por ejemplo) puede entrar en el área, al igual que pueden hacerlo los proyectiles normales. Además, aunque una espada psiónica no funciona psiómicamente mientras esté en el área, sigue siendo una espada (y de gran calidad). El poder no tiene efecto sobre los gólem u otros constructos que son imbuidos de magia durante su proceso de creación y son, por lo tanto, autosuficientes (a menos que hayan sido convocados o posean una duración limitada, en cuyo caso son tratados como cualquier otra criatura convocada). Los elementales, muertos vivientes corporales y demás ajenos no se ven tampoco afectados a menos que hayan sido convocados. Las aptitudes sortilegas y sobrenaturales de estas criaturas, sin embargo, pueden resultar temporalmente negadas por el campo.

Disipar psiónica no elimina el campo. Dos o más *campos de negación psiónica* que compartan el mismo espacio no tienen efecto entre ellos. Ciertos poderes pueden no verse afectados por *campo de negación psiónica* (algo que será detallada en las descripciones individuales de cada poder). Los artefactos y las deidades tampoco se ven afectadas por un poder mortal como este. En caso de que el espacio de una criatura se extienda más allá de los límites del área encerrada por el campo, cualquier parte de la criatura que quede fuera del efecto no se verá afectada por el mismo.

Campo de sanguijuela

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 5

Despliegue: vi; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal; ver texto

Objetivo: tú

Duración: 1 min.

Puntos de poder: 9

Alzas un campo de potencial que drena la vitalidad de los poderes contra los

que tienes éxito en tus salvaciones. Cuando superes un TS para negar el efecto de un poder enemigo sobre ti, y el poder sea uno contra el que sea útil *campo de sanguijuela* (según lo que se detalla a continuación), tu cuerpo entra en erupción en un breve destello de chisporroteante y oscura energía. Obtienes 1 punto por cada 2 que tu enemigo gastara para manifestar el poder contra el que has conseguido salvarte (hasta un máximo de puntos igual a tu nivel de manifestador). No puedes obtener puntos de poder que pudieran causarte un exceso de tu máximo diario normal.

Este poder es efectivo contra cualquier poder que tenga por objetivo a una sola criatura para negarlo, salvo aquellos que son liberados mediante un ataque de toque o un ataque de toque a distancia (incluyendo un rayo).

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la duración de este poder aumenta en 1 minuto.

Caravana astral

Psicoportación

Nivel: Nmd 3

Despliegue: ninguno

Tiempo de manifestación: 1 hora

Alcance: personal

Objetivos: tú y otra criatura voluntaria tocada

Duración: ver texto

Puntos de poder: 5

Lideras una caravana hacia el plano Astral, dejando el Material tras de ti. Puesto que el Astral toca otros planos, puedes viajar astralmente a cualquiera de ellos según decidas, aunque sólo si conoces el camino (según se explica más adelante).

Puedes llevar contigo a otras criaturas voluntarias, siempre y cuando cada una de ellas haya manifestado *viajero astral*. Estos compañeros de viaje dependen de ti y deben acompañarte en todo momento. Si algo te ocurre durante el viaje que

LA SOCIEDAD CARTOGRÁFICA PLANARIA

Situada en la ciudad extraplanaria de Unión, la Sociedad cartográfica planaria se especializa en la exploración dimensional. Sus miembros se enorgullecen de la precisión y fiabilidad de sus mapas, capaces de mostrar, entre otras cosas, referentes dimensionales que pueden

usarse por alguien que manifieste *caravana astral*. Los PJs pueden hallar estos mapas en el tesoro de un enemigo derrotado o quizás comprar algunos elegidos por el DM en ciudades donde la población exceda de los 25.000 habitantes. Estos mapas suelen costar de media unas 1.000 po.

provoque la ruptura del contacto, tus compañeros se perderán allá donde les dejes. Puesto que los planos son un lugar peligroso, aquellos que dirigen *caravanas astrales* suelen manifestar este poder sólo si van con una caravana grande de viajeros. En algunas situaciones, ciertos grupos de aventureros de bajo nivel podrían alquilar tus servicios para que les dirigieras en correrías más allá del plano Material.

El poder de *caravana astral* dura mientras que tus compañeros de viaje y tú mantengáis vuestra formación original y hasta que: alcancéis el plano al que te dirigías; desees finalizar el poder mientras estéis todavía viajando por el plano Astral; tú o alguien que viaje contigo rompáis la cadena de manos que conecte a los viajeros durante 2 asaltos consecutivos; o el poder finalice por algún método ajeno a ti, como un *dispar psiónica*. Cuando el poder acabe, tus compañeros de viaje y tú os detendréis en la posición del plano Astral que estéis atravesando (este plano es en muchos sentidos una localización subjetiva; en cualquier acontecimiento, un lugar del Astral se asemeja a cualquier otro).

Mientras estés viajando a través del plano Astral, los nativos que lleguen a divisaros percibirán que os movéis a una velocidad de 30' (no podéis correr), contigo volando a la cabeza y tus compañeros de viaje formando una hilera, cogidos todos de la mano. El DM determina la naturaleza de los nativos que puedan divisar vuestro paso, así como su animosidad, benevolencia o apatía. El DM posee tablas de encuentros (en la *Guía del Dungeon Master*) apropiadas al plano Astral y cualquier plano de destino.

Dependiendo de tu conocimiento de los planos, el viaje a través del espacio subjetivo que es el plano Astral puede llevar más o menos tiempo. Por cada 24 horas de viaje debes realizar una prueba de Saber (los Planos) a una CD establecida por el DM. A menos que una localización en particular sea difícil de encontrar y esté bien guardada, o a la inversa, fácil de llegar y bien publicitada, la CD media para un viaje de *caravana astral* debería ser de 20. No puedes elegir 20 en esta prueba, aunque sí 10. Cada prueba puede ser modificada por tu nivel de familiaridad con el destino o alguna conexión que poseas con el lugar, según las siguientes tablas.

Conocimiento del destino	Mod. prueba Saber (los Planos)
Ninguno*	n/a
De oídas (has oído hablar de tu destino)	-10
De primera mano (has estado allí antes)	+0
Familiarizado (lo has visitado 3 o más veces)	+5

* Si no tienes conocimiento alguno sobre tu destino, debes poseer alguna conexión al mismo para poder viajar a él, según lo indicado más adelante.

Mod. prueba Conexión	Saber (los Planos)
Imagen o cuadro del destino	+2
Objeto procedente del destino	+4
Mapa del destino trazado por un cartógrafo planario	+10

Cada prueba con éxito indica que estás un paso más cerca de tu objetivo. Para terminar de llegar a él, debes superar seis pruebas en un espacio de tiempo de 12 días (si no las consigues en los primeros doce, puedes seguir haciendo una prueba por día hasta que obtengas las seis en un espacio de 12 días consecutivos). Cuando tengas éxito en todas las pruebas necesarias, el viaje finaliza y aparecéis en el plano seleccionado, a una distancia de entre 10 y 1.000 (1d6 x 10) millas de tu destino.

Aumento: si gastas 2 puntos de poder adicionales, este poder teje una membrana casi real en torno a ti y todos aquellos adyacentes en la caravana (no es necesario que se esté unido por las manos en este caso). Permaneces visible en el interior de una envoltura translúcida y amorfa. Puedes recoger o dejar pasajeros voluntarios, alcanzables fácilmente a través de la película, y las cosas que cojas se verán envueltas por esta capa. Cualquier ataque efectuado a través de la envoltura en cualquier dirección posee un 25% de posibilidad de fallo debido a la ondulante membrana.

Cuando manifiestes este poder en su forma aumentada, vuestra velocidad aparente para aquellos que os observen en el plano Astral será de 40', y puedes realizar una prueba de Saber (los Planos) cada 12 horas para intentar alcanzar vuestro destino, aunque se siguen necesitando seis pruebas con éxito en 12 días consecutivos para saber si llegáis.

Carga psiónica del león

Psicometabolismo

Nivel: Gps 2

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantáneo

Puntos de poder: 3

Obtienes la poderosa capacidad de carga de un león. Cuando efectúas esta manobra, puedes realizar un ataque completo en el mismo asalto.

Puedes manifestar este poder con un pensamiento instantáneo, lo suficientemente rápido como para obtener el beneficio del poder en mitad de tu carga. Manifestar el poder es una acción rápida, como lo es manifestar un poder apresurado, por lo que cuenta contra tu límite normal de un poder apresurado por asalto. No puedes manifestar este poder cuando no es tu turno.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, cada uno de tus ataques posteriores a la carga en el mismo asalto obtiene un bonificador de circunstancia al daño igual a ese número de puntos adicionales gastados.

Cerradura cerebral

Telepatía (compulsión) [enajenador]

Nivel: Tpt 2

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: un humanoide

Duración: concentración + 1 asalto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

La mente superior del receptor queda cerrada. Estará de pie atontado, incapaz de cualquier acción psiónica (incluyendo la manifestación de poderes o usar dotes psiónicas que precisen de tomar una decisión) o mental en general. Un receptor afectado por *cerradura mental* no está aturdido, por lo que los atacantes no reciben ninguna ventaja especial contra él.

Una criatura que esté volando deberá descender a la zona más cercana y segura bajo él. Un submarinista tendrá que volver a la superficie.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de las siguientes formas, o en ambas.

1. Si gastas dos puntos de poder adicionales, este poder también afectará a un animal, fata, gigante, bestia mágica o humanoide monstruoso.

2. Si gastas 4 puntos de poder adicionales, este poder podrá afectar también a una aberración, dragón, elemental o ajeno además de los tipos de criatura mencionados anteriormente.

Cerradura psiónica

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: puerta, cofre o portal tocado, hasta 30' cuadrados/nivel de tamaño

Duración: permanente

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 3

Una *cerradura psiónica* manifestada sobre una puerta, cofre o portal lo cierra psiónicamente. Puedes pasar sin impedimentos a través de tus propias cerraduras; de otra forma, una puerta u objeto asegurado con *cerradura psiónica* puede ser sólo abierto solo destruyéndolo o mediante un efecto con éxito de *disipar psiónica*. Añade +10 a la CD normal para abrirte paso a través de una puerta o portal que estén bajos los efectos de este poder.

Círculo psiónico de teletransporte

Psicoportación (teleportación)

Nivel: Nmd 9

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 10 minutos

Alcance: 0'

Efecto: círculo de 5' de radio que teleporta a aquellos que lo activan

Duración: 10 min/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 17

Este poder funciona igual que *círculo de teletransporte* (pág. 211 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Cirugía psíquica

Telepatía [enajenado]

Nivel: Tpt 9

Despliegue: au, me, vi

Tiempo de manifestación: 10 minutos

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 17, PX; ver texto

Puedes reparar el daño psíquico u otorgar a otra criatura el conocimiento de los poderes que conoces, dependiendo de la versión de este poder que manifiestes.

Reparar daño psíquico: puedes eliminar cualquier compulsión o encantamiento (tales como *crisis respiratoria* e *instar a la muerte*) que afecte al receptor. De hecho, con *cirugía psíquica* eres capaz de eliminar cualquier efecto instantáneo o permanente que sea causado por un poder psíquico. A diferencia de *alterar el aura*, estos efectos finalizan o son negados tan pronto como se manifiesta este poder, sin necesidad de realizar un TS.

Puedes eliminar todos los niveles negativos que afecten al objetivo, sin importar cómo los perdió, restaurándolo hasta el mayor nivel que hubiera obtenido anteriormente. También puedes restaurar los niveles perdidos por la consunción de energía sufrida, hasta un número de horas posteriores igual a tu nivel de manifestador.

También puedes eliminar todos los efectos psiónicos que penalicen las puntuaciones de característica del receptor, curar todo el daño de característica y retirar cualquier consunción de característica que le afecte. *Cirugía psíquica* niega todas las formas de locura, confusión, el efecto de poderes tales como *microcosmos*, etc., pero no devuelve los niveles o puntos de Constitución perdidos debido a la muerte.

Transferir conocimiento: si así lo deseas, puedes utilizar este poder para transferir directamente conocimiento de un poder que poseas a otro personaje psiónico, de cualquier nivel que sea capaz de manifestar, incluso si no está en la lista de poderes del personaje. El conocimiento de poderes obtenido mediante *cirugía psíquica* no cuenta para el máximo número de poderes que un personaje puede conocer por nivel.

Coste en PX: cada vez que utilices la cirugía psíquica para implantar el conocimiento de un poder en otra criatura, debes pagar un coste en PX igual a 1.000 × el nivel del poder implantado. Si tanto el receptor como tú lo hacéis de forma

voluntaria, podéis repartir este coste a partes iguales.

Cisma

Telepatía [enajenador]

Nivel: Tpt 4

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Puntos de poder: 7

Tu mente se divide en dos partes independientes, siendo cada una completamente autónoma, como si fueran dos personajes en un mismo cuerpo. Tu nueva "segunda mente" no controla tu cuerpo físico pero es libre de llevar a cabo una acción estándar en cada asalto si la acción es netamente mental (como manifestar un poder) en el mismo en que lleves a cabo tus acciones normales. Tu segunda mente puede manifestar poderes utilizando tu reserva de puntos de poder, pero sólo como si tuviera un nivel de manifestador seis niveles menor del tuyo.

Por lo tanto, si tu nivel de manifestador es 8, tu segunda mente posee un nivel de manifestador de 2, limitando el número de puntos de poder que puede gastar a 2. Tu segunda mente no provoca ataques de oportunidad cuando manifiesta un poder, puesto que hacerlo no distrae a tu mente principal.

Tu segunda mente realiza su primera acción en tu turno en el asalto después de que se manifiesta *cisma*.

Ambas mente se comunican entre ellas telepáticamente.

Si eres el objetivo de un efecto de compulsión o encantamiento mientras tienes dos mentes, realizas un segundo TS si fallas el primero. Si fallas ambas, entonces *cisma* finaliza y eres afectado de la manera habitual por el poder. Si fallas sólo la primera, *cisma* finaliza inmediatamente, pero no te ves afectado por la compulsión o el encantamiento. Tu segunda mente no obtiene ninguna de las ventajas si estás bajo el efecto de *apresurar*, aunque sí que obtienes los beneficios globales.

Compartir dolor

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: ma, me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivos: tú y una criatura voluntaria, o dos criaturas voluntarias; ver texto

Duración: 1 hora/nivel (D)

Puntos de poder: 3

Este poder crea una conexión psicometafórica entre ti y un objetivo voluntario por lo que parte de tus heridas son transferidas a él. Sufres la mitad de daño de todos los ataques que te inflijan daño de puntos de golpe, y el objetivo sufre el resto. Si tus pg son reducidos por una puntuación de Constitución baja, la reducción no es compartida por el objetivo puesto que no es una forma de daño a los puntos de golpe. Cuando este poder finaliza, el daño siguiente deja de ser dividido entre el objetivo y tú, aunque el daño que ha sido ya repartido no se reasigna.

Si ambos os movéis más allá de alcance corto, el poder finaliza.

Puedes manifestar este poder sobre dos criaturas voluntarias, una de las cuales es designada para compartir el daño de otra.

Compresión

Psicometafórmula

Nivel: Gps 1

Despliegue: ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Puntos de poder: 1

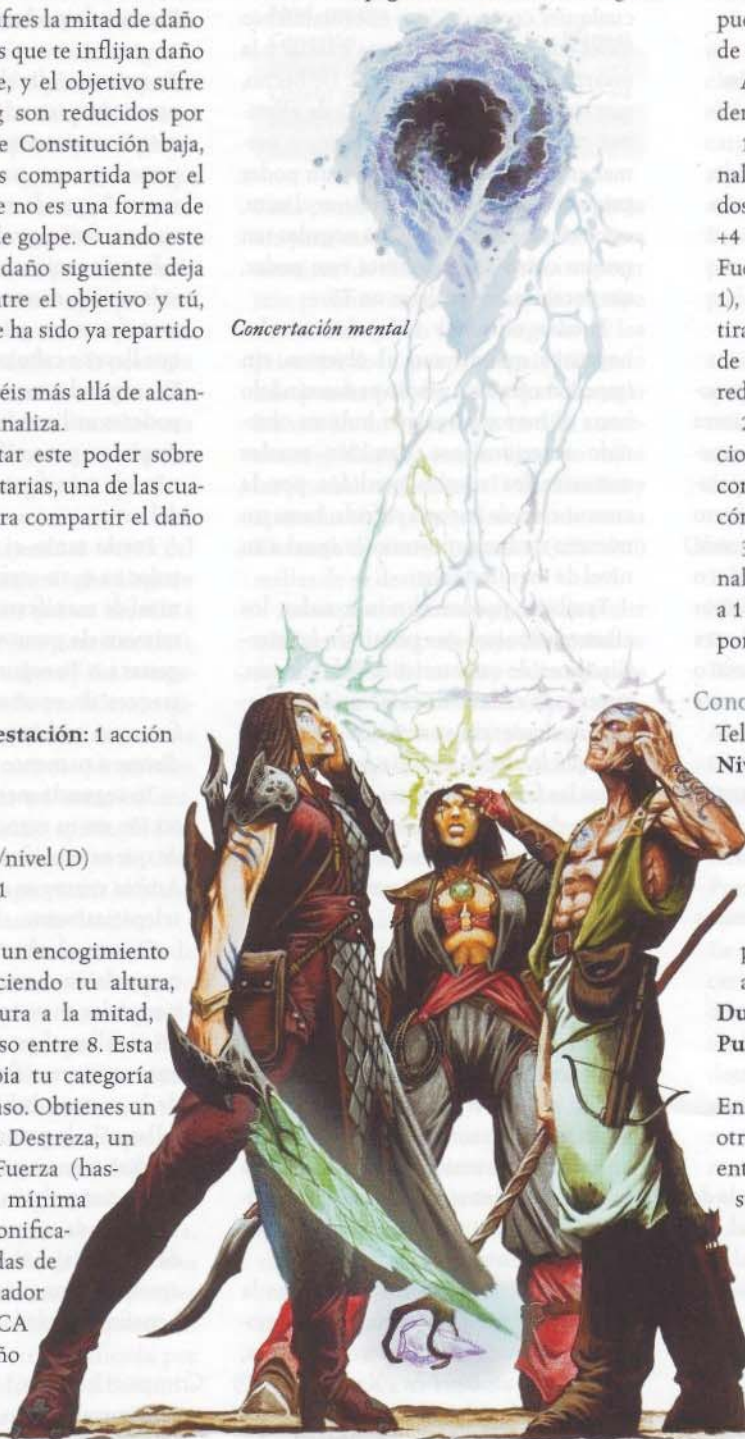
Este poder provoca un encogimiento instantáneo, reduciendo tu altura, grosor y envergadura a la mitad, y dividiendo tu peso entre 8. Esta disminución cambia tu categoría de tamaño en un paso. Obtienes un bonificador +2 a la Destreza, un penalizador -2 a Fuerza (hasta una puntuación mínima efectiva de 1), y bonificador +1 en las tiradas de ataque, y un bonificador +1 de tamaño a la CA debido a tu tamaño reducido.

Si tu nuevo tamaño es Menudo,

tendrás un espacio de 2' 6", y un alcance natural de 0' (lo que significa que debes entrar en el cuadro de un oponente para atacar). Si tu nuevo tamaño es Diminuto, poseerás un espacio de 1' y un alcance natural de 0'. Este poder no modifica tu velocidad.

Todo tu equipo, portado o transportado, se ve reducido en los mismos términos. Las armas cuerpo a cuerpo o de proyectiles infligen menos daño (ver la tabla 2-3, pág. 28 de la Guía del Dungeon

Concertación mental



Master). Otras propiedades psiónicas o mágicas no se ven afectadas por este poder. Cualquier objeto afectado que deje de estar en contacto contigo (incluida un arma arrojada o de proyectiles) regresa instantáneamente a su tamaño normal, lo que significa que las armas arrojadas infligen su daño normal (los proyectiles infligen daño basándose en el tamaño del arma que las dispara). Diversos efectos que reduzcan el tamaño no se apilan, lo que significa, entre otras cosas, que no puedes usar una segunda manifestación de este poder para encogerte aún más.

Aumento: puedes aumentar este poder en una o más de estas formas.

1. Si gastas 6 puntos de poder adicionales, este poder disminuye tu tamaño en dos categorías. Obtienes un bonificador +4 a la Destreza, un penalizador -4 a la Fuerza (hasta un mínimo efectivo de 1), un bonificador +2 de tamaño en las tiradas de ataque, y un bonificador +2 de tamaño a tu CA debido a tu tamaño reducido.

2. Si gastas 6 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción rápida en lugar de cómo una acción estándar.

3. Si gastas 2 puntos de poder adicionales, la duración de este poder aumenta a 1 minuto por nivel en lugar de 1 asalto por nivel.

Concertación mental

Telepatía [enajenador]

Nivel: Gps 5, Tpt 5

Despliegue: vi; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 minuto

Alance: 20'

Objetivo: tú y hasta nueve criaturas psiónicas voluntarias dentro del alcance

Duración: 1 min/nivel (D)

Puntos de poder: 9

Enlazas tu poderío psíquico con el de otras criaturas psiónicas, creando una entidad más poderosa que la suma de sus partes.

En el momento en que manifestas este poder, un número de puntos de poder que indicas fluye desde los participantes a un fondo común. Por lo tanto, si 10 personajes psiónicos contribuyen cada uno con 10 puntos, el fondo inicial contendrá un total de 100 puntos

de poder. Un individuo es seleccionado como el conductor de la *concertación mental* por consenso de todos los participantes (suele ser el manifestador, aunque no siempre). Hasta que finalice el poder, el conductor dirige los esfuerzos del grupo. Hilos nebulosos de un poder destellante enlazan las cejas de todos los participantes en un esquema complejo y cambiante.

Todos los poderes de cada participante son conocidos por la entidad mental creada por la *concertación mental* (la cual está a las órdenes del conductor). Esta entidad no puede realizar más acciones que las de un individuo normal, pero manifiesta todos sus poderes de manera más eficaz. Cada participante que contribuya a la entidad proporciona un bonificador +1 acumulativo a la CD de las salvaciones que se aplican cuando manifiesta un poder o utiliza una aptitud psíquica. De igual forma, cada individuo proporciona un bonificador +1 cuando la entidad realiza sus propios TS como respuesta a los poderes o aptitudes sortilegas. Si la entidad psiónica sufre daño de característica procedente de un ataque psiónico, como pueda ser *flagelación del Ego*, el total se divide entre todos los miembros según lo determine el conductor (por lo tanto, si un grupo de 10 personas sufre 3 puntos de daño de característica, el conductor podría elegir a tres participantes distintos para que cada uno sufriera 1 punto de daño).

Si la entidad manifiesta un poder que posea un coste en PX, todos los participantes pagan partes iguales (el conductor paga el resto si el coste no puede ser dividido en fracciones enteras).

Una vez unidos, los participantes deben permanecer dentro de un área de 20', y como grupo pueden moverse a una velocidad de 10'. Si un participante se mueve fuera del área de 20' ocupada por los demás (ya sea voluntariamente o no), ese individuo abandona el grupo, y el fondo común de puntos de poder de *concertación mental* se recalcula al instante. Todos los participantes que abandonen antes de que finalice o sea deshecha la *concertación mental*, recuperan un número de puntos de poder igual a la cantidad actual de puntos del fondo común dividido por el número de miembros. Si es el conductor el que abandona, el poder finaliza. Por ejemplo, si un participante abandonó una *concertación mental* com-

puesta por ocho individuos, recuperaría 1/8 de los puntos de poder existentes en el fondo común (redondeando hacia abajo). Esa misma cantidad de puntos es eliminada del fondo.

Cuando finaliza o es deshecha una *concertación mental*, los puntos de poder que queden en el fondo común son distribuidos equitativamente entre todos los participantes (el conductor recibe el excedente si no se pueden repartir una cantidad igual).

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, la duración de este poder aumenta en 1 minuto.

Conferir poder

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 20'

Objetivo: una criatura psiónica

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguna

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 3

Enlazas tu mente con la de otra criatura psiónica, creando brevemente un conducto a través del cual se puede compartir energía mental.

Cuando ejecutas este poder, el receptor recibe 2 puntos de poder. Puedes transferir solo tantos puntos de poder como niveles de manifestador poseas.

Debido a la profunda naturaleza de este poder, no puede ser introducido en un objeto psiónico; sólo los puntos generados por una criatura psiónica al momento pueden ser compartidos mediante *conferir poder*.

Aumento: por cada 3 puntos de poder adicionales que gastes, el receptor obtiene 2 puntos de poder adicionales.

Cono de energía

Psicocinesis [ver texto]

Nivel: Ctc 3

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: emanación en forma de cono

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad o Fortaleza mitad; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 5

Tras manifestar este poder, debes elegir entre frío, electricidad, fuego o sonido. Creas un cono de energía del tipo seleccionado que se extiende a partir de tu mano y que inflige 5d6 puntos de daño a toda criatura u objeto dentro del área.

Frío: un rayo de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado. El TS para reducir el daño de un *cono* de energía es una salvación de Fortaleza en vez de Reflejos.

Electricidad: manifestar un cono de este tipo de energía proporciona un bonificador +2 a la CD de la salvación y a las pruebas de nivel de manifestador realizadas para superar la resistencia a poderes.

Fuego: un cono de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado.

Sonido: un cono de este tipo de energía inflige -1 punto de daño por dado e ignora la dureza de los objetos.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de energía que manifiestas.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de este poder aumenta en un dado (d6). Por cada dos dados de daño adicionales, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

Conocer la dirección y la situación

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantáneo

Puntos de poder: 1

Normalmente sabes dónde te encuentras. Este poder es útil para aquellos personajes que terminan en un destino poco familiar después de una teleportación, al usar un *portal* o al viajar de un lugar a otro de los planos de existencia. El poder te revela la información general acerca de tu ubicación como una sensación o presentimiento; normalmente no es más detallada que algunos detalles que te localiza de acuerdo a lugares prominentes locales o regionales, tales como "aproximadamente a 20 millas al noroeste de la ciudad de Falcongrís". Si no existen lugares conocidos cerca, respuestas tales como "a la deriva en el mar Sinluz" son también posibles, aunque al menos proporcionan algo de información sobre la localización.

Utilizar este poder también te dice qué dirección estás encarando.

Utilizar este poder antes de realizar una prueba de Saber (los Planos) para *caravana astral* te confiere un bonificador +2 a la prueba.

Constructo astral

Metacreatividad (creación)

Nivel: Fmd 1

Despliegue: vi; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: creación de un constructo astral

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Este poder crea un constructo astral de 1.^{er} nivel (véase Capítulo 8: monstruos) de ectoplasma solidificado que atacará a tus enemigos. Aparece allá donde indiques y actuará inmediatamente en tu turno. Atacará a tus adversarios de la mejor forma posible. Como acción gratuita, puedes ordenarle no atacar, atacar a ciertos enemigos o realizar otras acciones. El constructo astral actúa con normalidad en el último asalto de la duración del poder, y se disipa al final de su turno.

Los constructos astrales no son convocados: son creados en el plano que habitas, utilizando ectoplasma extraído del plano Astral. Por lo tanto, no están sujetos a los efectos que expulsen o afecten de cualquier forma a los ajenos, pues se considera que son constructos.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el nivel del constructo astral aumenta en uno.

Contingencia psiónica

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 6

Despliegue: ol

Tiempo de manifestación: 10 minutos o más; ver texto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: un día/nivel (D) o hasta que se descargue

Puntos de poder: 11, PX

Puedes imponer un poder a otra persona de modo que entre en efecto bajo ciertas condiciones que dictes cuando ejecutes *contingencia psiónica*. Este poder y el que le acompañe son manifestados a la vez,

aunque el tiempo que se tarda en hacerlo es el menor de ambos; si el poder que acompañe a éste tarda más de 10 minutos en ser manifestado, utiliza en su lugar aquél.

El poder a ser ejecutado por *contingencia psiónica* debe ser uno que afecte a tu persona (*envoltura de ocultación*, *levitación psiónica*, *vuelo psiónico*, *teleportación psiónica*, etc.) y de un nivel no superior a la tercera parte de tu nivel de manifestador (redondeado hacia abajo, máximo 6.^o nivel).

Las condiciones necesarias para que el poder surta efecto deben ser claras, aunque podrían ser genéricas. Por ejemplo, una *contingencia psiónica* manifestada junto a una *envoltura de ocultación* podría designar que en cualquier momento en que seas atacado, este poder entrará en efecto inmediatamente. O una *contingencia psiónica* podría ejecutar un poder de *caer de pie* en cuanto caigas más de 4'. En cualquier caso, *contingencia psiónica* ejecuta inmediatamente el poder que le acompañe con una "manifestación" instantánea sólo cuando se cumplan las circunstancias establecidas. Si se definen unas condiciones complejas o enrevesadas, la combinación de poder (*contingencia psiónica* y el poder que le acompañe) podría fallar.

Puedes usar sólo una *contingencia psiónica* en un momento dado; si se manifiesta una segunda vez, la primera se deshará.

Coste en PX: 15 PX.

Controlar concentración

Telepatía (compulsión) [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 6

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: concentración, hasta 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 11

Tomas el control de un poder que fuera manifestado por el receptor y que deba ser mantenido a través de la concentración. Una vez que luchas con él por el control del poder, dispones de varias opciones.

- Permitir que el poder funcione normalmente.

- Mantener el poder dirigido contra el objetivo (si es un poder personal) pero decidir que la forma en que el poder cumpla su objetivo cada asalto.
- Redirigir el poder sobre ti mismo (si es un poder personal).
- Optar por no concentrarte en el poder controlado en el siguiente asalto, finalizando el poder en ese momento.

Cuando la duración de *controlar concentración* expire, el poder del que obtuviste el control finaliza (incluso si esto significa que el poder termina antes de lo normal).

Controlar el aire

Psicocinesis

Nivel: Ctc 2

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: expansión de un radio de 50'

Duración: concentración, hasta 1 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 3

Tienes cierto control sobre la velocidad y dirección del viento. La velocidad dentro del área del poder puede aumentarse o disminuirse hasta en 10 mph.

Puedes gastar hasta 5 puntos de poder adicionales para aumentar este poder; cada uno te permite modificar la velocidad del viento en otras 10 mph, hasta un cambio máximo de 60 mph.

Este poder también proporciona la aptitud de alterar la dirección del viento hasta 90° (por ejemplo, cambiarla de viento del norte a viento del este).

Los vientos suficientemente poderosos pueden hacer que las criaturas vuelen por los aires, sean abatidos o frenados; consulta la tabla 3–24, pág. 95 de la *Guía del Dungeon Master*.

A menos que el DM dictamine que el día es especialmente ventoso o calmado, determina la velocidad del viento inicial cuando utilices este poder mediante una tirada de 1d20: el resultado es la velocidad actual del viento expresado en mph.

Aumento: detallado anteriormente.

Controlar el cuerpo

Psicocinesis

Nivel: Ctc 4

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura Mediana o más pequeña con fisiología humanoide

Duración: concentración, hasta 1 min/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 7

Controlas psicocinéticamente las acciones de un humanoide (incluyendo muertos vivientes o ajenos con fisiología humanoide) que esté dentro del alcance y con el que dispongas de línea visual.

Controlar el cuerpo no precisa de contacto mental con el objetivo, ya que realmente lo que estás haciendo es forzar los movimientos de los miembros independientemente de su mente. Puedes hacer que se levante, se siente, camine, dé la vuelta, etc., pero hacer funcionar sus cuerdas vocales es muy difícil. También puedes inmovilizarle, dejándole indefenso. No puedes forzarle a manifestar poderes, invocar conjuros o usar cualquier aptitud especial que no dependa únicamente de sus movimientos corporales. Si pierdes la línea visual con el objetivo, el efecto de este poder finaliza.

Si fuerzas al receptor a entrar en combate, su ataque base será igual al tuyo + tu modificador de Inteligencia, y su bonificador a las tiradas de daño será igual a tu modificador de Inteligencia. El receptor de este poder no puede realizar ataques de oportunidad, y no recibe el beneficio que otorga la Destreza a la CA, aunque obtiene un bonificador a su CA igual a tu modificador de Inteligencia.

Pese a que el cuerpo del receptor está bajo tu control, la mente sigue siendo libre. Las criaturas capaces de emprender acciones netamente mentales (como la manifestación de poderes) pueden llevarlas a cabo.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, este poder puede afectar a un objetivo una categoría de tamaño superior.

Controlar el sonido

Psicocinesis [sonido]

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: au; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: un sonido o mezcla de sonidos relacionados

Duración: concentración, hasta 1 min/nivel; ver texto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 3

Moldeas y alteras sonidos existentes. Puedes apuntar a un sonido, como el de una persona hablando o cantando, o un grupo de sonidos relacionados, como el golpeteo de las gotas de lluvia o la marcha de muchos soldados. Un sonido tan pacífico como el chasquido de dedos puede ser controlado. Puedes sustituir cualquier sonido que hayas escuchado por el producido por el objetivo. Por ejemplo, serías capaz de reemplazar el sonido del resoplido de un dragón por el de una pacífica cascada. Podrías cambiar las palabras de un orador por un balbuceo inarticulado u otras palabras comprensibles (aunque la persona se detendrá rápidamente cuando se de cuenta de que cada palabra que sale de su boca no es la que pretende). Si intentas duplicar exactamente la voz de un individuo específico, o emitir un sonido terrible (como el rugido de un dragón), debes tener éxito en la prueba de Engañar con un bonificador +5 de circunstancia enfrentada a la prueba de Averiguar intenciones de los oyentes para no levantar sospechas.

Puedes amortiguar un ruido o magnificar un sonido hasta tal punto que se ahogue todas las demás conversaciones en la zona. De esta forma, puedes proporcionar un bonificador +4 de circunstancia en las pruebas de Escuchar y Moverse sigilosamente.

Alternativamente, puedes usar el poder en un instante. Lo haces modulando un sonido en un ímpetu destructivo que sacude a los objetos de cristal, cerámica o porcelana (redomas, botellas, frascos, botijos, espejos, etc.) que no sean mágicos o psiónicos dentro del área.

Controlar las llamas

Psicocinesis [fuego]

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: una fuente de fuego no mágico; ver texto

Duración: concentración, hasta 1 min/nivel

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Controlas pirocinéticamente la intensidad o movimiento de una fuente de fuego no mágica en caso de que su tamaño sea igual o inferior al indicado en la tabla adjunta basada en tu nivel de manifestador. Puedes cambiar el control a voluntad entre diversas fuentes de fuego, o variar la naturaleza de tu control, mientras mantienes la concentración, pero sólo se puede realizar un cambio específico (mantener ardiendo un fuego, animarlo o alterarlo en tamaño) cada asalto. Cuando tu control sobre una fuente de fuego cese, ésta regresará inmediatamente a su estado original (o se extinguirá si no tiene más combustible o ha sido movido lejos de su ubicación original).

Con este poder, puedes mantener ardiendo artificialmente un fuego que normalmente se extinguiría por falta de combustible; incluso rociar con agua un fuego controlado no lo apaga (aunque si se sumergiera completamente sí que lo haría). Normalmente, una criatura en peligro de arder puede evitar ese destino realizando una salvación de Reflejos a CD 15; el éxito significa que el fuego se apaga. Si se trata de uno que se ha mantenido artificialmente mediante *controlar las llamas*, entonces la CD de la salvación para extinguirlas subirá hasta 25.

Este poder también te permite mover un fuego como si se tratara de una criatura viva. Puedes animar sólo un fuego natural; si lo intentas con uno que haya sido aumentado o disminuido mediante el uso de este poder, regresará inmediatamente a su tamaño original. Un fuego animado se mueve a una velocidad de 30'; los que son movidos lejos de su combustible o su lugar original, mueren tan pronto como cesa tu control sobre ellos.

Un fuego animado puede entrar en cualquier cuadro, incluso si una criatura ya lo ocupa, aunque hace que ésta deba realizar una salvación de Reflejos para quitarse de su camino (CD 11 + el número de dados de daño que inflige el fuego + tu modificador de Int si eres un psiónico o de Car si eres un indómito). Una salvación con éxito de Reflejos

CONTROLAR LAS LLAMAS

Nivel de manifestador	Tamaño máx. del fuego	Ejemplo	Daño por asalto	Espacio
1.º-2.º	Minúsculo	Ramita yesquera	1	Cuadrado de 1' de lado
3.º-4.º	Diminuto	Antorcha	1d3	Cuadrado de 1' de lado
5.º-6.º	Menudo	Hoguera pequeña	1d6	Cuadrado de 1' de lado
7.º-8.º	Pequeño	Hoguera grande	2d6	Cuadrado de 1' de lado
9.º-10.º	Medio	Forja	3d6	Cuadrado de 1' de lado
11.º-12.º	Grande	Pira	4d6	Cuadrado de 2' de lado
13.º-14.º	Enorme	Choza en llamas	5d6	Cuadrado de 3' de lado
15.º-16.º	Gargantuesco	Taberna en llamas	6d6	Cuadrado de 4' de lado
≥17.º	Colosal	Posada en llamas	7d6	Cuadrado de 5' de lado

mueve a la criatura al cuadro no ocupado más cercano.

Las llamas infligen el daño indicado a cualquier criatura que entre en el fuego o se vea rodeado por las llamas (en el espacio del fuego); consulta la tabla adjunta.

Al inicio de tu turno, el fuego animado inflige daño a cualquier criatura en su espacio, y puede entrar en llamas a menos que tenga éxito en una salvación de Reflejos (con la CD indicada anteriormente). Una víctima en llamas sufre 1d6 puntos de daño por asalto.

Pasar asaltos adicionales en el mismo espacio que el fuego animado ocupa, significa más posibilidades de entrar en llamas. El daño de fuegos normales múltiples se apila, pero la víctima recibe un TS cada asalto para negar cada fuego. Es posible cambiar el control de un fuego animado (haciendo que desaparezca) para intensificar las llamas que ya hayan prendido (por lo tanto, negando al enemigo las salvaciones de Reflejos después de la primera).

Aumento: puedes aumentar este poder en una de estas formas, o en ambas.

1. Por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, puedes aumentar el tamaño de un fuego que quieras controlar en un grado, hasta el máximo que seas capaz de controlar de acuerdo a tu nivel de manifestador.

2. Por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, puedes disminuir el tamaño de un fuego que quieras controlar en un grado. Reducir un fuego Menudo o más pequeño lo extinguirá.

Controlar luz

Psicocinesis [luz]

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: nueve cubos de 10' + tres cubos de 10'/nivel

Duración: concentración, hasta 1 min/nivel, o 1 asalto; ver texto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Manipulando el nivel de luz ambiente, puedes aumentar o disminuir la iluminación ambiental de una zona. El cambio puede ser gradual (hasta un intervalo de un minuto) o repentino (aconteciendo inmediatamente cuando manifiestas el poder). Eres capaz de alterar el nivel de iluminación en cualquier momento mientras dure el poder.

Disminuir: puedes disminuir la iluminación de un área tan poco como un 5% (apenas perceptible) hasta el 100% (oscuridad total). Si el porcentaje es de al menos el 50%, la capacidad visual de las criaturas que dependan de la luz para ver empieza a disminuir de forma correspondiente. Por ejemplo, un humano que porte una antorcha podrá ver hasta a 20'. Si utilizas *controlar luz* para disminuir la iluminación en torno a él en un 75%, entonces la zona que verá bien iluminada por la antorcha será de 5'.

Si disminuyes la luz ambiental en una zona en un 100%, incluso aquellos con visión en la penumbra serán incapaces de ver en el interior de la zona afectada.

Por cada disminución del 25% de la luz ambiental, los personajes en el área obtienen un bonificador +1 de circunstancia en las pruebas de Esconderse (hasta un máximo de +4 cuando desaparece toda luz).

Aumentar: puedes aumentar la iluminación de una zona tan poco como un 5% (apenas perceptible) hasta el 100%. Si aumentas la iluminación al menos un 50%, la capacidad visual de las criaturas que dependan de la luz para ver mejora de forma correspondiente. Por ejemplo,

un elfo que porte un cetro solar puede ver con claridad a una distancia de 60' (debido a su visión en la penumbra). Si utiliza *controlar luz* para aumentar la iluminación a su alrededor en un 50%, entonces la zona en que verá claramente iluminada por el cetro solar será de 90'.

Puedes utilizar este poder para aumentar la iluminación de una zona en un 200% (mejorando acordemente las capacidades visuales), pero en tal caso, la duración del poder es de sólo 1 asalto.

Controlar un objeto

Psicocinesis

Nivel: Ctc 1

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: un objeto desatendido con un peso hasta de 100 lb.

Duración: concentración, hasta 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

"Traes a la vida" telecinéticamente objetos inanimados. Aunque no cobra auténtica vida, el objeto se mueve según tu voluntad. La vegetación viva no puede ser controlada de esta forma, como tampoco los objetos que ya estén animados, o los muertos vivientes. El objeto controlado se mueve como una marioneta, con movimientos toscos y espasmódicos, a una velocidad hasta de 20'. Si su forma es rígida, crujirá, chirriará o rechinará a medida que lo controles.

Un objeto controlado puede atacar a un oponente si lo diriges para hacerlo. Posee un ataque de golpetazo, con un ataque base igual al tuyo más tu modificador de Inteligencia. Si golpea, infligirá 1d6 puntos de daño + tu modificador de Inteligencia. Un objeto controlado posee su dureza y puntos de golpe habituales.

Puedes emplear este poder sobre una cerradura no mágica, moviéndola en un patrón como si intentara abrirse por sí misma. Si otro personaje realiza una prueba de Abrir cerraduras sobre ella mientras te estás concentrando en controlarla, obtendrá un bonificador +4 en su prueba.

Conversión de energía

Psicometafismo [ver texto]

Nivel: Psi/Ind 7

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal y corto (25' + 5/2 niveles); ver texto

Efecto: rayo; ver texto

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 13

Este poder funciona igual que *adaptación a la energía*, salvo que en lugar de irradiar la energía como luz, la almacenas para descargarla posteriormente en forma de un rayo. Para hacer esto, se necesita una acción estándar. Puedes decidir descargar cualquier cantidad de rayos durante la duración del poder; cada uno que liberes debe ser del tipo de energía que hayas almacenado (si es más de un tipo, puedes escoger qué tipo de energía liberas). Si el rayo impacta con éxito a su objetivo (se precisa un ataque de toque a distancia), sufrirá daño igual a la cantidad de energía de ese tipo que tengas almacenada, hasta un máximo de tres veces tu nivel de manifestador. Siempre y cuando este poder permanezca en efecto, puedes continuar absorbiendo daño por energía y disparar rayos adicionales utilizando esa energía almacenada.

El subtipo de este poder es el mismo que el de la energía que descargues en el rayo; por lo tanto, su subtipo puede cambiar en lo que dure el poder.

Correspondencia

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 4

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 10 minutos

Alcance: ver texto

Objetivo: una criatura con una puntuación de Inteligencia de al menos 3

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 7

Forjas un enlace mental pasivo con una criatura con la que previamente hayas mantenido contacto físico o mental. El receptor no necesita estar en tu línea visual, o incluso en tu mismo plano; es capaz de reconocer que eres tú el que intenta comunicarse mentalmente con él, y podéis conversar mientras dure el poder

(aunque nada fuerza al objetivo a responder), intercambiando mensajes de hasta 25 palabras o menos cada asalto.

Recibir un mensaje no es una acción y no provoca ataques de oportunidad; sin embargo, enviar un mensaje es equivalente a una acción estándar que puede provocar ataques de oportunidad.

Creación psiónica mayor

Metacreatividad (creación)

Nivel: Psi/Ind 5

Tiempo de manifestación: 10 minutos

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Duración: ver texto del conjuro

Puntos de poder: 9

Este poder funciona igual que *creación mayor* (pág. 223 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Creación psiónica menor

Metacreatividad (creación)

Nivel: Fmd 1

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 minuto

Alcance: 0'

Efecto: un objeto ni psiónico ni mágico desatendido de materia vegetal no viva, hasta 1' cúbico/nivel

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Este poder funciona igual que *creación menor* (pág. 223 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Creación verdadera

Metacreatividad (creación)

Nivel: Fmd 9

Duración: instantáneo

Puntos de poder: 17, PX

Este poder funciona igual que *creación mayor*, salvo que los objetos creados son permanentes y no pueden ser negados mediante una disipación mágica o negando poderes. A todos los demás efectos, estos objetos son completamente reales.

Coste en PX: 1/5 del valor del objeto en piezas de oro (consulta las listas de precios del *Manual del jugador* y la *Guía del Dungeon Master*), o un mínimo de 1 PX.

Crear sonido

Metacreatividad (creación) [sonido]

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: au; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Efecto: sonidos; ver texto

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Creas un sonido que se eleva, retrocede, se acerca o permanece fijo en un lugar. Decides el tipo de sonido que crea el poder cuando lo manifiestas y no puedes cambiar posteriormente su carácter base.

Sin embargo, el volumen de sonido creado depende de tu nivel: puedes producir tanto como cuatro humanos por nivel de manifestador (máximo 20 humanos). Por ello, se pueden crear sonidos de gente hablando, cantando, gritando, caminando, marchando o corriendo. El ruido producido puede ser casi de cualquier tipo dentro del límite de volumen. Una horda de ratas corriendo y chillando es casi el mismo que el de ocho humanos corriendo o gritando. El rugido de un león es igual al ruido de 16 humanos, mientras que el de un león terrible será igual al de 20 humanos.

Si quieres, puedes crear un mensaje específico de hasta 20 palabras, y hacer que se repitan una y otra vez hasta que expire el poder o se deshaga. Si intentas duplicar la voz de un individuo específico o un sonido terrorífico (como el rugido de un dragón), debes tener éxito en una prueba de Engañar con un bonificador +2 de circunstancia opuesta por una prueba de Averiguar intenciones del oyente para evitar levantar su sospecha.

Crear sonido puede ser utilizado para traer a la existencia sonidos que posteriormente puedes manipular manifestando *controlar el sonido*.

Crisis de vida

Telepatía [enajenador, muerte]

Nivel: Tpt 7

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial; ver texto

Resistencia a poderes: sí
Puntos de poder: 13

Interrumpes el ritmo cardíaco del objetivo, matándolo al instante si falla su TS y tiene 11 DG o menos; si tiene éxito o posee más de 11 DG, sufrirá 7d6 puntos de daño.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, este poder puede matar a un receptor que posea unos DG iguales a 11 + el número de puntos adicionales.

Crisis respiratoria

Telepatía (compulsión) [enajenador]

Nivel: Tpt 3

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: un humanoide que respire

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega, Fortaleza parcial; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 5

Apremiar al receptor a expulsar todo el aire de sus pulmones en una gran exhalación, y por lo tanto desbaratar su ciclo respiratorio natural. Los pulmones no funcionan de nuevo hasta que no termine el poder.

Si el objetivo tiene éxito en una salvación de Sabiduría cuando se manifiesta *crisis respiratoria*, no se verá afectado por este poder. Si la falla, puede seguir respirando empleando una acción estándar cada asalto para tomar una bocanada de aire.

Una criatura afectada puede intentar realizar acciones de la forma habitual (en lugar de controlar conscientemente su respiración), pero cada asalto que lo haga, desde el primero en que falle la salvación de Voluntad, se arriesga a desfallecer debido a la falta de oxígeno. Deberá tener éxito en un TS de Fortaleza al final de cualquiera de sus turnos en el que no respire conscientemente. La CD se incrementará en 1 por cada asalto consecutivo tras el primero en que no respire, mientras que volverá al normal si emplea una acción para tomar aliento.

Si un receptor falla su salvación de Fortaleza, estará incapacitado (0 pg). Al siguiente asalto, bajará a -1 puntos de golpe y estará muriendo. Los poderes

o conjuros curativos pueden revivir a un personaje que se muere, siempre y cuando la duración de *crisis respiratoria* haya finalizado; si sigue en efecto, una criatura revivida volverá a estar sujeta a las salvaciones de Fortaleza cada asalto cuando no respire conscientemente.

Aumento: puedes aumentar este poder en una o más de estas formas.

1. Si gastas 2 puntos de poder, también podrás afectar a un animal, fata, gigante, bestia mágica o humano monstruoso.

2. Si gastas 4 puntos de poder adicionales, puedes afectar a una aberración, dragón, elemental o ajeno además de los tipos de criatura mencionados anteriormente.

3. Si gastas 3 puntos de poder adicionales, puedes afectar hasta a cuatro criaturas si están dentro de una emanación de 20' de radio.

Además, por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes para conseguir cualquiera de estos efectos, la CD de la salvación de este poder aumenta en uno.

Por ejemplo, si gastas 10 puntos de poder adicionales (4 para afectar a una aberración y 6 para incrementar el número de objetivos), la CD de la salvación de este poder aumentará en 5.

Cristalizar

Metacreatividad

Nivel: Fmd 6

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura viviente

Duración: permanente

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 11

Siembras la piel del receptor con cristales supersaturados. En un abrir y cerrar de ojos, su forma parece congelarse al cristalizarse instantáneamente su epidermis y fluidos. Tras la aplicación de este poder, el receptor parece no tener vida, aunque no está realmente muerto, pero tampoco se puede detectar vida en él mediante poderes o conjuros que lo hagan.

Este poder puede ser disipado sólo por un manifestador de nivel superior al que tenías cuando congelaste al objetivo;

tras disiparlo, los cristales se funden de nuevo en piel y el receptor vuelve al estado en que se encontraba antes de ser afectado por *cristalizar*.

Cuerpo de roble

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 7, Gps 5

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel (D)

Puntos de poder: Psi/Ind 13, Gps 9

Este poder transforma tu cuerpo en un roble viviente, lo que te confiere diversas ventajas.

Obtienes una RD de 10/cortante y un bonificador +5 a la armadura natural que se superpone (no se apila) a cualquier bonificador de armadura natural del que ya dispongas. Eres inmune al daño de característica, ceguera, ensordecimiento, enfermedad, ahogamiento, veneno, atontamiento y todos los poderes, conjuros o ataques que afecten a tu fisiología o respiración, ya que no posees ninguna de ellas mientras este poder esté en efecto. Sufres sólo la mitad del daño de los efectos de frío independientemente del tipo que sean. Sin embargo, eres susceptible a todos los ataques especiales que afecten a la madera, y obtienes vulnerabilidad al fuego (como se detalla en la pág. 317 del *Manual de monstruos*).

Obtienes un bonificador +4 de mejora a tu Fuerza, pero sufres un penalizador -2 a Destreza (hasta una puntuación mínima de 1), y tu velocidad es reducida a la mitad de lo normal. Puedes hablar pero no puedes beber (y por lo tanto usar pociones) o tocar instrumentos de viento. Tienes un penalizador de armadura de -4 y un fallo de conjuro arcano del 25%.

Tus ataques sin armas infligen un daño equivalente al de clavos apropiadas a tu tamaño (1d4 para personajes Pequeños, 1d6 para personajes Medianos), y se te considera armado cuando las usas. Al realizar un ataque completo contra un objeto o estructura utilizando tu golpe desarmado, infliges doble daño.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, la duración de este poder aumenta en 1 minuto.

Cuerpo ensombrecido

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 8

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel (D)

Puntos de poder: 15

Tu cuerpo y todo tu equipo son engullidos por tu sombra. Te fundes perfectamente en cualquier otra sombra y te desvaneces en la oscuridad. Apareces como una sombra no ligada en las áreas de mucha luz. Puedes moverte a tu velocidad normal sobre cualquier superficie, incluyendo muros y techos, tan bien como a través de superficies líquidas, incluso la cara de una cascada. Tu espacio no cambia, por lo que no te puedes mover a sitios a los que normalmente no te podrías mover.

Mientras que estés en tu *cuerpo ensombrecido*, obtienes una RD de 10/magia y visión en la oscuridad de 60'. Eres inmune al daño adicional provocado por los golpes críticos, daño de característica, enfermedad, ahogamiento y veneno. Sólo sufres mitad de daño del ácido, electricidad y fuego de todo tipo.

Mientras estés afectado por este poder, puedes ser detectado por aquellos que lean los pensamientos, la vida o presencias (incluyendo *visión verdadera*), o si realizas movimientos sospechosos en zonas iluminadas. No puedes dañar a nadie físicamente o manipular objetos, aunque sí que puedes usar tus poderes normalmente, lo cual puede atraer la atención, pero si permaneces en una zona de sombra, obtienes un bonificador +15 a tus pruebas de Esconderte para seguir pasando desapercibido.

Cuerpo eterno

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 9

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Puntos de poder: 17

Tu cuerpo ignora todos los efectos dañinos (y beneficiosos), comenzando

desde el momento en que terminas de manifestar este poder y concluyendo al final de tu siguiente turno. Mientras que *cuerpo eterno* esté en efecto, eres invulnerable a todos los ataques y poderes.

Este poder no puede ser apresurado.

Cuerpo férreo psiónico

Metacreatividad (creación)

Nivel: Psi/Ind 8

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel (D)

Puntos de poder: 15

Este poder funciona igual que *cuerpo férreo* (pág. 225 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Dejá vu

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Tus impulsos mentales fuerzan al receptor a repetir las acciones que ha emprendido el turno anterior. Si la situación ha cambiado de modo que no pueda realizar las mismas acciones de nuevo (si el enemigo ha muerto, se ha quedado sin puntos de poder, etc.), se quedará de pie y no realizará acción alguna durante 1 asalto. En cualquier caso, el objetivo conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso si se mantiene quieto.

Aumento: por cada 2 puntos de poder que gastes, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

Desaceleración

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura Mediana o menor

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Retuerces el espacio alrededor de un individuo, dificultando su capacidad de movimiento. Su velocidad (en cualquiera de los modos que posea) es reducida a la mitad. Una nueva manifestación de *desaceleración* no reducirá más su velocidad.

Aumento: por cada 2 puntos de poder que gaste, este poder puede afectar a un objetivo de una categoría de tamaño superior.

Descerebrar

Psicoportación [teleportación]

Nivel: Psi/Ind 7

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 13

Con *descerebrar*, puedes eliminar de manera selectiva una parte del tronco craneal del objetivo. La criatura pierde todas las funciones cerebrales, visión, oído y demás capacidades sensoriales, así como toda actividad motora voluntaria, cayendo a plomo y frío. Si no se toman medidas extremas, como *restablecimiento mayor* o algún efecto similar de al menos 7º nivel, la criatura perecerá en 1d4 días.

Descorporeización llameante

Psicocinesis [fuego]

Nivel: Ctc 5

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción inmediata

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantáneo y hasta un día; ver texto

Puntos de poder: 9

Utilizas tu dominio sobre la energía para burlar a la muerte. Si estás a menos de 30' de una llama viva, puedes emplear este poder. Cualquier daño que te llevaría normalmente a los 0 puntos de

Desintegración psiónica

golpe o menos tiene una posibilidad de descorporeizarte en su lugar. Intentas una salvación de Voluntad (CD 5 + el daño sufrido); si tienes éxito, te rompes en docenas de revoloteantes lenguas de fuego y te desvaneces junto con todo tu equipo y cualquier cosa que sostengas o portes. Un día después, reapareces en una llama encendida cercana al lugar en el que te descorporeizaste, pareciendo que te materializas del fuego (escoges donde apareces dentro del perímetro de esa llama). Mientras estés sin cuerpo, no existes: no puedes hacer nada, como tampoco pueden hacer nada tus enemigos contra ti.

Aumento: por cada 3 puntos de poder adicionales que gastes, obtienes un bonificador +1 en la salvación de Voluntad para determinar si te descorporeizas.

Desintegración psiónica

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 6

Despliegue: au, ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: rayo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial (objeto)

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 11

Un fino rayo verdoso surge de tu dedo índice. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para golpear con él. Cualquier criatura impactada por el rayo sufrirá 22d6 puntos de daño, y si es reducida a 0 pg o menos, quedará completamente desintegrada, dejando tras de sí un pequeño montón de finas cenizas. El equipo de una criatura desintegrada no resulta afectado.

Quando es utilizado contra un objeto, el rayo simplemente desintegra como máximo un cubo de 10' de materia no viva. Por lo tanto, el poder sólo desintegrará una parte de cualquier objeto

muy grande o estructura contra el que sea dirigido. El poder afectará incluso a los objetos contruidos enteramente de fuerza, pero no a los efectos psiónicos como un *campo de negación psiónica*.

Una criatura u objeto que tenga éxito en su salvación de Fortaleza sólo resultará parcialmente afectada, sufriendo 5d6 puntos de daño; si con ello se ve reducida a 0 pg o menos, resultará desintegrada por completo.

Sólo afectará a la primera criatura u objeto golpeado; o, dicho de otra manera, que el rayo sólo puede afectar a un objetivo por manifestación.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño infligido al receptor que falle su TS se incrementará en 2d6, pero no modifica la cantidad de daño que un objetivo sufre si tiene éxito en su salvación.

Deslizamiento dimensional

Psicoportación (teleportación)

Nivel: Gps 3

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: tú; ver texto

Duración: instantáneo

Puntos de poder: 5

Te transfieres inmediatamente desde tu ubicación actual hasta otro punto dentro del alcance y al que dispongas de línea visual. Puedes llevar contigo un máximo de posesiones que representen una carga mediana, incluyendo criaturas vivas que pesen hasta 20 lb.

El movimiento causado por la utilización de *deslizamiento dimensional* no provoca ataques de oportunidad.

Si intentas de algún modo transferirte a una localización ocupada por un cuerpo sólido u otro lugar que no puedas ver (que podría suceder si tus sentidos están siendo controlados por un telépata), el poder simplemente no funciona.

Aumento: si gastas 4 puntos de poder adicionales, puedes manifestarlo como una acción de movimiento.

Desmoralizar

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: me, ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 30'

Área: expansión con un radio de 30' centrada en ti

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Embargas a tus enemigos con grandes dudas. Aquellos dentro del área y que fallen su TS se estremecerán por la duración del poder. Los aliados y las criaturas sin puntuación de Inteligencia no se ven afectados.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el alcance y radio de su área se incrementarán en 5', mientras que la CD de la salvación aumentará en 1.

Desplazamiento psiónico de plano

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 5

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivos: una criatura voluntaria tocada, o hasta ocho criaturas voluntarias que se cojan de las manos

Duración: instantáneo

Puntos de poder: 9

Este poder funciona igual que *desplazamiento de plano* (pág. 229 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Destierro psiónico

Psicoportación

Nivel: Nmd 6

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos: una o más criaturas extraplanarias, ninguna de las cuales puede estar a más de 30' de ninguna otra

Duración: instantánea

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 11

Este poder funciona igual que *destierro* (pág. 229 del *Manual del jugador*), salvo por aquí indicado.

Los psiónicos no obtienen beneficio alguno por presentar objetos o sustancias que el objetivo aborrezca, tema o se oponga de cualquier otra forma.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación y tu nivel de manifestador (en lo referente a superar la resistencia a poderes) aumentan en 1.

Destinos enlazados

Psicodetección

Nivel: vidente 3

Despliegue: ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: dos criaturas inteligentes cualesquiera que no estén

inicialmente a más de 30' de distancia

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 5

Enlazas temporalmente los destinos de dos criaturas cualesquiera si ambas fallan sus TS. Si alguna de las criaturas enlazadas experimenta dolor, ambas lo sentirán. Cuando una pierde puntos de golpe, la otra pierde una cantidad idéntica. Si una sufre daño no letal, la otra también. Si una criatura está sujeta a un efecto a la que es inmune (como pueda ser un tipo de daño por energía), la criatura enlazada no se ve afectada. Si una muere, la otra debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra la CD de la salvación de este poder u obtendrá dos niveles negativos. Ningún otro efecto es transferido mediante *destinos enlazados*.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

Destruir mente en blanco

Telepatía

Nivel: Psi/Ind 5

Despliegue: ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 30'

Área: explosión de 30' de radio centrada en ti

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 9

Este poder puede negar un *mente en blanco psiónica* o *mente en blanco personal* que afecte al objetivo: si falla su salva-

ción y no evita tu intento mediante su resistencia a poderes, puedes destruir la mente en blanco teniendo éxito en una prueba (1d20 + tu nivel de manifestador, máximo +20) contra una CD igual a 11 + el nivel de manifestador del creador del efecto de *mente en blanco*. Si tienes éxito, esos efectos finalizan y te permiten afectar a ese objetivo con poderes enajenadores.

Desviar teleportación

Psicoportación (teleportación)

Nivel: Psi/Ind 7

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción inmediata; ver texto

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: un círculo, centrado en ti, con un radio de 50' + 10'/nivel

Efecto: desvía la teleportación de cualquier objeto o criatura cuyo peso no exceda tu carga máxima

Duración: 10 min/nivel (D)

Tiro de salvación: Vol niega (frustra la desviación)

Resistencia a poderes: sí (frustra la desviación)

Puntos de poder: 13

Funciona de manera similar a *detectar teleportación*, excepto que eres consciente del destino que tiene, y que puedes desviar el destino final de cualquier intento de teleportación realizado por otros dentro del área. Se trata de una acción inmediata, y puedes manifestar este poder incluso si no es tu turno.

Puedes desviar el destino tanto de las teleportaciones que entren en el área como de las que salgan, ya sean psiónicas o mágicas. Debes superar la RP de aquellas criaturas que posean esta aptitud para poder tener éxito en la desviación, pero la criatura teleportada puede realizar también una salvación de Voluntad para frustrarla.

En lo que respecta a este poder, "desviar" significa que tú decides el destino real de cualquier intento de teleportación al que puedas afectar, como si fueras tú quien se teleportase a esa ubicación, sin importar el alcance del efecto de teleportación que estés desviando. El destino debe ser una localización con la que estés muy familiarizado o que hayas estudiado detenidamente.

Detectar intenciones hostiles

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 2, Gps 2

Despliegue: ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 30'

Área: emanación de 30' de radio centrada en ti

Duración: 10 min/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 3

Mientras que dure el poder, eres consciente de la presencia de cualquier criatura con intenciones hostiles hasta a 30' de ti, y en qué dirección están (pero no su ubicación exacta). El poder detecta agresiones activas, como contraposición a la vigilancia. Por ejemplo, si caminas hasta una puerta con un asesino detrás de ella, sientes que la hostilidad está asociada de algún modo con la puerta. Sin embargo, un soldado destacado en la protección de la puerta no sería detectado.

Además, mientras el poder esté activo, no puedes ser sorprendido o cogido desprevenido por criaturas que sean susceptibles a poderes enajenadores. También puedes realizar pruebas de Averiguar intenciones como acciones gratuitas contra aquellos a 30' de ti.

El poder puede penetrar barreras, aunque 3' de piedra, 3" de cualquier metal, 1" de plomo o 6' de madera o barro son capaces de bloquearlo.

Detectar psiónica

Psicodecección

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: emanación en forma de cono centrada en ti

Duración: concentración, hasta 1 min/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

DETECTAR PSIÓNICA

Poder u objeto	Poder del aura			
	Débil	Moderada	Fuerte	Abrumadora
Poder activo (nivel del poder)	3.º o inferior	4.º-6.º	7.º-9.º	≥10.º (nivel de deidad)
Objeto psiónico (nivel de manifestador)	5.º o inferior	6.º-11.º	12.º-20.º	≥21.º (artefacto)

Eres capaz de detectar auras psiónicas, creadas por cualquier poder activo o permanente, o durante la utilización de cualquier dote psiónica. Los personajes que posean niveles en una clase psiónica, las criaturas con el subtipo psiónico, o aquellas con la dote Talento innato (véase pág. 52), poseen auras psiónicas. La cantidad de información revelada por la manifestación de este poder depende de cuánto dediques a estudiar un sujeto o área en particular.

1.º *asalto*: la presencia o ausencia de auras psiónicas.

2.º *asalto*: número de auras psiónicas diferentes y el poder de la más potente.

3.º *asalto*: el poder y la ubicación de cada aura. Si los objetos o criaturas con aura están en la línea visual, puedes realizar pruebas de Conocimiento de psiónica para determinar la disciplina implicada en cada aura (realiza una prueba por aura: CD 15 + el nivel del poder, o 15 + la mitad del nivel de manifestador para un efecto que no sea creado por un poder, como en el caso de un objeto psiónico).

Las localizaciones cargadas de psiónica, varias disciplinas o una emanación local fuerte pueden confundir u ocultar auras más débiles.

Poder del aura: la potencia de un aura psiónica depende de la potencia de un poder activo o del nivel de manifestador de un objeto. Si el aura cae en más de una categoría, *detectar psiónica* indica la más fuerte de las dos. Detectar un aura abrumadora (véase la tabla adjunta) te atonta durante 1 *asalto* y finaliza el poder.

Permanencia de las auras residuales: un aura psiónica permanece después de que su fuente original se disipa (en el caso de un poder) o es destruida (como por ejemplo un objeto psiónico). Si se manifiesta *detectar psiónica* y se dirige a una de estas ubicaciones, el poder indica un aura tenue (incluso más difusa que un aura débil. Cuánto dure el aura residual dependerá del poder original:

Cada *asalto* puedes darte la vuelta para detectar psiónica en una nueva zona. También eres capaz de distinguir

entre auras psiónicas y mágicas. El poder puede penetrar barreras, aunque 3' de piedra, 3" de cualquier metal, 1" de plomo o 6' de madera o barro son capaces de bloquearlo.

Poder original Duración

Débil 1d6 minutos

Moderado 1d6x10 minutos

Fuerte 1d6 horas

Abrumador 1d6 días

Detectar teleportación

Psicodecección

Nivel: Nmd 1

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 40'

Área: emanación de 40' de radio centrada en ti

Duración: concentración, hasta 1 minuto (D)

Tiro de salvación: no

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Notas la utilización de cualquier efecto de la subdisciplina de teleportación dentro del área, dispongas o no de línea visual o de efecto con la fuente (aunque un efecto de fuerza, como un *muro de fuerza*, evita esta detección). Cuando sientes el uso de un poder apropiado, conoces la dirección en que se originó el poder, pero no la distancia o el efecto exacto.

Aumento: si gastas 2 puntos de poder adicionales, el alcance del poder aumenta a Intermedio (100' + 10'/nivel).

Detectar visión remota

Psicodecección

Nivel: Psi/Ind 4

Despliegue: me, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 40'

Área: emanación de 40' de radio centrada en ti

Duración: 24 horas

Tiro de salvación: ninguna

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 7

Te vuelves consciente de manera inmediata de cualquier intento de observarte mediante cualquier poder de psicodecección (escudriñamiento) o conjuro

de adivinación (escudriñamiento). El efecto del poder se irradia desde ti y se mueve contigo. Conoces la localización de cada sensor psiónico o mágico dentro del alcance del poder.

Si el intento de observación se origina dentro del área, también conoces la localización del observador. De otra forma, tanto el observador como tú realizáis inmediatamente una prueba opuesta de nivel de manifestador (1d20 + el nivel de manifestador o de lanzador, según sea apropiado). Si al menos igualas el resultado del oponente, recibirás una imagen visual de él y una sensación precisa de su dirección y distancia que os separa.

Disipar ectoplasma

Metacreatividad

Nivel: Psi/Ind 3

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: explosión de un radio de 30'

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 5

Eres capaz de disipar criaturas, objetos o efectos compuestos de ectoplasma (incluyendo constructos astrales o el poder de *envoltura ectoplásmica*) o que estuvieron hechas de ese material, como los objetos creados por los poderes de metacreatividad (creación).

Una criatura ectoplásmica que falle su salvación de Voluntad se disipará en el ectoplasma que lo constituye, y se evaporará rápidamente.

Una criatura bajo los efectos de *forma ectoplásmica* y que falle su TS, resultará destruida o físicamente reubicada a un lugar al azar del plano astral (50% de probabilidad de que ocurra cada uno).

Otros poderes en activo que creen objetos o efectos ectoplásmicos resultan disipados si superas una prueba de nivel de manifestador (1d20 + tu nivel de manifestador, máximo +10) contra una CD de 11 + el nivel de manifestador del poder.

Disipar psiónica

Psicocinesis

Nivel: Psi/Ind 3

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo o área: un manifestador, criatura u objeto; o una explosión con un radio de 20'

Duración: instantáneo o 1d4 asaltos; ver texto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 5

Puedes utilizar *disipar psiónica* para finalizar poderes activos que hayan sido manifestados sobre una criatura u objeto, anular temporalmente las aptitudes psiónicas de un objeto mágico, o para finalizar poderes activos (o al menos sus efectos) dentro de un área. Un poder disipado finaliza como si su duración hubiera expirado. Algunos poderes no pueden ser disipados (según se detalla en sus descripciones), o sólo pueden finalizarse si manifestas *disipar psiónica* a un nivel de manifestador suficientemente alto. También se pueden finalizar efectos sortilegos como si se tratara de poderes.

El efecto de un poder con una duración instantánea no puede ser disipado, puesto que ya ha finalizado antes de que *disipar psiónica* pueda entrar en efecto.

Puedes elegir que *disipar psiónica* funcione de dos formas distintas: como una disipación dirigida o como una disipación de área.

Disipación dirigida: un objeto, criatura o poder es el objetivo del poder *disipar psiónica*. Debes realizar una prueba de disipación (1d20 + tu nivel de manifestador, máximo +10) contra el poder o poderes en activo sobre una criatura u objeto. La CD para esta prueba de disipación es de 11 + el nivel de manifestador del poder. Si tienes éxito en una prueba, ese poder resultará disipado; si fallas, seguirá surtiendo efecto.

Si diriges la disipación contra un objeto o criatura que sea el resultado de un poder en activo o que esté bajo los efectos de uno (como un constructo astral creado por el poder del mismo nombre o un personaje que disponga de puntos de golpe temporales proporcionados por el poder de *vigor*), tendrás que realizar una prueba de disipación para finalizar el poder o su efecto.

Si el objeto contra el que diriges el poder es psiónico, tendrás que realizar una

prueba de disipación contra su nivel de manifestador. Si tienes éxito, todas las propiedades psiónicas del objeto serán suprimidas durante 1d4 asaltos, tras los cuales el objeto se recuperará por sí mismo. Un objeto suprimido se vuelve no psiónico mientras dure el efecto. Un objeto que se encuentre entre dos dimensiones (como una *bolsa de contención*) será cerrado temporalmente. Las propiedades físicas de un objeto no se verán alteradas: una espada psiónica que sea suprimida seguirá siendo una espada de gran calidad. Los artefactos y las deidades no se ven afectados por poderes como éste procedentes de los mortales.

Tienes éxito automáticamente en tu prueba de disipación contra cualquier poder que manifiestes sobre ti mismo.

Disipación de área: cuando se utiliza *disipar psiónica* de esta forma, afectará a todo aquello dentro de un radio de 20'.

Por cada criatura dentro del área que sea objeto de uno o más poderes, realizas una prueba de disipación contra el que tenga mayor nivel de manifestador. Si fallas, sigues realizando pruebas de disipación contra los poderes que vayan siendo más débiles hasta que disipes uno (con lo que se descarga el efecto de *disipar psiónica* en lo que se refiere al objetivo) o hasta que falles todas las pruebas. Los objetos psiónicos de las criaturas no se ven afectados.

Debes realizar una prueba de disipación por cada objeto dentro del área y que sea el objetivo de uno o más poderes. Los objetos psiónicos no se ven afectados por una disipación de área.

Por cada poder de área o efecto que esté activo cuyo punto de origen se sitúe en el interior del área de *disipar psiónica*, podrás realizar una prueba de disipación contra él.

Por cada poder activo cuya área se solape con la de *disipar psiónica*, podrás realizar una prueba de disipación para finalizar el efecto, pero sólo en el interior del área solapada.

Si un objeto o criatura que sea el efecto de un poder en activo se encuentra dentro del área, podrás realizar una prueba de disipación para finalizar el poder que lo creó, además de intentar disipar los poderes que estuvieran dirigidos sobre él.

Puedes optar por tener éxito automáticamente en las pruebas de disipación

contra cualquier poder que hayas manifestado.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el bonificador de tu prueba de disipación aumenta en 2, hasta un máximo de +10.

Disonancia del destino

Psicodetección

Nivel: Vdt 1

Despliegue: ma, me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Tu simple toque confiere a tu enemigo una visión imperfecta y no centrada de los posibles futuros que le aguardan. No acostumbrado, e incapaz de procesar la información, el receptor quedará indispuerto durante 1 asalto por nivel del manifestador.

Distraer

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: concentración, hasta 1 min/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Haces que la mente de tu objetivo se disperse y le distraiga. Aquellos bajo el efecto de *distraer* realizan todas sus pruebas de Escuchar, Avistar, Buscar y Averiguar intenciones con un penalizador de -4.

Doblar la realidad

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 8

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: ver texto

Objetivo, efecto o área: ver texto

Duración: ver texto

Tiro de salvación: ninguno; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 15, PX

Doblar la realidad te permite crear casi cualquier tipo de efecto. Por ejemplo, podrías hacer cualquier cosa de la lista:

- Duplicar cualquier poder de psiónico de hasta 6.º nivel, siempre que no sea de una de tus disciplinas prohibidas.
- Duplicar cualquier otro poder (pero no un conjuro) de hasta 5.º nivel, siempre que no sea de una de tus disciplinas prohibidas.
- Duplicar cualquier poder de psiónico de hasta 5.º nivel, incluso si es de una disciplina prohibida.
- Duplicar cualquier otro poder (pero no un conjuro) de hasta 4.º nivel, incluso si es de una disciplina prohibida.
- Deshacer los efectos dañinos de diversos poderes, como *dominación psiónica*, *geas/empeño o locura*.
- Producir cualquier otro efecto cuyo nivel de poder esté en la línea con los anteriores, como que una sola criatura impacte automáticamente en su siguiente ataque o sufra un penalizador -8 en su siguiente TS. Un poder duplicado permite los TS y RP de la forma habitual (aunque la CD de la salvación sea la de un poder de 8.º nivel).



Cuando *doblar la realidad* duplique un poder que posea un coste en PX, debes pagar la cantidad indicada o 300 PX, lo que sea mayor. Cuando *doblar la realidad* duplique un conjuro con un componente material, deberás pagar una cantidad de PX adicionales igual a su valor en piezas de oro dividido entre 5.

Coste en PX: 300 PX o más (como se ha indicado anteriormente).

Dominación psiónica

Telepatía (compulsión) [enajenador]

Nivel: Tpt 4

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 asalto

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: un humanoide

Duración: concentración

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 7

Este poder funciona igual que *dominar persona* (pág. 234 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Aumento: puedes aumentar este poder en una o más de las siguientes maneras:

1. Si gastas 2 puntos de poder adicionales, puedes afectar también a animales, fatas, gigantes, bestias mágicas o hu-

manoides monstruosos.

2. Si gastas 4 puntos de poder adicionales, puedes afectar a una aberración, dragón, elemental o ajeno, además de los tipos de criaturas mencionados anteriormente.

3. Por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, puedes afectar a un objetivo adicional; ninguno de los objetivos adicionales puede estar a más de 15' de otro.

4. Si gastas 1 punto de poder adicional, la duración será de una hora en lugar de concentración. Si gastas 2 puntos de poder adicionales, la duración será de un día en lugar de concentración. Si gastas 4 puntos de poder adicionales, la duración de este poder será de un día por nivel de manifestador en lugar de concentración.

Además, por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes para conseguir cualquiera de estos efectos, la

CD de la salvación frente a este poder aumentará en 1.

Por ejemplo, si has gastado 8 puntos de poder adicionales (4 para afectar a una aberración y 4 para afectar a otras dos criaturas), la CD de la salvación contra este poder se incrementará en 4.

Don psiónico de lenguas

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: ninguno

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel

Puntos de poder: 3

Este poder funciona igual que *don de lenguas* (pág. 235 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado. Este poder no te permite hablar con criaturas inmunes a los poderes enajenadores.

Ectoplasma enmarañante

Metacreatividad (creación)

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura de tamaño Medio o menor

Duración: 5 asaltos

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Extraes un globo de sustancia ectoplásmica del plano Astral y lo lanzas inmediatamente como si fuera un ataque de toque a distancia contra una criatura dentro del alcance. Si logras impactar, el receptor se ve cubierto de una sustancia pegajosa y pasa a estar enmarañado; la sustancia se evapora al final de la duración del poder.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, este poder puede afectar a una criatura de una categoría de tamaño superior.

Elaboración psiónica

Metacreatividad (creación)

Nivel: Fmd 4

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: véase texto del conjuro

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: hasta 10' cúbicos por nivel; ver texto del conjuro

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

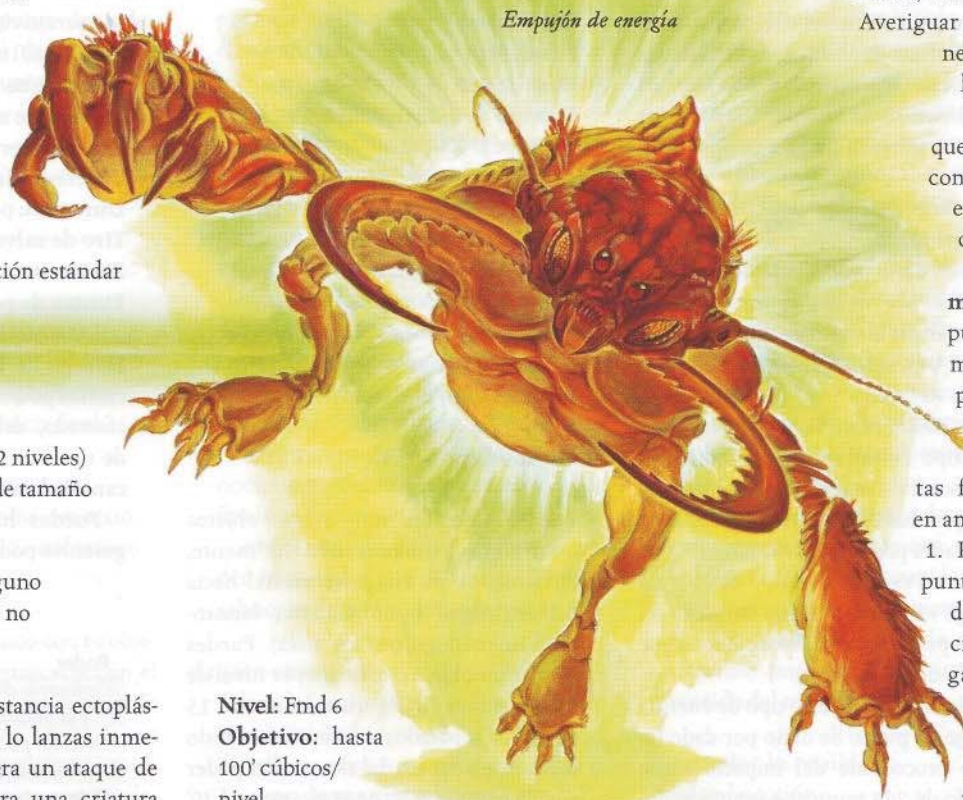
Puntos de poder: 7

Este poder funciona igual que *elaborar* (pág. 235 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Elaboración psiónica mayor

Metacreatividad (creación)

Empujón de energía



Nivel: Fmd 6

Objetivo: hasta 100' cúbicos/nivel

Puntos de poder: 11

Este poder funciona igual que *elaboración psiónica*, salvo que el poder puede afectar hasta 10 veces más materia.

Empatía

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 30'

Área: expansión de 30' centrada en ti

Duración: concentración, hasta 1 min/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Detectas las emociones superficiales de cualquier criatura que puedas ver y que esté en el interior del área del poder. Puedes sentir sus necesidades básicas y emociones: hambre, miedo, fatiga, dolor, rabia, odio, incertidumbre, curiosidad, amigabilidad; todas estas y muchas más sensaciones y sentimientos pueden ser percibidas.

Obtienes un bonificador +2 de introspección a cualquier prueba de Engañar, Diplomacia, Intimidar o Averiguar intenciones que realices en el asalto en que dejes de concentrarte en este poder.

Aumento: puedes aumentar este poder de una de estas formas, o en ambas.

1. Por cada punto de poder adicional que gastes, el alcance de este poder y el radio de su área aumentan en 5'.

2. Si gastas 2 puntos de poder adicionales, la duración máxima de este poder aumenta a 1 hora/nivel.

Empujón de energía

Psicocinesis [ver texto]

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: rayo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad o

Fortaleza mitad; ver texto

Resistencia a poder: sí

Puntos de poder: 3

Tras manifestar este poder, debes elegir entre frío, electricidad, fuego o sonido. Proyectas un rayo sólido de energía del tipo seleccionado hacia un objetivo, infligiéndole 2d6 puntos de daño.

Además, si el objetivo es de hasta una categoría de tamaño mayor que la tuya y falla una prueba de Fuerza (CD igual a la CD de la salvación de este poder), la fuerza que impulsa el rayo de energía le lanza 5' hacia atrás más otros 5' por cada 5 puntos de daño que sufra. Si un muro u otro objeto sólido evitan que el objetivo sea empujado hacia atrás, en su lugar se estampará contra el objeto y sufrirá 2d6 puntos de daño adicionales debidas al impacto (sin salvación posible). El movimiento causado por *empujón de energía* no provoca ataques de oportunidad.

- **Frío:** una descarga de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado (el daño procedente del impacto sigue siendo de 2d6 puntos). El TS para reducir el daño de un *empujón de frío* es una salvación de Fortaleza en vez de Reflejos.
- **Electricidad:** manifestar un rayo de este tipo de energía proporciona un bonificador +2 a la CD de la salvación y a las pruebas de nivel de manifestador realizadas para superar la RP.
- **Fuego:** un rayo de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado (el daño procedente del impacto sigue siendo de 2d6 puntos).
- **Sonido:** un rayo de este tipo de energía inflige -1 punto de daño por dado (el daño procedente del impacto sigue siendo de 2d6 puntos) e ignora la dureza de los objetos.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de energía que manifestas.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el daño se incrementará en un dado (d6) y la CD de la salvación en 1. El aumento de daño se aplica tanto al inicial de la descarga como al de impactar un objeto.

Empujón mental

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Liberas instantáneamente un asalto masivo sobre los mecanismos del pensamiento de una criatura cualquiera, infligiéndola 1d10 puntos de daño.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de este poder aumenta en 1d10 puntos. Por cada 2d10 puntos adicionales de daño, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

Empujón telecinético

Psicocinesis

Nivel: Psi/Ind 3

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo u objetivos: uno o más objetos o criaturas con un peso total de 250 lb. o menos

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega o Voluntad niega (objeto); ver texto

Resistencia a poderes: sí o sí (objeto); ver texto

Puntos de poder: 5

Puedes afectar a uno o más objetos o criaturas concentrando tu mente, enviándolos en una salva mortal hacia tus enemigos (o simplemente lanzando a tu enemigo por los aires). Puedes arrojar un objeto o criatura por nivel de manifestador (hasta un máximo de 15 objetivos separados), siempre y cuando todos estén dentro del alcance del poder y cada uno de ellos no esté a más de 10' de ninguno de los demás. Cada objeto o criatura puede ser arrojado a una distancia máxima de 10' por nivel.

Debes tener éxito en tiradas de ataque a distancia (una por criatura u objeto lanzado) para golpear con los objetos lanzados al objetivo, aplicando tu modificador de Inteligencia a la tirada de ataque en lugar de tu modificador de Destreza.

Las armas arrojadas infligen su daño estándar (tu bonificador de Fuerza no se aplica; las flechas o virotes infligen daño como dagas de su tamaño cuando son usadas de esta manera). Los demás objetos infligen un daño de 1 punto por cada 25 lb. de peso (para los objetos menos peligrosos como un barril vacío) o de 1d6 puntos por cada 25 lb. de peso (para objetos más densos y duros como un guijarro).

Se permite una salvación de Voluntad a las criaturas (y la RP) para negar el efecto, como a aquellos cuyas posesiones sostenidas sean el objetivo de este poder. Si lo utilizas para arrojar a una criatura contra una superficie sólida, sufrirá daño como si hubiera caído desde 10' (1d6 puntos).

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el límite de peso del objetivo u objetivos aumenta en 25 lb.

Encarnar

Metacreatividad

Nivel: Psi/Ind 5

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 2 asaltos

Alcance: ver texto

Objetivo, efecto o área: ver texto

Duración: permanente; ver texto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 9, PX

Este poder convierte en permanentes ciertos poderes. Dependiendo del poder afectado, debes de tener un mínimo de nivel de manifestador y gasta cierta cantidad de PX.

Puedes hacer permanentes los siguientes poderes sólo sobre ti mismo.

Poder	Nivel de manifestador mínimo	Coste en PX
Conocer la dirección y la situación	9.º	500 PX
Detectar psiónica	9.º	500 PX
Detectar teleportación	9.º	500 PX
Detectar visión remota	15.º	2.000 PX
Don psiónico de las lenguas	11.º	1.000 PX
Luz interior	9.º	500 PX
Ocultar el pensamiento	9.º	500 PX
Sentido del peligro	13.º	1.500 PX
Ver el aura	15.º	2.000 PX
Visión élfica	11.º	1.000 PX
Visión psiónica en la oscuridad	13.º	1.500 PX
Visión ubicua	13.º	1.500 PX

Manifiestas el poder deseado y a continuación *encarnar*.

Enjambre de cristales

Metacreatividad (creación)

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 15'

Área: expansión en forma de cono

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 3

Miles de pequeños fragmentos de cristales salen disparados en ángulo desde tu mano. Estos cristales tan afilados como un cuchillo cortan cualquier cosa que encuentren en su camino, infligiendo 2d4 puntos de daño por corte a cualquier criatura que esté dentro del cono.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de este poder aumenta en 1d4 puntos.

Enlace mental

Telepatía [enajenador]

Nivel: telepatía 1

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos: tú y otra criatura voluntaria dentro del alcance, que posea una puntuación de Inteligencia de al menos 3

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: ninguna; ver texto

Resistencia a poderes: sí (inofensivo)

Puntos de poder: 1

Forjas un vínculo telepático con tu objetivo que te permite comunicarte con él telepáticamente incluso si no compartís un idioma común. No se establece un poder o influencia especial como resultado del vínculo; una vez que es creado, funciona a distancia (aunque no de un plano a otro).

Aumento: puedes aumentar este poder en una de las siguientes formas, o en ambas:

1. Si gastas 4 puntos de poder adicionales, puedes intentar crear un vínculo telepático con una criatura no voluntaria (una tirada de Voluntad niega).

2. Por cada punto de poder adicional que gastes, este poder puede afectar a un objetivo adicional, ninguno de los cuales puede estar a más de 15' de distancia de otro.

Enlace mental ladrón

Telepatía [enajenador]

Nivel: Tpt 4

Duración: 10 min/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 7

Este poder funciona igual que *enlace mental*, salvo que si el objetivo es un personaje o criatura psiónico que conoce poderes, puede tomar prestado temporalmente uno a tu elección (eres consciente de qué poderes conoce, hasta el máximo nivel de poder que seas capaz de manifestar).

Tomar prestado el poder de un objetivo es una acción estándar aparte, que provoca un ataque de oportunidad. Si el ataque tiene éxito, la comunicación mental proporcionada por este poder finaliza inmediatamente. El poder prestado se desvanece de la consciencia del receptor y aparece dentro de ti. A partir de ese momento puedes gastar puntos de poder para manifestarlo como si fuera uno de los que tú conoces. Mantienes el poder prestado hasta que expire la duración de *enlace mental ladrón*, en cuyo instante lo pierdes y reaparece en la mente del receptor, sin importar a qué distancia se encuentre. Incluso si el objetivo resulta muerto, pierdes el conocimiento del poder prestado cuando finaliza la duración.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

Enlace sensorial

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura voluntaria

Duración: concentración, hasta 1 min/nivel

Puntos de poder: 1

Percibes aquello que percibe el objetivo utilizando su vista, oído, gusto o tacto.

Sólo puedes enlazar un sentido, y no puedes cambiar entre sentidos con la misma manifestación. Por ejemplo, podrías ver lo que el objetivo ve, oír lo que oye, saborear lo que saborea, etc. Debes realizar una prueba de habilidad que implique tus sentidos, como una de Avistar o Escuchar, al igual que el objetivo, y sólo dentro del campo de visión que tenga. Pierdes tu bonificador de Destreza a la CA mientras estés directamente sintiendo lo que el objetivo siente.

La mayoría de los manifestadores optan por enlazar la visión del objetivo, tacto u oído. Una vez que se manifiesta *enlace sensorial*, el vínculo persiste incluso si el objetivo se mueve más allá del alcance de la manifestación original (aunque el enlace no funciona a través de los planos). No controlas al receptor, y tampoco te puedes comunicar con él mediante este poder.

La fuerza del enlace sensorial con el sujeto podría ser aumentado mediante otros poderes u objetos, permitiéndote la misma mejora sensorial. Estás sujeto a cualquier ataque de mirada que afecte a la criatura objetivo en caso de que enlaces con su visión. Si eres cegado o ensordecido, o sufres algún otro tipo de privación sensorial, la criatura enlazada funciona como un órgano sensorial independiente, y te proporciona los beneficios del sentido enlazado desde su perspectiva mientras dure este poder.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de las siguientes maneras, o en ambas.

1. Si gastas 2 puntos de poder adicionales, puedes hacer que el objetivo enlace con uno de tus sentidos, en lugar de enlazar tú uno de los suyos.

2. Si gastas 4 puntos de poder adicionales, puedes enlazar un segundo sentido del mismo objetivo.

Enmendar la realidad

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 9

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a poderes: ver texto

Puntos de poder: 17, PX

Este poder funciona igual que *doblar la realidad*, salvo que tiene efectos más poderosos. *Enmendar la realidad* produce cualquiera de los siguientes efectos.

- Duplicar cualquier poder de psiónico de 8.º nivel o inferior, siempre y cuando no te esté prohibida su utilización.
- Duplicar cualquier otro poder (pero no un conjuro) de 6.º nivel o inferior, como pueda ser un poder de guerrero psíquico.
- Duplicar cualquier poder de psiónico de 7.º nivel o inferior en caso de que sea un poder que te esté prohibido utilizar.
- Deshacer los efectos dañinos de diversos poderes, como *microcosmos*, *geas/empeño* o *locura*.
- Crear un objeto psiónico con un valor de hasta 25.000 po.
- Crear un objeto psiónico o añadir poderes a uno existente (véase *Coste en PX* más adelante).
- Conferir a una criatura un bonificador +1 inherente a una puntuación de característica. De dos a cinco *enmendar la realidad* en una inmediata sucesión pueden otorgar a la criatura un bonificador inherente de +2 a +5 a una puntuación de característica (dos *enmendar la realidad* para un bonificador +2 inherente, tres *enmendar la realidad* para un bonificador +3 inherente, y así sucesivamente). Estos bonificadores inherentes son instantáneos, por lo que no pueden ser negados ni disipados, y tampoco pueden superar un +5 en una única puntuación de característica. Los bonificadores inherentes a una característica no se apilan, y sólo se aplica el mejor.
- Eliminar cualquier herida o aflicción. Un único *enmendar la realidad* puede ayudar a una criatura por nivel de manifestador, y todos los objetivos son curados del mismo tipo de aflicción. Por ejemplo, podrías curar todo el daño que tus compañeros hayan sufrido, o eliminar todos los efectos de veneno de los miembros del grupo, pero no ambas con la misma manifestación. *Enmendar la realidad* no puede restaurar los puntos de experiencia perdidos por manifestar un poder o lanzar un conjuro, o el nivel de Constitución perdido por ser devuelto a la vida por aquellos efectos que reduzcan el nivel o la Constitución.
- Revivir a los muertos. *Enmendar la realidad* puede traer de entre los muertos a una criatura duplicando un conjuro de *resurrección*. Este poder puede revivir a una criatura muerta cuyo cuerpo

haya resultado destruido, pero la tarea requiere de dos manifestaciones de *enmendar la realidad*: uno para recrear el cuerpo y otro para infundirle de nueva vida. *Enmendar la realidad* no puede evitar la pérdida de un nivel provocado por devolverle la vida a una criatura.

- Transportar viajeros. Este poder puede levantar a una criatura por nivel de manifestador desde cualquier sitio en cualquier plano y situarla en cualquier otro sitio de cualquier otro plano sin importar las condiciones locales. Una criatura involuntaria obtiene una salvación de Voluntad para negar el efecto, y la RP se aplica.
- Deshacer el infortunio. *Enmendar la realidad* puede deshacer un único hecho reciente. Manifestar el poder fuerza a que se vuelva a realizar cualquier tirada hecha en el último asalto (incluyendo tu último turno). La realidad se amolda al nuevo resultado. Sin embargo, esta tirada puede ser tan mala como la original o peor. Una criatura involuntaria obtiene una salvación de Voluntad para negar el efecto y la RP, en caso de que disponga de ella, se le aplica.

Puedes intentar utilizar *enmendar la realidad* para producir efectos más poderosos que estos, aunque resulta peligroso. Tales manifestaciones proporcionan al DM la oportunidad de responder a tu petición ejecutándola por entero. La manifestación puede pervertir tu intento llevándolo a cabo al pie de la letra pero resultando poco deseable, o sólo parcialmente.

Las duplicaciones de poderes permiten salvaciones y pruebas de RP de la forma habitual (aunque las CD de las salvaciones son calculadas como si el poder fuera de 9.º nivel).

Coste en PX: el coste en PX mínimo para manifestar *enmendar la realidad* es de 5.000 PX. Cuando se usa para duplicar un poder que ya posea un coste en PX, deberás pagar 5.000 PX o ese coste, el que sea mayor. Cuando una manifestación cree o mejore un objeto psiónico, deberás pagar el doble del coste en PX habitual para crearlo o mejorarlo, más 5.000 PX adicionales.

Envoltura de ocultación

Metacreatividad (creación)

Nivel: Psi/Ind 2, Gps 2

Despliegue: ma; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 0'

Efecto: una capa casi real amorfa centrada en ti

Duración: 1 min/nivel (D)

Puntos de poder: 3

Al usar *envoltura de ocultación*, tejes una membrana casi real en torno tuyo. Sigues siendo visible dentro de la envoltura translúcida y amorfa. Esta distorsión te proporciona ocultación (los oponentes tienen un 20% de posibilidad de fallo), gracias a la ondulante membrana que envuelve tu forma. Puedes recoger o dejar caer objetos, alcanzándolos fácilmente a través de la membrana. Cualquier cosa que sostengas será rodeada por la envoltura. De igual forma, puedes entablar combate cuerpo a cuerpo, realizar ataques a distancia y manifestar poderes sin impedimento.

Envoltura de ocultación mayor

Metacreatividad (creación)

Nivel: Fmd 3, Gps 3

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Puntos de poder: 5

Este poder funciona igual que *envoltura de ocultación*, salvo que la membrana casi real también distorsiona tu imagen y ubicación real, con lo que obtienes una ocultación total (los oponentes tienen un 50% de posibilidad de fallo), aunque durante un tiempo menor.

Envoltura ectoplásmica

Metacreatividad

Nivel: Fmd 3

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura de tamaño Mediano o inferior

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 5

Extraes retorcidos hilos de ectoplasma procedentes del plano Astral que envuelven al receptor como una momia. El objetivo puede seguir respirando pero por lo demás estará indefenso, incapaz de ver fuera de la envoltura, hablar o

realizar cualquier acción física. Los orificios nasales del objetivo no son obstruidos (el aire fluye a través de la envoltura sin ningún problema). El receptor puede ejecutar acciones netamente mentales (como manifestar poderes o lanzar conjuros sin componentes verbales, somáticos o materiales).

Cortar o dañar la envoltura puede liberar a la víctima (tiene una dureza de 8 y 20 puntos de golpe).

La teleportación y demás formas de viaje proporcionan un método de escapar, aunque la envoltura se extiende al plano Etéreo, por lo que bloquea el viaje etéreo. Una *envoltura ectoplásmica* no puede ser afectada por *disipar psiónica*, aunque puede ser disipada por *disipar ectoplasma* o destruida mediante objetos o medidas extremas.

La criatura en el interior de la envoltura es vista como una vaga silueta (suficientemente tangible como para interrumpir la línea visual) y no se puede dañar o interactuar con ella a menos que la envoltura sea destruida. La criatura envuelta puede ser movida normalmente (el peso de la envoltura es despreciable).

Una criatura envuelta mientras esté volando comienza a caer inmediatamente, y aquella que sea envuelta mientras nade o bucee puede llegar a ahogarse.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de las siguientes formas, o en ambas.

1. Por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación contra este poder se incrementa en 1.

2. Por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, este poder puede afectar a una categoría de tamaño superior en uno.

Envoltura ectoplásmica en grupo

Metacreatividad

Nivel: Fmd 7

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: explosión de un radio de 20'

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 13

Este poder funciona igual que *envoltura ectoplásmica*, salvo que puedes envolver a varias criaturas (o una única criatura que quepa en una esfera o semiesfera de

20' de radio) en una masa de ectoplasma retorcido. Los objetivos que estén completamente dentro del área y que fallen su salvación son atrapados y envueltos. Si el cuerpo de una criatura se encuentra parcialmente dentro del área, este poder no la afectará.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales, el radio de este poder incrementa en 5'.

Equilibrio corporal

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 2, Gps 2

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Duración: 10 min/nivel (D)

Puntos de poder: 3

Puedes ajustar el equilibrio de tu cuerpo para que se corresponda con el de cualquier objeto sólido o líquido sobre el que estés de pie. Por lo tanto, puedes caminar sobre agua, arenas movedizas, o incluso la tela de una araña sin hundirte o romperla (este efecto no te proporciona resistencia a las redes especialmente pegajosas). Puedes moverte a la velocidad normal, pero no correr (velocidad $\times 4$) sobre una superficie no sólida sin hundirte o romperla.

Si caes desde cualquier altura mientras utilizas este poder, el daño del impacto se ve reducido a la mitad.

Erradicar invisibilidad

Psicocinesis

Nivel: Psi/Ind 3

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 50'

Objetivos: tú y todas las criaturas y objetos invisibles en una explosión de 50' de radio centrada en ti

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 5

Irradias una explosión psicocinética que desbarata y niega todos los tipos de invisibilidad (aunque este poder no puede negar el efecto de *nublar mente*). Cualquier criatura que falle su salvación para evitar el efecto pierde su invisibilidad.

Las criaturas que son invisibles por su naturaleza, tales como un acechador invisible, son reveladas con una tenue silueta durante 1 asalto (hasta el comienzo de tu siguiente turno) y no poseen cobertura total durante este periodo.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el alcance y el radio de la explosión aumentan en 5'.

Escapar a la detección

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 3, Vdt 3

Despliegue: ninguno

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel

Puntos de poder: 5

Tú y todo el equipo y objetos que lleves encima os volvéis difíciles de detectar por los poderes de psicodetección tales como *sentido clarividente*, *visión remota* y *visión verdadera*. Si se intenta manifestar un poder de psicodetección o un efecto similar en contra tuya, el manifestador debe tener éxito en una prueba de nivel de manifestador (1d20 + el nivel de manifestador, o nivel de lanzador si no se trata de un psiónico) contra una CD de 13 + tu nivel de manifestador (máximo +10).

Escudo del pensamiento

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 2, Gps 2

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción inmediata

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Puntos de poder: 3

Fortaleces tu mente frente a intrusiones, obteniendo una RP de 13 contra todos los poderes enajenadores.

Puedes manifestar este poder al instante, lo suficientemente rápido como para obtener sus beneficios en caso de emergencia. Manifestar el poder es una acción inmediata, y lo puedes usar incluso cuando no es tu turno.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, este poder dura 1 asalto adicional, y la RP que proporciona aumenta en 1.

Esfera psicotelecinética

Psicocinesis [fuerza]

Nivel: Ctc 8**Despliegue:** ma**Tiempo de manifestación:** 1 acción estándar**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)**Efecto:** esfera de 1'/nivel de diámetro, centrada en torno a criaturas u objetos**Duración:** 1 min/nivel (D)**Tiro de salvación:** Reflejos niega (objeto)**Resistencia a poderes:** sí (objeto)**Puntos de poder:** 15

Este poder funciona igual que *esfera telecinética de Otiluke* (pág. 240 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Estática mental

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 5, Gps 5**Despliegue:** me, vi**Tiempo de manifestación:** 1 acción estándar**Alcance:** 30'**Área:** emanación de un radio de 30' centrada en ti**Duración:** 1 asalto/nivel**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto**Resistencia a poderes:** sí**Puntos de poder:** 9

Al ejecutar este poder, generas estática psíquica que interfiere con la aptitud de otros personajes psiónicos de manifestar sus poderes o utilizar sus aptitudes psíquicas (tú no te ves afectado por tu propia manifestación de *estática mental*). Toda actividad psiónica dentro del área precisa de 4 puntos de poder adicionales, a menos que un personaje supere una salvación de Voluntad cada vez que intente manifestar un poder. El empleo de una aptitud psíquica se convierte en una acción de asalto completo, en lugar en una acción estándar, en un campo de *estática mental*. Si dos o más campos de este poder se solapan, los efectos no son acumulativos.

El límite en el número de puntos de poder que un individuo puede gastar en un poder sigue en efecto; por lo tanto, es posible que alguien no sea capaz de manifestar sus poderes de nivel más alto. Si ejecutar hiciera que el manifestador exceda sus puntos de poder disponi-

bles o su límite de gasto, el poder falla automáticamente, pero no se utilizan ningún punto de poder.

Aumento: por cada 4 puntos de poder adicionales que gastes, el alcance de este poder y el radio de su área de efecto aumentan en 5'.

Etereidad psiónica

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 9**Tiempo de manifestación:** 1 acción estándar**Alcance:** toque

Objetivos: tú y otra criatura voluntaria tocada por cada tres niveles; todos los objetivos deben unir sus manos

Duración: 1 min/nivel (D)**Tiro de salvación:** ninguno**Resistencia a poderes:** sí (inofensivo)**Puntos de poder:** 17

Este poder funciona igual que *etereidad* (pág. 241 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Evadir explosión

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 7, Gps 3**Despliegue:** ma**Tiempo de manifestación:** 1 acción inmediata**Alcance:** personal**Objetivo:** tú**Duración:** instantáneo**Puntos de poder:** Psi/Ind 13, Gps 5

Lanzas un caparazón ectoplásmico falso, permitiéndote deslizarte fuera del alcance de un efecto dañino. Cuando manifiestas este poder en conjunción con una salvación de Reflejos con éxito contra un ataque que normalmente infligiría mitad de daño en una salvación con éxito (como pueda ser una *bola de fuego*), no recibirás daño alguno.

Puedes manifestar este poder con un pensamiento instantáneo, lo suficientemente rápido como para salvarte si entras inadvertidamente dentro del alcance de un efecto peligroso. Manifestar este poder es una acción inmediata, y puedes ejecutarlo incluso cuando no sea tu turno.

Aumento: si gastas 4 puntos de poder adicionales, sufres sólo la mitad de daño si fallas una salvación de Reflejos.

Excursión etérea psiónica

Psicoportación

Nivel: Nmd 7**Despliegue:** vi**Tiempo de manifestación:** 1 acción estándar**Alcance:** personal**Objetivo:** tú**Duración:** 1 asalto/nivel (D)**Puntos de poder:** 13

Este poder funciona igual que *excursión etérea* (pág. 242 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Exhalación del dragón negro

Psicometabolismo [ácido]

Nivel: Gps 3**Despliegue:** vi**Tiempo de manifestación:** 1 acción estándar**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)**Efecto:** rayo**Duración:** instantáneo**Tiro de salvación:** ninguno**Resistencia a poderes:** sí**Puntos de poder:** 5

Escupes hacia delante un ácido vitriólico, originado en tu boca, en dirección a tu objetivo. Si tienes éxito en un ataque de toque a distancia, el objetivo sufrirá 3d6 puntos de daño por ácido.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el daño de este poder aumenta en 1d6 puntos.

Explosión psiónica

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 3**Despliegue:** au**Tiempo de manifestación:** 1 acción estándar**Alcance:** 30'**Área:** explosión en forma de cono de 30'**Duración:** instantáneo**Tiro de salvación:** Voluntad niega**Resistencia a poderes:** sí**Puntos de poder:** 5

El aire se eriza con la fuerza de tu ataque mental, lo cual detona las mentes de todas criaturas dentro del alcance. *Explosión psiónica* aturde a todas las criaturas afectadas durante 1 asalto.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la duración de este efecto de aturdimiento aumenta en 1 asalto.

Exorcismo psiónico

Psicoportación

Nivel: Nmd 4**Despliegue:** au**Tiempo de manifestación:** 1 acción estándar**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)**Objetivo:** una criatura extraplanaria**Duración:** instantáneo**Tiro de salvación:** Voluntad niega**Resistencia a poderes:** sí**Puntos de poder:** 7

Este conjuro funciona igual que *exorcismo* (pág. 242 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Expansión

Psicometabolismo

Nivel: Gps 1**Despliegue:** ol**Tiempo de manifestación:** 1 acción estándar**Alcance:** personal**Objetivo:** tú**Duración:** 1 min/nivel (D)**Puntos de poder:** 1

Este poder produce un crecimiento instantáneo, doblando tu altura, peso y anchura, y multiplicando tu peso por 8. Cambia tu categoría de tamaño a la siguiente superior. Obtienes un bonificador +2 de tamaño a Fuerza, un penalizador -2 de tamaño a Destreza (hasta una puntuación mínima efectiva de 1), un penalizador -1 de tamaño a las tiradas de ataque y la CA debido a tu aumento de tamaño.

Si tu nuevo tamaño es Grande o superior, entonces tendrás un espacio de al menos 10' y un alcance natural de la misma cantidad (véase tabla 7-1, pág. 314 del *Manual de monstruos*). Este poder no varía tu velocidad. Si no existe suficiente espacio disponible para el crecimiento deseado, logras el tamaño máximo posible y puedes realizar una prueba de Fuerza (utilizando la puntuación aumentada) para reventar cualquier recinto en el proceso. Si la fallas, estarás encogido sin sufrir daño por los materiales que te encierran (no puedes aplastarte a ti mismo y causarte la muerte aumentando de tamaño).

Todo tu equipo, que lleves puesto o transportes, se expande de manera similar mediante este poder. Las armas de cuerpo a cuerpo o de proyectiles in-

fligen más daño (véase tabla 2-2, pág. 28 de la *Guía del Dungeon Master*). Las demás propiedades mágicas o psiónicas no se ven alteradas. Cualquier objeto afectado por este poder que abandone tu posesión (incluyendo un proyectil o arma arrojadiza) regresará instantáneamente a su tamaño normal, lo que significa que las armas arrojadizas infligen su daño normal (los proyectiles infligen daño basándose en el tamaño del arma que los disparan). Varios efectos que aumenten el tamaño no se apilan, por lo que, entre otras cosas, no puedes utilizar una segunda manifestación de este poder para aumentar más tu tamaño.

Aumento: puedes aumentar este poder en una o más de las siguientes maneras.

1. Si gastas 6 puntos de poder adicionales, este poder aumenta tu tamaño en dos categorías en lugar de en una. Obtienes un bonificador +4 a la Fuerza, un penalizador -4 a Destreza (hasta una puntuación mínima efectiva de 1), y un penalizador -2 a las tiradas de ataque y la CA debido al aumento de tamaño.

2. Si gastas 6 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción rápida en lugar de como acción estándar.

3. Si gastas 2 puntos de poder adicionales, la duración de este poder es de 10 minutos por nivel en vez de 1 asalto por nivel.

Explosión

Psicoportación

Nivel: Nmd 1, Gps 1**Despliegue:** au**Tiempo de manifestación:** 1 acción rápida**Alcance:** personal**Objetivo:** tú**Duración:** 1 asalto**Puntos de poder:** 1

Este poder mejora tu velocidad terrestre en 10'. Este ajuste cuenta como un bonificador de mejora a la velocidad.

Puedes manifestar este poder con un pensamiento instantáneo, suficientemente rápido como para obtener el beneficio del poder en el mismo turno en que te mueves. Su manifestación es una acción rápida, y cuenta para el límite de un poder apresurado por asalto. No puedes manifestarlo si no es tu turno.

Explosión de energía

Psicocinesis [ver texto]

Nivel: Psi/Ind 3**Despliegue:** au**Tiempo de manifestación:** 1 acción estándar**Alcance:** 40'**Área:** explosión de 40' de radio centrada en ti**Duración:** instantáneo**Tiro de salvación:** Reflejos mitad o Fortaleza mitad; ver texto**Resistencia a poderes:** sí**Puntos de poder:** 5

Tras manifestar este poder, debes elegir entre frío, electricidad, fuego o sonido. Creas una explosión de energía ectoplásmica inestable del tipo seleccionado que inflige 5d6 puntos de daño a toda criatura u objeto dentro del área. La explosión no ejerce apenas presión. Puesto que este poder se extiende a partir de ti, no te ves afectado por el daño.

- **Frío:** una explosión de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado. El TS para reducir el daño de una *explosión de energía* es una salvación de Fortaleza en vez de Reflejos.
- **Electricidad:** manifestar una explosión de este tipo de energía proporciona un bonificador +2 a la CD de la salvación y a las pruebas de nivel de manifestador realizadas para superar la RP.
- **Fuego:** una explosión de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado.
- **Sonido:** una explosión de este tipo de energía inflige -1 punto de daño por dado e ignora la dureza de los objetos.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de energía que manifestas.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de este poder aumenta en un dado (d6). Por cada dos dados de daño adicionales, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

Explosión de tornado

Psicocinesis

Nivel: Ctc 9**Despliegue:** au, vi; ver texto**Tiempo de manifestación:** 1 asalto**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)**Área:** expansión de 40' de radio**Duración:** instantáneo**Tiro de salvación:** Reflejos mitad; ver texto

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 17

Induces la formación de un delgado vórtice de aire turbulento. Cuando lo manifiestas, un vórtice de aire visible y audible serpentea desde tu mano.

Si quieres dirigir el vórtice a una criatura específica, puedes realizar un ataque de toque a distancia para golpearla. Si tienes éxito, el contacto directo con el vórtice inflige 8d6 puntos de daño a la criatura (no tiene salvación).

Sin importar si el ataque de toque a distancia acierta (e incluso si renuncias al ataque), todas las criaturas del área (incluyendo al que puede ser dañado por el contacto directo) son levantadas y violentamente expelidas, infligiéndoles 17d6 puntos de daño a cada una. Las criaturas que consigan tener éxito en una salvación de Reflejos sufren la mitad de daño.

Después de ser expelida, cada criatura que sea afectada se encuentra situada en un nuevo espacio a 1d4 x 10' de distancia de su casilla original en una dirección al azar. Los muros y otras barreras pueden limitar esta relocalización; en tal caso, la criatura finaliza adyacente a la barrera.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de área de este poder (no el que inflige por el contacto directo a una criatura específica) aumenta en 1d6 puntos (hasta un máximo de 24d6 puntos). Por cada 2d6 puntos de daño adicionales, la CD de la salvación aumenta en 1.

Fisión

Psicometabolismo

Nivel: Ego 7

Despliegue: ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Efecto: duplicado de ti mismo

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Puntos de poder: 13

Puedes dividirte, creando un duplicado que toma existencia a 5' de distancia. Tu duplicado piensa y actúa exactamente como tú siguiendo las órdenes que le des, aunque no realizará nada que no hicieras tú. Tu duplicado posee todas tus aptitudes a excepción de tu equipo mágico o psiónico (un duplicado sí que posee todo tu equipo mundano, ropa, ar-

madura y utensilios, así como versiones mundanas de cualquier equipo mágico o psiónico que poseas). Os repartís de forma equitativa tus puntos de poder, los usos diarios que te queden de tus aptitudes especiales pertinentes, y así sucesivamente. Retienes tu foco psiónico, en caso de ostentarlo en el momento de manifestar este poder. Trata a tu duplicado como si fueras tú con dos niveles menos en lo que respecta a determinar los poderes a los que tiene acceso (mientras dure la manifestación, esos niveles negativos no pueden ser eliminados por ningún medio); además posee todos los demás rasgos físicos que tuvieras en el momento de ejecutarlo. Los poderes, conjuros u otros efectos que te afectaran en el momento de manifestar este poder no se transfieren al duplicado.

Cuando termina la duración o en el instante en que deshagas el poder, tú y tu duplicado os volvéis a unir, no importa lo lejos que estuviérais el uno del otro. Recibes de vuelta los puntos de poder que no hubiera gastado, y además sufres la mitad del daño que hubiera sufrido desde que manifestaste el poder, pudiéndote dejar con puntos de golpe negativos, aunque nunca por debajo de -9 pg.

Si tu duplicado muere antes de que termine la duración, no os volvéis a unir y obtienes un nivel negativo. Si mueres, tu duplicado sigue existiendo, y es tú a todos los propósitos, pero con dos niveles negativos. Una vez expire la duración, uno de los niveles negativos se convierte inmediatamente en un nivel perdido; el otro nivel negativo puede ser eliminado por los medios normales.

Sólo puedes tener en existencia un duplicado *fisionado* a la vez; tu duplicado no puede usar este poder. No puedes utilizar *fusión* o *concertación mental* con un duplicado, o compartir cualquier poder o efecto que tenga la capacidad de crear un fondo común (la suma de la tuya y la tuya es simplemente tú). De igual forma, intentar usar poderes como *garras de vampiro* u *hoja vampírica* para herir a tu duplicado sólo le daña; estos poderes no te curan. *Transferencia empática* y poderes similares son igualmente inefectivos (transferirte heridas a ti mismo no es una buena estrategia de curación).

Todos los poderes que afectaran a una criatura *fisionada*, ya sea al original o al

duplicado, finalizan al mismo tiempo que *fisión*. Todo el daño, incluido el de puntos de golpe, daño de característica, consunción de característica y quemadura de característica se suma.

Flagelación del Ego

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad mitad; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

Tus rápidos latigazos mentales asaltan el Ego de tu enemigo, debilitando su confianza. El objetivo sufre 1d4 puntos de daño al Carisma, o la mitad de esa cantidad (mínimo 1) si tiene éxito en su salvación; si la falla, además resultará atontado durante 1 asalto.

Aumento: por cada 4 puntos de poder adicionales que gastes, el daño al Carisma infligido por este poder aumentará en 1d4 puntos y la CD de la salvación en 2.

Flecha de energía

Psicocinesis [ver texto]

Nivel: Psi/Ind 3

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 120'

Área: línea de 120'

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad o Fortaleza mitad; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 5

Tras manifestar este poder, debes decidir entre frío, electricidad, fuego o sonido. Liberas un poderoso golpe de energía del tipo seleccionado que inflige 5d6 puntos de daño a toda criatura u objeto dentro del área. El rayo comienza en las yemas de tus manos.

- **Frío:** un rayo de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado. El TS para reducir el daño de una *flecha de frío* es una salvación de Fortaleza en vez de Reflejos.

- **Electricidad:** manifestar un rayo de este tipo de energía proporciona un bonificador +2 a la CD de la salvación y a las pruebas de nivel de manifestador realizadas para superar la RP.
- **Fuego:** un rayo de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado.
- **Sonido:** un rayo de este tipo de energía inflige -1 punto de daño por dado e ignora la dureza de los objetos.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de energía que manifiestas.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de este poder aumenta en un dado (d6). Por cada dos dados de daño adicionales, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

Flotar

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Puntos de poder: 1

Te sostienes mentalmente sobre el agua o un líquido similar. Puedes nadar a una velocidad de 10' utilizando solo este poder, o usarlo para mejorar tu velocidad de natación en 10'.

Forma de condenación

Psicometabolismo

Nivel: Gps 6

Despliegue: vi; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal; ver texto

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Puntos de poder: 11

Extraes de tu subconsciente el terrorífico rostro de una hambruna mortal y te conviertes en uno con él. Eres transformado en una versión de pesadilla de ti mismo, con una piel recubierta de cieno pulido, tentáculos como látigos y un semblante que induce el pavor. Obtienes un bonificador +10 en las pruebas de Disfrazarse, aunque conservas tu forma básica y puedes continuar utilizando tu equipo. No puedes utilizar este poder para hacerte pasar por alguien; mientras

estés en esta forma, se te reconoce por quien eres.

Obtienes la aptitud extraordinaria de presencia pavorosa, la cual tiene efecto automáticamente cuando cargas contra un enemigo. Los oponentes a menos de 30' de ti que tengan menos DG o niveles que tú y que presencien tu carga se estremecen durante 5d6 asaltos si fallan una salvación de Voluntad (CD 16 + tu modificador de Car). Un oponente que tenga éxito en el TS es inmune a tu presencia pavorosa durante 24 horas. Se trata de un efecto enajenador de miedo.

Tu forma horrible te confiere un bonificador +5 de armadura natural, una RD 5/-, y un bonificador +4 a tu puntuación de Fuerza. Además, obtienes +10' a tu velocidad terrestre, así como un bonificador +10 en las pruebas de Saltar y Trepár.

Una nidada de violentos tentáculos negros brota de tu pelo y espalda. Puedes realizar hasta cuatro ataques adicionales con estos tentáculos además de tus ataques normales cuerpo a cuerpo cada asalto en que lleves acabo una acción de ataque completo. Puedes realizar estos ataques adicionales en el mismo alcance que normalmente amenazas. Si los efectúas además de tus ataques normales cuerpo a cuerpo, cada tentáculo usa tu ataque base con un penalizador -5. Si prescindes de todos tus demás ataques, los tentáculos atacarán a tu ataque base sin penalizador. Si impactan con éxito, infligen 2d8 puntos de daño más la mitad de tu modificador de Fuerza.

Este poder funciona sólo mientras habites en tu forma base (por ejemplo, no puedes estar metamorfoseado o polimorfo en otra forma, aunque puedes utilizar garras de la bestia y mordisco de lobo en conjunción con este poder sobre tus ataques normales), y mientras tu mente resida dentro de tu propio cuerpo.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, la duración de este poder aumenta en 2 asaltos.

Forma ectoplásmica

Psicometabolismo

Nivel: Ego 3, Gps 3

Despliegue: ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel (D)

Puntos de poder: 5

Tú y todo tu equipo os convertís en una masa parcialmente translúcida de ondulante ectoplasma que generalmente se atiene a tu forma habitual. Obtienes RD 10/psiónica, e inmunidad al veneno e impactos críticos. Tu armadura material se vuelve inservible, aunque tu tamaño, Destreza, bonificadores de desvío y de armadura procedentes de efectos de fuerza (como los obtenidos por *armadura inercial*) se siguen aplicando a tu CA normalmente.

Puedes manifestar poderes mientras estés en la *forma ectoplásmica*, aunque debes realizar una prueba de Concentración (CD 20 + el nivel del poder) por cada uno que intentes manifestar.

Eres incapaz de atacar físicamente, pierdes tus aptitudes sobrenaturales (si tienes alguna) y no puedes hablar mientras te encuentras en la *forma ectoplásmica*. No puedes correr, aunque sí volar a una velocidad de 20' (perfecta) y atravesar pequeños agujeros o estrechas aberturas, incluso si se trata de meras grietas, junto con todo lo que lleves encima o sostengas en tus manos. Estás sujeto a los efectos del viento, y no puedes entrar en el agua u otros líquidos, como tampoco puedes manipular objetos o activarlos, incluso aquellos que lleves contigo. Los objetos que estén activados de manera continuada seguirán activos, aunque en algunos casos sus efectos pueden ser dudosos (como en el caso de objetos que proporcionen bonificadores por armadura o armadura natural).

Fortaleza intelectual

Psicocinesis

Nivel: Psi/Ind 4

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción inmediata

Alcance: 20'

Área: expansión de 20' de radio centrada en ti

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 7

Te encierras junto a tus aliados en una trémula fortaleza de fuerza telecinética. Todo el daño producido por poderes y

aptitudes sortilegas sufridas por los objetivos dentro del área de *fortaleza intelectual*, incluyendo el daño de característica, es reducido a la mitad; esta reducción tiene lugar antes de los efectos de otros poderes o aptitudes que reduzcan el daño, tales como la RD o evasión.

Los poderes que no estén sujetos a la RP no se ven afectados por *fortaleza intelectual*.

Puedes manifestar este poder instantáneamente, suficientemente rápido como para obtener sus beneficios en una emergencia. Manifestar este poder es una acción inmediata, pudiendo utilizarlo incluso cuando no sea tu turno.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, la duración de este poder aumentará en 1 asalto.

Forzar compartir dolor

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 3

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Puntos de poder: 5

Este poder funciona igual que *compartir dolor*, salvo por lo aquí indicado. Intentas forzar la repartición de tus heridas con una criatura involuntaria, y por menos tiempo. Si eres inmune al tipo de daño infligido, o si conviertes el daño letal en daño no letal, el objetivo no sufre daño.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

Forzar enlace sensorial

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 2

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

Este poder funciona igual que *enlace sensorial*, salvo que puedes usarlo sobre cualquier criatura (voluntaria o no), pero no puede ser aumentado.

Fragmento de cristal

Metacreatividad (creación)

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Efecto: rayo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Tras manifestar este poder, lanzas un fragmento de cristal afilado hacia tu objetivo. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con un rayo que inflige 1d6 puntos de daño por perforación a su objetivo.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño se ve aumentado en 1d6 puntos.

Fuerza de mi enemigo

Psicometabolismo

Nivel: Gps 2

Despliegue: vi; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Puntos de poder: 3

Obtienes la aptitud de extraer la fuerza de tu enemigo para usarla en tu beneficio.

Una de tus armas naturales o fabricadas se convierte en el objetivo de este poder, e inflige 1 punto de daño a Fuerza con cada golpe con éxito. Recibes ese punto de Fuerza como un bonificador de mejora a tu puntuación de esa característica. La Fuerza que extraes de diferentes enemigos es registrada de forma separada: el total extraído de cada enemigo individual es considerado un bonificador de mejora distinto a tu Fuerza (máximo +8), por lo que obtienes solo el que sea más alto.

Aumento: puedes aumentar este poder de una de las siguientes formas, o de ambas.

1. Por cada 3 puntos de poder adicional que gastes, el bonificador de mejora máximo que puedes añadir a tu Fuerza aumenta en 2.
2. Si gastas 6 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción rápida.

Fuerza telecinética

Psicocinesis [fuerza]

Nivel: Psi/Ind 3

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: un objeto al mismo tiempo

Duración: concentración, hasta 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto); ver texto

Resistencia a poderes: sí (objeto)

Puntos de poder: 5

Mueves un objeto concentrando tu mente sobre su ubicación actual y luego sobre la localización a la que deseas que se desplace, creando una fuerza continuada. Puedes mover un objeto que no pese más de 250 lb. hasta 20' por asalto. Una criatura puede negar el efecto sobre un objeto que posea con una salvación de Voluntad con éxito o con RP. El peso puede ser desplazado a través del suelo o del aire.

Este poder finaliza si el objeto es enviado fuera del alcance. Si cesas tu concentración, el objeto cae y se detiene. Puedes dejar un peso y coger otro durante la duración del poder, siempre y cuando no detengas tu concentración necesaria para mantener el poder.

Un objeto puede ser manipulado telecinéticamente como si lo estuvieras moviendo con una mano. Por ejemplo, se puede accionar un interruptor o tirar de una cuerda, una llave puede ser girada, un objeto rotado, etc., si la fuerza necesaria está dentro del límite de peso. Podrías incluso ser capaz de hacer y deshacer nudos de cuerdas, aunque las actividades delicadas tales como ésta precisan de pruebas de Inteligencia contra una CD seleccionada por el DM.

Si pasas al menos 5 asaltos concentrándote en un objeto desatendido, puedes intentar romperlo o hacerlo explotar realizando una prueba de Fuerza, salvo que debes aplicar tu modificador de característica clave a la prueba en lugar de tu modificador de Fuerza.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el límite de peso del objetivo aumenta en 25 lb.

Fusión

Psicometabolismo

Nivel: Ego 8

Despliegue: au, ma y vi

Tiempo de manifestación: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivos: tú y una criatura voluntaria tocada de tu tipo e igual tamaño o inferior

Duración: 1 min/nivel (D)

Puntos de poder: 15, PX

Tú y otra criatura voluntaria, corpórea e inteligente del mismo tamaño o más pequeña os fusionáis en un único ser cuyas acciones tú controlas, como manifestador; sin embargo, puedes dar el control a la otra criatura. Una vez que cedas el control, no puedes recuperarlo a menos que la otra criatura quiera.

El ser fusionado posee los puntos de golpe que dispongáis en ese momento la otra criatura y tú. Este ente conoce todos los poderes que conozcáis, posee la suma de vuestras reservas de puntos de poder y conoce o tiene preparados los conjuros que poseáis cualquiera de los dos (en caso de que dispongáis de alguno). De igual forma, todas las dotes, aptitudes raciales y rasgos de clase son puestos en común (si ambas criaturas poseen la misma aptitud, el ser fusionado la recibe sólo una vez). Por cada una de las seis puntuaciones de características, el ente dispondrá de la que sea mayor entre la tuya y la otra criatura con la que te fusiones, como también posee la mayor cantidad de DG o de nivel de manifestador de los dos (lo cual significa que utiliza los mejores TS, ataque base y modificadores de habilidades de cualquiera de sus miembros, y que manifiesta poderes al mayor de los niveles de manifestador que poseáis la otra criatura o tú antes de fusionaros).

Tú decides qué equipo es absorbido en el ser fusionado y cual puede seguir siendo utilizado. Estos objetos fusionados son restaurados una vez que finaliza el poder.

Cuando *fusión* finaliza, el ente se separa. La otra criatura aparece en una zona adyacente a la tuya que indiques. Si la separación sucede en un espacio reducido, la otra criatura es expelida a través del plano Astral, materializándose en el espacio vacío más cercano y sufriendo 1d6 puntos de daño por cada 10' de materia sólida que atravesase en el proceso.

El daño sufrido por el ser fusionado es dividido a partes iguales entre ambos al finalizar el poder. No finalizas la *fusión* con más puntos de golpe de los que entraste en ella, a menos que resultaras herido después de la *fusión* y el ser fusio-

nado fuera curado. De igual forma, los puntos de poder restantes del ente son divididos entre los dos (puedes terminar con más puntos de los que comenzaste, siempre y cuando no excedas el máximo de puntos de poder por tu nivel y modificador de característica). El daño de característica y los niveles negativos también se reparten entre la otra criatura y tú (si se tiene que dividir un número impar de niveles negativos o de reducción de característica, tú decides quién experimenta la pérdida adicional).

Si un ser fusionado resulta muerto, se separa en sus criaturas constituyentes, las cuales también están muertas. No puedes usar *fusión* sobre una criatura fusionada.

Coste en PX: 50 PX.

Fusionar carne

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 6

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 asalto nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega y

Fortaleza parcial; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 11

Haces que la piel del receptor tocado se ondule, crezca junta y se fusione en un todo inidentificable. El objetivo se ve forzado a una posición fetal (si es humanoide), sólo siendo visibles los trazos de sus brazos y piernas debajo de la rodeante ola de carne. El receptor conserva la aptitud de respirar, comer y excretar, pero puede perder el uso de sus sentidos (como se indica más adelante). Si la repentina transformación fuese fatal para la criatura (como fusionar a un sujeto que esté nadando y que respire aire o que esté volando), obtiene un bonificador +4 en la salvación. A menos que pierda el uso de sus sentidos, la criatura puede seguir realizando acciones puramente mentales tales como manifestar poderes.

Si el objetivo falla su salvación de Fortaleza para evitar el efecto del poder, deberá realizar inmediatamente una segunda salvación de Fortaleza. Si también la falla, los ojos y los oídos de la criatura se fusionan, cegándole y

ensordeciéndole. Además, pierde sus aptitudes extraordinarias, sobrenaturales y sortilegas, así como la capacidad de manifestar poderes (si dispone de ella), y se encuentra en una forma lastimosa.

Las criaturas incorpóreas o gaseosas que no estén compuestas de carne son inmunes a *fusionar carne*, y un cambio-formas (como pueda ser un licántropo o un doppelgänger) puede volver a su forma no fusionada como una acción estándar.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

Garra bidimensional

Psicometabolismo

Nivel: Gps 3

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel

Puntos de poder: 5

Si dispones de un ataque de garra (ya sea un arma natural o como efecto de un poder de *garras de la bestia*), puedes utilizar *garra bidimensional* para mejorar ese arma. Una de tus garras se vuelve bidimensional, volviéndose tan afilada como una cuchilla; el efecto psiónico aumenta su rango de amenaza hasta 19 a 20. Este beneficio no se apila con otros efectos que mejoren el rango de amenaza de un arma.

Garra de energía

Psicocinesis [ver texto]

Nivel: Gps 4

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Puntos de poder: 7

Si posees un ataque de garra (ya sea un arma natural o procedente de un efecto como *garras de la bestia*), puedes utilizar este poder para energizarla. El ataque de garra inflige 1d6 puntos adicionales de daño por frío, electricidad o fuego (a tu elección en el momento de la manifestación) si impactas con éxito. En un golpe crítico, infliges 1d10 puntos de daño por

energía adicionales; si el multiplicador es de $\times 3$, añade 2d10 puntos de daño por energía; y si es $\times 4$, añade 3d10 puntos de daño por energía.

Este poder puede ser manifestado en un ataque de garra que ya inflija daño por energía, aunque si dispone del mismo tipo de daño que este poder, el efecto se apila. Si se vuelve a manifestar en un ataque de garra que ya se está beneficiando de este poder, entonces esta última sustituirá a la antigua incluso si ambas son de diferentes tipos de energía.

El subtipo de este poder es el mismo que del tipo de energía imbuido en el arma natural.

Garra metafísica

Psicometabolismo

Nivel: Gps 1

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel

Puntos de poder: 1

Si posees un ataque de garra (ya proceda de un arma natural o de un efecto como *garras de la bestia*) o uno de mordisco (tanto natural como uno obtenido mediante el poder de *mordisco de lobo*), puedes utilizar este poder para proporcionar a tus armas naturales un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque y daño.

Aumento: si gastas 4 puntos de poder adicionales, la duración de este poder aumenta en 1 hora por nivel.

Además, por cada 4 puntos de poder adicionales que gastes, este poder mejora el bonificador de mejora del arma natural a las tiradas de ataque y daño en 1.

Garras de la bestia

Psicometabolismo

Nivel: Gps 1

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel

Puntos de poder: ver texto

Invocas la naturaleza agresiva de tu bestia interior, transformando psiónicamente tus manos en mortales garras.

Obtienes dos ataques naturales que infligen 1d4 puntos de daño cada uno (1d6 si eres Grande, o 1d3 si eres Pequeño) más tu modificador de Fuerza.

Tus garras son armas naturales, por lo que se te considera armado cuando atacas con ellas, y pueden ser afectadas por poderes, conjuros y efectos que mejoren o modifiquen armas naturales (como por ejemplo un conjuro de *colmillo mágico*). Puedes optar por infligir daño no letal con tus garras, pero hacerlo te impone un penalizador -4 en tu tirada de ataque.

Tus garras funcionan como las armas naturales de diversos monstruos. Puedes atacar con una garra o realizar un ataque completo con dos garras a tu ataque base habitual, reemplazando tu rutina de ataque habitual. No sufres penalizadores por luchar con dos armas, como tampoco es un ataque secundario. Si tu ataque base es de al menos +6, no obtienes los beneficios de ataques adicionales, sólo los dos de garras a tu ataque base.

Puedes manifestar este poder con un pensamiento instantáneo, suficientemente rápido como para obtener el beneficio del poder en el mismo turno antes de que ataques. Su manifestación es una acción rápida, y cuenta para el límite de un poder apresurado por asalto. No puedes manifestarlo cuando no sea tu turno.

Puedes invocar o deshacer las garras como una acción rápida durante la duración del poder. Si atacas con un arma fabricada u otra arma natural, no podrás realizar ningún ataque de garra en ese asalto. Todavía puedes sostener y manipular objetos con las garras o lanzar conjuros igual de bien que con las manos.

Aumento: si gastas puntos de poder adicionales, puedes crear garras más largas y afiladas, según se muestra a continuación.

Ptos. de Poder	Daño de garras		
	Pequeño	Mediano	Grande
1	1d3	1d4	1d6
3	1d4	1d6	1d8
5	1d6	1d8	2d6
7	1d8	2d6	3d6
11	2d6	3d6	4d6
15	3d6	4d6	5d6
19	4d6	5d6	6d6

Garras de vampiro

Psicometabolismo

Nivel: Gps 3

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Puntos de poder: 5

Si dispones de un ataque de garra (ya sea de un arma natural o un efecto como *garras de la bestia*), puedes usar este poder para cambiar la naturaleza del arma. Cuando lo manifiestes, tus garras adquirirán un brillo ominoso. Cada vez que realices con éxito un ataque de garra contra una criatura viva de tamaño Pequeño o superior, curas parte de tus heridas.

Sanas un número de puntos de golpe igual a la mitad del daño base infligido por tus *garras de vampiro*, redondeado hacia abajo (el daño adicional infligido por una puntuación alta de Fuerza u otra mejora no cuenta para esta cantidad). Curas tantos puntos de golpe como puedan ser obtenidos mientras la criatura disponga de al menos 1 pg. Cualquier daño que reduzca a la criatura a menos de 1 pg no te beneficia.

No curas daño si tu ataque inflige daño no letal, como cuando atacas a una criatura que posee la aptitud de regeneración. Por otra parte, no obtienes curación por atacar a una criatura que esté bajo los efectos de *retroalimentación biológica*. Si utilizas *fisión* sobre ti y posteriormente atacas a tu duplicado, también fallas a la hora de curarte.

Génesis

Metacreatividad (creación)

Nivel: Fmd 9

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: una semana (8 horas diarias)

Alcance: 180'; ver texto

Efecto: un semiplano contiguo al plano Astral, centrado en tu ubicación

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 17, PX

Creas un plano finito de acceso limitado: un semiplano. Aquellos formados por este poder son planos menores muy pequeños.

Este poder funciona mejor cuando se manifiesta mientras estás en el pla-

no Astral (varios poderes te permiten acceder a estos planos, incluyendo *caravana astral* y *desplazamiento de plano*). La manifestación de este poder crea una densa fluctuación local que precipita la creación de un semiplano. Al principio, el joven semiplano crece a razón de 1' de radio al día, hasta un radio inicial máximo de 180' a medida que extrae sustancia del ectoplasma astral que lo rodea. Una vez que el semiplano alcanza su tamaño máximo, no deja de crecer, aunque lo hace más lentamente, a sólo 1' por semana (aproximadamente en 50' de radio al año). Una vez que se crea el semiplano, puedes viajar hasta él usando *caravana astral*, *desplazamiento de plano* o algún otro poder o enlace permanente que organices por separado.

Determinas el entorno dentro del semiplano en el momento de manifestar *génesis*, reflejando casi cualquier deseo que puedas visualizar. Estableces factores como su atmósfera, agua, temperatura y la forma general del terreno. Este poder no puede crear vida (incluyendo vegetación), como tampoco puede crear construcciones (tales como edificios, carreteras, fuentes, dungeons, etc.). Debes añadir estos detalles de alguna forma si así lo deseas. No puedes crear efectos psiónicos persistentes mediante este poder; debes añadirlos separadamente, si así lo desea. De igual forma, no puedes crear un semiplano de materia esotérica, tales como plata o uranio; estás limitado a la piedra y el barro. No puedes manipular el rasgo de tiempo en tu semiplano: es el mismo que en el plano Material.

Una vez que tu semiplano alcance los 180' de radio, puedes manifestar este poder nuevamente para añadirle otros 180', y así sucesivamente.

Antigénesis: si se manifiesta *génesis* en el plano Material, el poder surte efecto y el semiplano comienza a crecer a la velocidad indicada anteriormente, pero no alcanza un radio superior a 1' por nivel. Las energías del nuevo plano son exactamente canceladas por las energías del plano original, creando una zona muerta como un cáncer localizado en el plano original. Las fronteras en expansión de la zona muerta borran toda construcción, derrumban las formaciones del terreno naturales y evaporan el agua, dejando tras de sí una zona lisa

uniforme de polvo inerte. Las criaturas vivas que crucen la frontera de la zona muerta no son afectadas directamente, aunque las plantas no pueden encontrar sustento en el polvo que cubre la zona, las criaturas que respiran agua mueren rápidamente cuando el agua se convierte en polvo, y los animales que se pueden mover saben que deben abandonar el área.

Una vez que la ola de cambio pasa, no perdura ninguna esencia en la zona muerta, y puede volver a ser colonizada de forma natural con el paso de los años por bacterias, plantas y animales.

Coste en PX: 1.000 PX

Gran explosión

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 7

Despliegue: au; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 15'

Área: expansión de 15' de radio centrada en ti

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad mitad

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 13

"Refunfuñas" psíquicamente (algo que pueden detectar tanto las criaturas psiónicas como las que no lo son), para luego liberar un horrible chillido procedente de tu subconsciente, que desbarata los cerebros de todos los enemigos en el área del poder, infligiendo 13d6 puntos de daño a cada enemigo.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de este poder aumenta en 1d6 puntos.

Granizada de cristales

Metacreatividad (creación)

Nivel: Fmd 5

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: explosión de 20' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 9

Un diminuto cristal ectoplásmico emana de tu mano extendida y se expande rápidamente hasta convertirse en una

bola de cristal de 2' de diámetro a medida que avanza hasta la localización que indiques. Puedes optar por dirigir este cristal contra un único objetivo o especificar un punto en el espacio (como la intersección de una cuadrícula).

Si lo diriges contra un único objetivo, debes realizar un ataque de toque a distancia para golpearle. Cualquier criatura u objeto impactado por la bola sufre 5d4 puntos de daño contundente.

Ya sea que el cristal impacte a su objetivo, falle o sea dirigido contra un punto del espacio, estallará tras llegar a la localización indicada. Cualquiera a 20' de la explosión sufre 9d4 puntos de daño cortante a causa de los miles de fragmentos de cristal que se dispersan.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño infligido por la explosión del cristal aumenta en 1d4 puntos.

Grasa psiónica

Metacreatividad (creación)

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: vi, ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo o área: un objeto o un cuadrado de 10'

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ver texto del conjuro

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Este poder funciona igual que *grasa* (pág. 247 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado. Algunas veces este poder es mencionado como *lustrado ectoplásmico*.

Hechizo psiónico

Telepatía (hechizo) [enajenador]

Nivel: telepatía 1

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: un humanoide

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Este poder funciona igual que *hechizar persona* (pág. 248 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí detallado.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de estas formas, o en todas.

1. Si gastas 2 puntos de poder adicionales, este poder también afectará a un animal, fata, gigante, bestia mágica o humanoide monstruoso.

2. Si gastas 4 puntos de poder adicionales, este poder también afectará a una aberración, dragón, elemental o ajeno además de los tipos de criaturas anteriormente descritos.

3. Si gastas 4 puntos de poder adicionales, la duración de este poder se incrementará en un día por nivel.

Además, por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes para conseguir cualquiera de estos efectos, la CD de la salvación aumentará en 1.

Por ejemplo, si gastas 8 puntos de poder adicionales (4 para afectar a una aberración y 4 para aumentar la duración), la CD de la salvación de este poder aumentará en 4.

Hipercognición

Psicodetección

Nivel: Vdt 8

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar o 1 acción inmediata; ver texto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantáneo

Puntos de poder: 15

Realizas deducciones relámpago basadas sólo en la más nimia de las pistas, patrón o retazo de memoria residente en tu mente. Puedes formular una declaración acerca de una persona, lugar u objeto, aparentemente sin conocerlo demasiado. Sin embargo, tu conocimiento es el resultado de un proceso lógico riguroso que fuerzas a tu mente a llevar, excavando y comparando cada posible pedazo de conocimiento que tengas sobre un tema (posiblemente incluso extrayendo ecos de ese saber del plano Astral).

La naturaleza del conocimiento que obtienes referente al receptor de tu análisis es decisión del DM, pero podría incluir la respuesta a un acertijo, la forma de una mazmorra, retazos aislados de información sobre una persona, leyendas de un lugar u objeto, o incluso la respuesta a un dilema que tu mente consciente es incapaz de concluir.

El DM puede pedir una prueba de Inteligencia para obtener la información deseada (el DM determina en secreto la CD). Si lo consigues, manifiestas *hipercognición* como una acción inmediata antes de realizar la prueba y recibir un bonificador +20 por hacerlo.

Hoja vampírica

Psicometafísica

Nivel: Gps 3

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 0'

Objetivo: un arma que empuñes

Duración: 1 asalto/nivel

Puntos de poder: 5

Este poder funciona igual que *garras de vampiro*, salvo que tu arma se ve afectada siempre que la mantengas empuñada o mientras dure el poder.

Impacto doloroso

Psicometafísica

Nivel: Gps 2

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Puntos de poder: 3

Tus armas naturales infligen dolor adicional. Cada golpe que realices con éxito con una de ellas inflige 1d6 puntos adicionales de daño no letal al objetivo.

Aumento: si gastas 6 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción rápida.

Impulso sensorial falso

Telepatía [enajenador]

Nivel: Tpt 3

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 asalto

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: concentración, hasta 1 min/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 5

Tienes una capacidad limitada de falsificar uno de los sentidos del receptor. Pensará que ve, escucha, huele, paladea

o siente algo distinto a lo que sus sentidos realmente reciben. No puedes crear una sensación donde no existe ninguna, como tampoco puedes hacer que el sujeto olvide completamente una sensación, aunque puedes reemplazar las especificaciones de una por otras distintas. Por ejemplo, puedes hacer que un humano parezca un enano (o que un humano se pareciera a otro), una puerta cerrada parezca abierta, una cuba de ácido huela como agua de rosas, un loro parezca un sujetalibros, raciones mohosas sepan como fruta fresca, una caricia parezca el golpe de una daga, un grito el susurro del viento, y así sucesivamente.

Puedes cambiar el sentido que falsificas de asalto en asalto. No puedes alterar el tamaño de un objeto por más de un 50% utilizando este poder. Por lo tanto, no podrías hacer que un castillo pareciera una cabaña, aunque sí un castillo diferente, o una zona rocosa de aproximadamente el mismo tamaño. Si este poder es utilizado para distraer a un manifestador enemigo que esté intentando usar sus poderes, deberá realizar una prueba de Concentración como si estuviera participando en una presa o estuviera sujeto.

Puesto que modificas los sentidos de una víctima, puedes engañar a alguien que utilice *visión verdadera* o algún otro método de obtención de información, suponiendo que conozcas que la víctima está utilizando tal efecto y que puedas mantener la concentración.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, este poder puede afectar a un objetivo adicional, que no puede estar a más de 15' de cualquier otro objetivo del poder.

Identificación psiónica

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: ma, me

Tiempo de manifestación: un día

Alcance: toque

Objetivo: un objeto tocado

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 3

Este poder funciona igual que *identificar* (pág. 249 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado. Este poder es utili-

zado para identificar las aptitudes de los objetos psiónicos.

Inamovilidad

Psicometabolismo

Nivel: Gps 4

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: concentración

Puntos de poder: 7

Eres casi imposible de mover. Tu peso no varía; en lugar de ello, te unes mentalmente al tejido fundamental del plano. Por lo tanto, podrías anclarte en mitad del aire. Cualquier criatura que intente moverte físicamente debe tener éxito en una prueba enfrentada de Fuerza, en la que tú recibes un bonificador +20. No puedes moverte voluntariamente a otra ubicación a menos que ceses en tu concentración, lo cual termina el poder.

No puedes aplicar tu bonificador de Destreza a tu CA; sin embargo, tu cuerpo anclado obtiene una RD 15/-.

No puedes efectuar ataques físicos o realizar cualquier otro movimiento a gran escala (puedes efectuar pequeños movimientos, como respirar, girar tu cabeza, mover tus ojos, hablar, y así sucesivamente). Los poderes con un descriptor de teleportación, o cualquier efecto telecinético, manifestado sobre ti fallan automáticamente.

Aumento: si gastas 8 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción inmediata.

Incapacitar

Telepatía (compulsión) [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 20'

Área: emanación con forma de cono centrada en ti

Duración: 1 min/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Emites una compulsión mental que convence a una o más criaturas de hasta 4 DG de que están incapacitadas (véase pág. 311 del *Manual del jugador*). Los objetivos con menos DG son afectados primero; en caso de que dos criaturas tengan la misma cantidad, aquella más cerca de ti es incapacitada primero. Los DG que no sean suficientes como para afectar a una criatura resultan desperdiciados; aquellas que caigan indefensas o que sean destruidas cuando llegan a 0 pg no pueden ser afectadas.

Los objetivos afectados por este poder creen que de alguna manera han sido llevados al borde de la inconsciencia y actuarán de acuerdo a ello. Aunque es posible que un importante PNJ intente algún tipo de acción "heroica", en la mayoría de los casos saldrán aterrados o huirán.

Cualquier criatura que intente llevar a cabo una acción estándar inmediatamente, romperá la compulsión y podrá actuar normalmente. Si intenta curarse o es curada, se librará de este efecto, y si no está realmente herida, la curación será malgastada. Una criatura que sufra daño también será liberada inmediatamente de la compulsión (aunque el daño sigue contabilizando contra sus puntos de golpe actuales).

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el alcance aumentará en 5' y la CD de la salvación en 1.

Además, según los puntos de poder adicionales que emplees en aumentar el alcance y la CD de la salvación, podrás afectar a un número de DG igual a 4 + el número de puntos adicionales.

Infligir dolor

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad parcial; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

Apuñalas mentalmente la mente de tu enemigo, causándole una terrible agonía. El receptor sufre un dolor punzante que le impone un penalizador -4 a las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y pruebas de características. Si el objetivo supera su salvación, el penalizador sólo será de -2.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1 además de afectar a un objetivo adicional, ninguno de los cuales puede estar a más de 15' de otro.

Injertar arma

Psicometabolismo

Nivel: Gps 3

Despliegue: ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar



Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 24 horas (D)
Puntos de poder: 5

Te injertas cualquier arma cuerpo a cuerpo que puedas usar a una mano (mundana, psiónica o mágica) en el extremo de uno de tus brazos, convirtiéndose en una extensión natural de él, y la mano se funde sin dejar rastro con la empuñadura, astil o cabeza del arma.

Ahora que sois uno, recibes un bonificador +1 de competencia en todas las tiradas de ataque y daño mientras utilices ese arma.

El arma injertada es considerada un arma natural y estándar en lo referente a los efectos que distingan entre ambos tipos. Por ejemplo, es tratada como un arma natural cuando intentes liberar un ataque de toque con un poder en conjunción con el ataque del arma. Al igual que con cualquier otro poder (o conjuro) de ataque de toque cuerpo a cuerpo, el efecto no es liberado a menos que el arma natural golpee; con un ataque fallido, el poder o conjuro de toque es desperdiciado.

Para un guerrero psíquico bajo el efecto de *garras de la bestia*, injertar un arma significa que los ataques con esa mano infligen el daño del arma en lugar de la garra en la que suele confiar un guerrero psíquico.

Mientras un arma esté injertada en tu brazo, pierdes el uso de esa mano y recibes un penalizador -2 en todas las pruebas de habilidad que precisen el uso de las manos. Puedes ignorar el arma injertada o modificarla para los poderes que polimorfizan o metamorfosean temporalmente. Si sufre daño, tú también lo sufres; si eres curado, tu arma también; si resulta destruida, pierdes 2 puntos permanentes de Constitución; la consunción de característica persiste hasta que puedas restaurar tu anatomía natural (mediante un *regenerar* o efecto similar).

Cuando termina la duración de este poder, el arma injertada cae al suelo y tu mano regresa a su forma natural.

Insinuación al Ello

Telepatía (compulsión) [enajenador]
Nivel: Psi/Ind 2
Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: concentración + 1 asalto
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a poderes: sí
Puntos de poder: 3

Este poder funciona igual que *confusión* (pág. 214 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Veloces zarcillos de pensamiento desbaratan la mente consciente de cualquier criatura, socavando su poderío. Siempre y cuando el manifestador permanezca concentrado totalmente en este poder, el objetivo está *confundido*, incapaz de determinar qué va a hacer por sí solo. Tira en la siguiente tabla al comienzo de cada uno de sus turnos para comprobar qué va a realizar ese asalto.

d%	Comportamiento
01-10	Ataca al manifestador con un arma cuerpo a cuerpo o a distancia (o se mueve hacia él si no puede atacarle)
11-20	Actúa con normalidad
21-50	No hace nada salvo balbucear frases incoherentes
51-70	Huye del manifestador a su máxima velocidad
71-100	Ataca a la criatura más cercana (a tal efecto, un psicocrystal cuenta como parte de una persona)

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación de este poder puede afectar a un objetivo adicional, ninguno de los cuales pueden estar a más de 15' de otro.

Instante psiónico de presciencia

Psicodetección
Nivel: Psi/Ind 7
Despliegue: vi
Tiempo de manifestación: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel o hasta que se descargue
Puntos de poder: 13

Este poder funciona igual que *instante de presciencia* (pág. 252 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Instar a la muerte

Telepatía (compulsión) [enajenador]
Nivel: Psi/Ind 4
Despliegue: me
Tiempo de manifestación: 1 acción estándar
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura inteligente
Duración: 1 asalto
Resistencia a poderes: Voluntad niega
Resistencia a poderes: sí
Puntos de poder: 7

Implantas una incitación al suicidio en el subconsciente del receptor. En su siguiente turno, buscará la forma más rápida de acabar con su vida e intentará hacerlo. No realizará otra acción en su turno salvo intentar dañarse.

Si está armado, el objetivo se atacará como una acción de asalto completo, teniendo éxito automáticamente e infligiéndose daño igual a un golpe crítico. Si está desarmado, el receptor se moverá al lado del enemigo más cercano y provocará un ataque de oportunidad, ofreciéndose abiertamente a su oponente, que puede tomar o no ventaja de la situación.

Si el objetivo está desarmado y no hay ningún enemigo cerca, entonces no hará nada; en caso de que esté cerca de un peligro mortal, el DM podría optar por que se lanzara a él, ya sea lanzarse por un despeñadero o al interior de un fuego.

Aumento: por cada 4 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación aumentará en 2 y su duración en 1 asalto.

Interrupción mental

Telepatía [enajenador]
Nivel: Psi/Ind 2
Despliegue: me
Tiempo de manifestación: 1 acción estándar
Alcance: 10'
Área: expansión de 10' de radio centrada en ti
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a poderes: sí
Puntos de poder: 3

Generas una oleada mental de confusión que parte desde ti. Todas las criaturas que designes en la zona afectada (puedes escoger que ciertas criaturas no se vean

afectadas) deben realizar una salvación de Voluntad o resultarán atontadas durante 1 asalto.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de las siguientes formas, o en ambas:

1. Por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.
2. Por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el alcance de este poder y el radio de su área aumentan en 5'

Leer pensamientos

Telepatía [enajenador]

Nivel: Tpt 2

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: emanación en forma de cono centrada en ti

Duración: concentración, hasta 1 min/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 3

Conoces los pensamientos superficiales de la mente de cualquier criatura en el área que falle una salvación de Voluntad. Un objetivo que la supere no se ve afectado por esta manifestación del poder, incluso si deja el área y posteriormente vuelve a entrar en ella antes de que expire la duración.

Las criaturas de inteligencia animal poseen pensamientos simples e instintivos que puedes recoger. Si lees los pensamientos de una criatura con una puntuación de Inteligencia superior a 25 (y al menos 10 puntos superior a tu propia puntuación), resultas aturrido durante 1 asalto y el poder finaliza. No te permite ubicar la mente afectada si no posees línea visual con la criatura.

Cada asalto, puedes volverte para usar este poder en una nueva área. Puede penetrar barreras, aunque 1' de piedra, 1" de cualquier metal corriente, una fina plancha de plomo o 3' de madera o barro lo bloquean.

Leer un objeto

Psicodetección

Nivel: Vdt 2

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 minuto

Alcance: toque

Objetivo: objeto tocado

Duración: concentración, hasta 10 min/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

Puedes aprender detalles del anterior propietario de un objeto inanimado, ya que acumulan impresiones psíquicas dejadas por ellos y que pueden ser leídas utilizando este poder. La cantidad de información revelada depende de cuánto pases estudiando un objeto específico.

- 1.^{er} minuto: la raza del último dueño.
- 2.^{er} minuto: el sexo del último dueño.
- 3.^{er} minuto: la edad del último dueño.
- 4.^{er} minuto: el alineamiento del último dueño
- 5.^{er} minuto: cómo obtuvo y cómo perdió el objeto el último dueño.
- 6.^{er} minuto y posteriores: la raza del penúltimo dueño, y así sucesivamente.

El poder siempre identifica correctamente al último propietario del objeto, y al propietario original (si mantienes el poder activo lo suficiente).

Existe una probabilidad del 90% de que el poder identifique correctamente a todos los antiguos propietarios de la secuencia, aunque hay un 10% de posibilidades de que uno de ellos sea saltado y por lo tanto no identificado.

Este poder no identificará a usuarios casuales como propietarios, aunque a cualquiera que utilice un objeto para atacar a algo o a alguien no se le considera un propietario casual.

Un objeto sin propietarios anteriores no proporciona información. Puedes continuar avanzando por una lista de los antiguos propietarios y conocer los detalles de todos ellos mientras dure el poder. Si utilizas este poder más veces sobre el mismo objeto, la información revelada es la misma que si se estuviera utilizando el poder por primera vez sobre él.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, la duración máxima de este poder aumenta en 1 minuto.

Levitación psiónica

Psicoportación

Nivel: Nmd 2, Psi/Ind 2, Gps 2

Despliegue: ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal o corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: tú o una criatura voluntaria o un objeto (hasta un peso total de 100 lb/nivel)

Duración: 10 min/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí (inofensivo)

Puntos de poder: 3

Este poder funciona igual que *levitar* (pág. 255 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Especial: cuando un psiónico, indómito o guerrero psíquico manifiesta este poder, el objetivo es el manifestador (no una criatura voluntaria u objeto).

Libertad psiónica de movimiento

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 4, Gps 4

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel

Puntos de poder: 7

Este poder funciona igual que *libertad de movimiento* (pág. 255 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Locura

Telepatía (compulsión) [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 7

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 13

Este poder funciona igual que *confusión* (pág. 214 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Las criaturas afectadas por este poder pasan a estar permanentemente *confusas* y se comportan de una manera al azar constantemente. Tira en la siguiente tabla al comienzo de cada turno del receptor para ver qué hace cada asalto.

d%	Comportamiento
01-10	Ataca al manifestador con un arma cuerpo a cuerpo o a distancia (o se mueve hacia él si no puede atacarle)
11-20	Actúa con normalidad
21-50	No hace nada salvo balbucear frases incoherentes
51-70	Huye del manifestador a su máxima velocidad
71-100	Ataca a la criatura más cercana (a tal efecto, un psicocristal cuenta como parte de una persona)

Sólo *cirugía psíquica*, *enmendar la realidad* y otras medidas extremas similares pueden restaurar la cordura del objetivo.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1 y puede afectar a un objetivo adicional, ninguno de los cuales puede estar a más de 15' de otro.

Luz interior

Psicocinesis [luz]

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Efecto: cono de 20' de luz que emana desde ti

Duración: 10 min/nivel (D)

Puntos de poder: 1

Tus ojos destellan un cono de 20' de luz, con la que las demás criaturas y tú podéis ver normalmente. Si caminas al interior de un área bajo el efecto de una oscuridad psiónica o mágica, *luz interior* se apaga mientras permanezcas en ella.

Si se utiliza *luz interior* en conjunción con *visión élfica*, el cono de luz se extiende a una distancia de 40' en vez de 20'.

Aumento: si gastas 2 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción rápida.

Maestría

Psicodetección

Nivel: Gps 2

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción inmediata

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantáneo

Puntos de poder: 3

Si un enemigo provoca un ataque de oportunidad que puedas aprovechar, realizas el ataque incluso si ya has realizado tu número permitido de ataques de oportunidad de este asalto (normalmente uno).

Puedes manifestar este poder al instante, lo suficientemente rápido como para obtener el ataque de oportunidad adicional en el mismo asalto.

Maniobra telecinética

Psicocinesis [fuerza]

Nivel: Psi/Ind 4

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: concentración, hasta 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 7

Puedes afectar a un enemigo concentrando tu mente sobre su estado actual y el estado que deseas una vez por asalto. Puedes realizar una embestida, desarmar, hacer una presa (incluido sujetar), o derribar. Resuelve estos intentos de la forma habitual, salvo que no provocan ataques de oportunidad, usan tu nivel de manifestador en lugar de tu ataque base (para los intentos de derribar y presa), tu modificador de Inteligencia en lugar del de tu Fuerza o Destreza, y un intento fallido no permite la reacción del objetivo (como normalmente se permite en los intentos de desarmar y derribar). No se permite salvación alguna contra estos intentos, aunque se aplica la RP de la manera habitual.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, este poder te confiere un bonificador +1 a tus pruebas para intentar embestidas, desarmes, presas o derribos.

Manipular la materia

Metacreatividad

Nivel: Psi/Ind 8

Despliegue: au, me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: 1' cúbico/nivel de materia inanimada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 15, PX

Puedes debilitar o fortalecer la sustancia de un objeto o estructura. Puedes afectar tanto a materia mundana como mágica. Debilitar la sustancia de un objeto reduce su dureza y puntos de golpe, y fortalecerla los aumenta. Puedes aumentar o disminuir la dureza de un objeto en hasta 5 puntos de diferencia con la dureza original (véanse las tablas de la pág. 166 del *Manual del jugador*). Cuando se aumenta la dureza, el objeto (o la parte del mismo) obtiene 3 puntos de golpe más por cada pulgada de grosor y por cada punto de dureza aumentada. Cuando se disminuye, el objeto (o una porción de él) pierde 2 puntos de golpe por pulgada de grosor por cada punto de dureza reducida (hasta un mínimo de 1 pg por pulgada de grosor). No puedes reducir la dureza de un objeto que ya sea de cero.

Por ejemplo, podrías aumentar la dureza de una cuerda de 1" de grosor de 0 a 5, al mismo tiempo que le das 17 puntos de golpe más. Podrías reducir la dureza de un muro de piedra a 3 y sus puntos de golpe por pulgada de grosor serían de 5, haciendo más fácil que la zona afectada se rompiera.

Trabajando con metales manipulados: un objeto o porción de él cuya dureza sea aumentada o reducida es un cambio permanente. Incluso endurecer la adamantita hasta 25 es posible, así como fortalecer o debilitar un arma fabricada, una pieza de armadura o algún otro objeto manufacturado.

Coste en PX: 250 PX por cada punto por el cual la dureza del objeto sea alterada.

Mano claritangente

Psicodetección (escudriñamiento)

Nivel: Vdt 5

Despliegue: au, me, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: ver texto

Área: ver texto

Duración: hasta 1 min/nivel; ver texto (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 9

Puedes emular un efecto de *mano lejana* a cualquier distancia mientras emulas a la vez *sentido clarividente* para dirigir tu *mano lejana*; consulta las descripciones de poderes apropiadas. *Mano claritante* dura hasta 1 minuto por nivel cuando se utiliza como un efecto de *mano lejana*.

Aumento: si gastas 8 puntos de poder adicionales, puedes emular *sentido clarividente* en conjunción con *fuerza telecinética*, *maniobra telecinética* o *empujón telecinético*, aunque la duración de este poder expira tan pronto como cualquiera de estos poderes inflige daño.

Mano lejana

Psicocinesis

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: un objeto no mágico desatendido con un peso de hasta 5 lb.

Duración: concentración, hasta 1 min.

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Puedes levantar y mover mentalmente un objeto a voluntad desde cierta distancia. Como una acción de movimiento, puedes lanzar un objeto hasta a 15' en cualquier dirección, aunque el poder finaliza si la distancia entre el objeto y tú excede el alcance del poder.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de las siguientes maneras, o en ambas.

1. Por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el alcance de este poder aumenta en 5'.

2. Por cada punto de poder adicional que gastes, el límite de peso del objetivo aumenta en 2 lb.

Martillo

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 acción rápida

Alcance: toque

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Este poder carga tu toque con la fuerza de un martillo pilón. Un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito inflige 1d8 puntos de daño contundente, pero no aumenta o disminuye a causa del modificador de Fuerza.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, la duración de este poder aumenta en 1 asalto.

Mente en blanco personal

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 7, Gps 6

Despliegue: ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: un día

Puntos de poder: Psi/Ind 13, Gps 11

Este poder funciona igual que *mente en blanco psiónica*, salvo por lo aquí indicado.

Mente en blanco psiónica

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 8

Despliegue: ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: un día

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a poderes: sí (inofensivo)

Puntos de poder: 15

El receptor es protegido de todos los aparatos, poderes y conjuros que detectan, influncian o leen las emociones o pensamientos. Este poder protege contra los poderes con el descriptor enajenador o escudriñamiento. *Mente en blanco psiónica* incluso engaña a *doblar la realidad*, *deseo limitado*, *milagro*, *revivir la realidad*, *enmendar la realidad* y *deseo* cuando son utilizados de forma que afecten la mente del sujeto o para obtener información sobre él (sin embargo, *metafacultad* puede penetrar la cualidad protectora de *mente en blanco*). En el caso de que *visión remota* o un escudriñamiento escaneen una zona en la que se encuentre la criatura, el efecto funciona pero la criatura simplemente no es detectada. Los intentos de *visión remota* (o escudriñamiento) que tengan

por objetivo específicamente al receptor no funcionan.

Metabolismo verdadero

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 8

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 asalto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel

Puntos de poder: 15

Eres difícil de matar mientras dure este poder. Automáticamente curas el daño a una velocidad de 10 pg por asalto.

Este poder no es efectivo contra el daño producido por el hambre, sed o ahogamiento. Además, las formas de ataque que no produzcan daño en forma de puntos de golpe (como por ejemplo la mayoría de los venenos) ignoran *metabolismo verdadero*.

También puedes usar este poder para regenerar partes perdidas de tu cuerpo y volver a juntar miembros o partes del cuerpo cercenados, si no haces nada excepto concentrarte en esa regeneración por la duración de este poder. No obtienes los beneficios descritos anteriormente cuando manifiestas *metabolismo verdadero* para tal efecto.

Debes poseer una puntuación de Constitución para obtener cualquier beneficio de este poder.

Metafacultad

Psicodetección

Nivel: Vdt 9

Despliegue: me, ol, vi

Tiempo de manifestación: 1 hora

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantáneo y 1 min/nivel (D); ver texto

Puntos de poder: 17, PX

Elevas tu mente a una consciencia casi cósmica, reflexionando sobre innumerables impresiones y reducciones que implican a cualquier criatura que hayas visto anteriormente, ya sea personalmente o mediante un poder de *visión remota*.

Este proceso te confiere una visión extraordinariamente aguda de la naturaleza de una criatura, su paradero y actividades. Cuando manifiestas este poder, aprendes los siguientes hechos de ella.

- Su nombre, raza, alineamiento y clase de personaje.
- Una estimación general de su nivel o DG: bajo (5 DG o menos), intermedio (6 a 11 DG), alto (12 a 20 DG), muy alto (21 a 40 DG) o deidad (41 DG en adelante).
- Su ubicación (incluyendo el lugar de residencia, pueblo, país, mundo y plano de existencia).
- Objetos relevantes que posea actualmente.
- Cualquier actividad o acciones importantes que haya realizado en las 8 horas anteriores, incluyendo detalles como los lugares por los que ha viajado, los nombres de las razas de aquellas criaturas a las que ha combatido, conjuros que ha lanzado, objetos adquiridos y objetos que ha dejado atrás (incluyendo la localización de tales objetos).
- Una visión mental actual de la criatura, según se describe en *visión remota*, la cual puedes mantener durante 1 minuto por nivel.

El DM determina qué objetos o actividades son importantes para la criatura visualizada. Por ejemplo, un personaje de alto nivel probablemente preste poca atención a una poción de *curar heridas leves* en su cinto, pero uno de bajo nivel podría considerarla una posesión importante. De igual forma, nadie le confiere a una comida rutinaria una atención especial, pero acudir a un banquete en la corte seguramente lo sea.

Metafacultad puede superar conjuros, poderes y aptitudes especiales tales como *pantalla o mente en blanco* (o incluso un conjuro de *deseo*) que normalmente obstruya los poderes de psicodetección. Puedes intentar una prueba de nivel de lanzador (CD 6 + el nivel de lanzador del creador del efecto que obstaculiza) para derrotar estos tipos de defensas impenetrables.

Metafacultad es derrotado por los poderes épicos, conjuros épicos y aptitudes especiales que obstaculicen los poderes de psicodetección y de adivinación.

Metamorfosis

Psicometabolismo

Nivel: Ego 4

Despliegue: ma, ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel (D) para una criatura; 1 hora/nivel (D) para un objeto

Puntos de poder: 7

Asumes la forma de una criatura del mismo tipo que tu forma normal, o cualquier otro tipo salvo constructo, elemental, ajeno y muerto viviente. La forma que asumas puede tener tantos DG como tu nivel de manifestador, hasta un máximo de 15.

No puedes asumir una forma más pequeña que Minúsculo, como tampoco una forma incorpórea, ectoplásmica o gaseosa. No puedes adoptar la forma de cualquier criatura que tenga una plantilla. Tu tipo y subtipo (en caso de ser aplicable) cambian para coincidir con tu nueva forma.

Tras el cambio, obtienes puntos de golpe perdidos como si hubieras descansado durante una noche (aunque esta curación no restaura el daño de característica y otros beneficios del descanso; volver a cambiar no te cura más daño). Si resultas muerto cuando estás bajo el efecto de este poder, reviertes a tu forma original, aunque sigues muerto.

Obtienes las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución de la nueva forma, pero conservas tu propia Inteligencia, Sabiduría y Carisma. También recibes todos los ataques especiales extraordinarios poseídos por la forma (como constricción, agarrón mejorado y veneno) pero no las cualidades especiales extraordinarias que tenga (como puedan ser sentido de radar, curación rápida, regeneración u olfato) o cualquier aptitud sobrenatural, psiónica o sortilega.

Conservas todos los ataques sobrenaturales y sortilegos, así como las cualidades especiales, de tu forma natural, salvo aquellas que precisen de una parte de tu cuerpo que la nueva forma no posea. Mantienes todos los ataques especiales extraordinarios y cualidades especiales derivadas de tus niveles de clase, aunque pierdes cualquier beneficio de los rasgos raciales de tu forma normal. Si posees una plantilla, las aptitudes especiales que proporciona se conservan bajo los mismos principios.

Si la forma asumida es capaz de hablar, te puedes comunicar normalmente. Conservas cualquier aptitud de manifestación que tuvieras en tu forma original.

Adquieres las cualidades físicas de la nueva forma mientras conservas tu propia mente. Las cualidades físicas incluyen el tamaño natural, las capacidades de movimiento habituales (como cavar, trepar, caminar, nadar y volar con alas, hasta una velocidad máxima de 120' para el volador o 60' para cualquier otro tipo de movimiento), bonificador de armadura natural, armas naturales (tales como garras o un mordisco), bonificadores raciales a las pruebas de habilidad, dotes adicionales raciales y cualquier cualidad anatómica (presencia o ausencia de alas, número de extremidades, y así sucesivamente). Un cuerpo con miembros adicionales no te permite realizar más ataques (ni siquiera más con dos armas) de lo normal.

Eres libre de designar las cualidades físicas menores de la nueva forma (tales como color del pelo, textura del cabello y tonalidad de la piel) dentro de la gama habitual de una criatura de ese tipo. Las cualidades físicas significativas de la nueva forma (tales como peso, altura o sexo) también están bajo tu control, aunque deben estar dentro de las normas de la nueva especie. Realmente te disfrazas como un miembro normal de la nueva raza. Si utilizas este poder para crear un disfraz, obtienes un bonificador +10 a la prueba de Disfrazarse.

Cuando tiene lugar el cambio, tu equipo sigue siendo llevado encima o sostenido por la nueva forma (si es capaz de llevar o portar el objeto en cuestión) o se funde en la nueva forma y deja de ser funcional. Cuando regresas a tu forma habitual, cualquier objeto fundido con anterioridad reaparece en la misma localización de tu cuerpo que ocupaba antes y vuelve a ser funcional. Cualquier nuevo objeto que portes en la forma asumida y que no pueda ser llevado por tu forma original cae a tus pies; cualquiera que pueda llevar el equipo en cualquiera de las formas en un sitio que no sea habitual (boca, manos, etc.) en el momento de la reversión siguen estando en ese sitio. Cualquier parte del cuerpo o pieza de equipo que sea separada del conjunto revierte a su forma normal.

También puedes utilizar este poder para asumir la forma de un objeto inanimado. Obtienes su dureza y conservas tus puntos de golpe.

Eres capaz de adoptar la forma de casi cualquier objeto sencillo que puedas imaginar, como pueda ser una silla, espada o alfombra. Si intentas adoptar la forma de un objeto complejo, debes realizar una prueba de habilidad apropiada. Por ejemplo, si quieres asumir la forma de una bella pintura, deberás realizar una prueba de Artesanía (pintura) contra una CD impuesta por el DM para determinar la calidad de la obra. Si la fallas, no tienes éxito a la hora de manifestar el poder.

De igual forma, no puedes asumir la forma de un mecanismo mecánico complejo a menos que poseas alguna habilidad asociada con el objeto. No puedes utilizar este poder para convertirte en un objeto mágico o psiónico, o cualquier objeto con una dureza igual o mayor a 15. Tampoco puedes adoptar la forma de un mecanismo animado psiónicamente o un objeto hecho de ectoplasma.

Como objeto inanimado, pierdes toda tu movilidad. Conservas tus sentidos normales y tu capacidad de hablar. Puedes manifestar un poder si tienes éxito en una prueba de Concentración (CD 20 + el nivel del poder); sin embargo, hacerlo finaliza el poder. Si sufres daño mientras estás en la forma de un objeto, tu cuerpo real también sufre daño (aunque la dureza del objeto te protege, en caso de tenerla).

Metamorfosis mayor

Psicometabolismo

Nivel: Ego 9

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel (D) para una criatura; 1 hora/nivel (D) para un objeto

Puntos de poder: 17, PX

Este poder funciona igual que metamorfosis, salvo que te permite asumir la forma de cualquier objeto o criatura no único (de cualquier tipo) desde tamaño Minúsculo hasta Colosal. La forma asumida no puede poseer más DG que el doble de tu nivel de manifestador (hasta

un máximo de 25 DG). A diferencia de *metamorfosis*, este poder te permite asumir formas incorpóreas, ectoplásmicas o gaseosas.

Obtienes todas las aptitudes extraordinarias y sobrenaturales (tanto cualidades como ataques especiales) de la forma asumida, aunque pierdes tus propias aptitudes sobrenaturales. También obtienes el tipo de la nueva forma (por ejemplo, dragón o bestia mágica) en lugar del tuyo. La nueva forma no te desorienta. Las partes de tu cuerpo o piezas de equipo que se separen de ti no regresan a su forma original.

Puedes convertirte en casi cualquier cosa con la que estés familiarizado. Eres capaz de cambiar de forma una vez por asalto como acción rápida, teniendo lugar inmediatamente antes de tu acción normal o después, pero no durante la misma.

Si utilizas este poder para crear un disfraz, obtienes un bonificador +10 en tu prueba de Disfrazarse.

Como objeto inanimado, pierdes toda movilidad; sin embargo, conservas tu capacidad de manifestar poderes de la forma habitual.

Coste en PX: 200 PX.

Microcosmos

Telepatía (compulsión) [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 9

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objeto o área: una criatura; o una o más criaturas en una esfera de 15' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 17

Este poder te permite retorcer la conciencia de una o más criaturas, enviando a la víctima a un estado de catatonia. En el momento de manifestar *microcosmos*, puedes tener por objetivo a una única criatura o a un grupo de ellas situadas dentro del área del poder.

Objetivo único: si *microcosmos* está dirigido contra una sola criatura, sus sentidos desaparecerán del mundo real en caso de disponer en ese momento de menos de 100 pg, siendo completamente fabricados desde el interior de su propia mente, aunque no se de cuenta de ello.

En realidad, el receptor cae a plomo, babeando y lloriqueando, y finalmente muere de sed y hambre. Vive dentro de su propio mundo imaginario hasta el momento de su muerte.

Área de efecto: si se manifiesta *microcosmos* en un área, envía a todas las criaturas afectadas a una catatonia colectiva (el mundo es un constructo, pero dentro del mismo las víctimas pueden interactuar las unas con las otras. Afecta sólo a aquellas criaturas que tengan en ese momento 30 o menos puntos de golpe, y sólo hasta un total de 300 pg. El poder afecta primero a las criaturas con el total de puntos de golpe menor (aquellas que tengan puntos de golpe negativos cuentan como si tuvieran 0).

Manifestar *microcosmos* una segunda vez sobre una criatura afectada restaura sus impulsos sensoriales. De otra forma, sólo poderes muy potentes (como *cirugía psíquica* o *enmendar la realidad*) o efectos similares (tales como *milagro* o *deseo*) pueden deshacer el cruce mental que produce este poder.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el número de puntos de golpe de un individuo o de un grupo que este poder puede afectar aumentan en 10. Por ejemplo, si gastas 2 puntos adicionales, la versión para un objetivo único afecta a una criatura que tenga en ese momento 120 pg o menos, y la de área de efecto puede ser usada contra criaturas que tengan 50 pg o menos y que no superen los 320 pg totales.

Misiva

Telepatía [enajenador, dependiente del idioma]

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Efecto. Mensaje mental entregado al receptor

Tiro de salvación: ninguno

Puntos de poder: 1

Envías un mensaje telepático de hasta 10 palabras a una criatura inteligente cualquiera dentro del alcance. *Misiva* es una forma de comunicación unidireccional que va de ti al receptor. Si no compartís un idioma común, el objetivo "escucha" sílabas mentales sin significado.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el alcance de este poder aumenta en 5'.

Misiva en masa

Telepatía [enajenador, dependiente del idioma]

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Objetivos: todas las criaturas en un radio de 400' + 40'/nivel centrado en ti; ver texto

Efecto: mensaje mental entregado a los receptores

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a poderes: sí (inofensivo)

Puntos de poder: 3

Envías un mensaje telepático de hasta 25 palabras a todas las criaturas que estén dentro del alcance. Puedes incluir o excluir de esta comunicación a cualquier criatura que veas, así como a aquellas que conozcas o hayas oído hablar. *Misiva en masa* es un intercambio unidireccional que va de ti a los receptores. Si no compartís un idioma común, el objetivo "escucha" sílabas mentales sin significado.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el alcance de este poder se aumenta en 40' y la CD de la salvación en 1.

Modificar el destino

Psicodetección

Nivel: Vdt 7

Despliegue: me, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción inmediata

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantáneo

Puntos de poder: 13

Tu limitada omnisciencia te permite volver a tirar un TS, tirada de ataque o prueba de habilidad. Sea cual sea el resultado de la nueva tirada, debes utilizarla incluso si es peor que la original. Puedes manifestar este poder instantáneamente, lo suficientemente rápido como para obtener sus beneficios en una emergencia. Manifestar este poder es una acción inmediata. Si utilizas el

poder para volver a tirar un TS, puedes manifestarlo incluso cuando no es tu turno.

Mordisco de lobo

Psicometabolismo

Nivel: Gps 1

Despliegue: vi; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel

Puntos de poder: 1

Te encorvas y te crece un hocico completo con colmillos. Obtienes un ataque de mordisco cada asalto, en lugar o además de cualesquiera otros ataques que tengas, que inflige 1d8 puntos de daño (asumiendo que seas una criatura Mediana) cuando golpeas.

Tu ataque de mordisco es un arma natural, por lo que se te considera armado cuando ataques con él, y puede verse afectado por poderes, conjuros y efectos que mejoren o perfeccionen las armas naturales (como un conjuro de *colmillo mágico*). Puedes optar por infligir daño no letal con tu mordisco, aceptando un penalizador -4 en tu tirada de ataque.

Si solo realizas el ataque de mordisco, utilizas tu ataque base en la tirada, y puedes aplicar todo tu modificador de Fuerza al daño.

Si muerdes además de realizar otros ataques, se considerará como un ataque secundario.

Si no eres una criatura Mediana, el daño base del ataque variará de la forma siguiente: Minúsculo 1d2, Diminuto 1d3, Menudo 1d4, Pequeño 1d6, Grande 2d6, Enorme 2d8, Gargantuesco 4d6, Colosal 6d6.

Basándose en tu nivel de guerrero psíquico, el mordisco aumenta su ferocidad como se indica a continuación: 5.º nivel, inflige 1d8 puntos de daño adicionales; 10.º nivel, 2d8; 15.º nivel, 3d8; y a 20.º nivel, 4d8.

Muro de ectoplasma

Metacreatividad (creación)

Nivel: Psi/Ind 4

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: muro cuya área es de hasta un cubo de 10' cuadrados/nivel o una esfera o semiesfera con un radio de hasta 1'/nivel

Duración: 1 min/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 7

Modelas un muro bamboleante de ectoplasma, imbuyéndolo de solidez. El muro no puede moverse una vez que es creado. Posee 1" de grosor por cada cuatro niveles de manifestador y ocupa hasta 5' cuadrados por nivel. Cada 10' cuadrados de muro y pulgada de grosor tendrá 10 pg y una dureza de 5. Una sección de muro cuyos puntos de golpe caen a 0, se agrietará. Si una criatura intenta abrirse paso a través del muro, la CD de la prueba de Fuerza será de 15 + 2 por cada pulgada de grosor.

El muro de ectoplasma es susceptible a *disipar psiónica*, aunque recibe un bonificador +4 a cualquier prueba necesaria para determinar si es negado o no. Los conjuros, poderes o armas de aliento no pueden penetrar a través de él en ninguna dirección (aunque podrían dañarlo). Bloquea a las criaturas etéreas tan bien como a las materiales (aunque las etéreas normalmente pueden franquear el muro flotando por encima o por debajo de los suelos y techos materiales). El muro es opaco, por lo que ni la vista ni los ataques de mirada pueden funcionar a través de él.

El muro no bloquea el viaje de psicoportación, proporcionado por poderes tales como *teleportación psiónica*.

Puedes formar el muro en un plano delgado vertical cuya área sea de hasta 10' cuadrados por nivel o en una esfera o semiesfera con un radio de hasta 1' por nivel.

El muro de ectoplasma debe ser continuo y no romperse cuando se manifieste. Si su superficie se ve interrumpida por un objeto o criatura, el poder falla.

Muro de energía

Metacreatividad (creación) [ver texto]

Nivel: Psi/Ind 3

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: una plancha opaca de energía hasta 20' de largo/nivel o un anillo

de energía con un radio de hasta 5'/2 niveles

Duración: concentración + 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Reflejos mitad o Fortaleza mitad; ver texto

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 5

Tras manifestar este poder, debes elegir entre frío, electricidad, fuego o sonido. Creas una plancha inmóvil de energía del tipo seleccionado a partir de ectoplasma inestable. Uno de los lados del muro, el que tú decidas, envía hacia delante oleadas de energía que infligen 2d6 puntos de daño a las criaturas y objetos a menos de 10' y 1d6 puntos de daño a aquellos que estén a más de 10' pero menos de 20'. Además, cualquiera que atravesase el muro de energía sufrirá 2d6 puntos de daño +1 punto por nivel de manifestador (máximo +20).

Si manifestas el muro de manera que aparezca en un lugar ocupado por varias criaturas, cada una sufre daño como si estuviera pasando a través de él.

Si manifestas este poder en la forma de un anillo de energía, tú decides si las oleadas de energía se irradian hacia dentro o hacia fuera de él.

Frío: una plancha de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado. El TS para reducir el daño de un muro de frío es una salvación de Fortaleza en vez de Reflejos.

Electricidad: manifestar una plancha de este tipo de energía proporciona un bonificador +2 a la CD de la salvación y a las pruebas de nivel de manifestador realizadas para superar la RP.

Fuego: una plancha de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado.

Sonido: una plancha de este tipo de energía inflige -1 punto de daño por dado e ignora la dureza de los objetos.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de energía que manifestas.

Navegación al ancla

Psicodetección

Nivel: Vdt 4

Despliegue: ma, ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel

Puntos de poder: 7

Sabes dónde estás con respecto a un punto de partida fijado, esencial para establecer una boya para *teleportarse* sin error. Mientras dure el poder, eres consciente de tu distancia y ruta (física o psicoportativa) de vuelta al punto de partida, tu ubicación exacta cuando manifestaste el poder. Para designar otros puntos de partida, debes manifestarlo varias veces y estar presente en los lugares deseados cuando lo hagas.

Por ejemplo, si designaste un punto de partida utilizando este poder antes de entrar en una zona potencialmente peligrosa, puedes manifestar *teleportar* instantáneamente sin probabilidad de fallar, y sin importar que pasaras poco tiempo en esa localización (siempre y cuando emplearas suficiente tiempo como para manifestar este poder). También puedes volver sobre tus pasos en un laberinto de forma automática, sin tener que recurrir a un mapa, mientras dure este poder.

Navegación al ancla te confiere un *enlace mental* con una criatura designada que permanezca en un radio de 60' del punto de partida, sin importar la distancia que os separe. El uso de este poder está limitado al plano de existencia en el que lo manifestas.

Aumento: si gastas 6 puntos de poder adicionales, el efecto sobrepasa los límites planarios.

Nublar mente

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: ninguno

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

Te vuelves completamente indetectable al receptor borrando toda pista de tu presencia de su mente. Este poder posee los siguientes efectos.

Primero, eres invisible e inaudible a la criatura. No puede ni siquiera detectar tu presencia por medio de sentido radar, vista ciega, olfato o sentido de la vibra-

ción. No puede ubicarte por ningún medio.

Segundo, el receptor permanece ignorante de tus acciones, siempre y cuando no le ataques o causes una amenaza obvia o directa en su entorno. Por ejemplo, podrías abrir una puerta y deslizarte fuera sin que el sujeto lo note, pero si la abres y dejas que entren aliados tuyos que él pueda ver, percibirá su llegada. Puedes eliminar un objeto del tamaño de un puño que no esté siendo observado sin peligro de ser notado, pero si mueves un objeto más grande o que esté siendo vigilado podría finalizar el efecto (como se describe a continuación).

Si atacas a la criatura, el efecto finaliza.

Si llevas a cabo una acción que cree un cambio continuo y obvio en el entorno del receptor (por ejemplo, atacar a una criatura al lado del receptor o mover un objeto grande o vigilado que el sujeto pueda ver) recibirá inmediatamente un nuevo TS contra el poder.

Un aliado de la criatura objetivo que sea capaz de verte o percibirte puede utilizar una acción de movimiento para advertirle y por lo tanto otorgarle un nuevo TS.

Nublar mente en grupo

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 6

Objetivo: una criatura/nivel

Puntos de poder: 11

Este poder funciona igual que *nublar mente*, salvo por lo aquí indicado. Cada criatura resulta afectada individualmente; es posible que nubles la mente de la mitad de una banda de trolls, mientras que la otra mitad te ve normalmente.

Ocultar el pensamiento

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura voluntaria

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a poderes: sí (inofensivo)

Puntos de poder: 1

Proteges los pensamientos del receptor ante cualquier análisis. Mientras que

dures el poder, obtendrá un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Engañar realizadas contra aquellos que intenten discernir sus auténticos objetivos con Averiguar intenciones. También obtiene un bonificador +4 en su TS contra cualquier poder o conjuro utilizado para leer su mente (como pueda ser *leer pensamientos* o *sonda mental*).

Ola de energía

Psicocinesis [ver texto]

Nivel: Psi/Ind 7

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 120'

Área: expansión con forma de cono

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad o Fortaleza mitad; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

Tras manifestar este poder, debes elegir entre frío, electricidad, fuego o sonido. Creas una corriente de energía del tipo seleccionado a partir de ectoplasma inestable que inflige 13d6 puntos de daño a todas las criaturas y objetos en el área. Este poder se origina en tu mano y se extiende hacia delante en un cono.

Frío: una ola de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado. El TS para reducir el daño de una *ola de frío* es una salvación de Fortaleza en vez de Reflejos.

Electricidad: manifestar un proyectil de este tipo de energía proporciona un bonificador +2 a la CD de la salvación y a las pruebas de nivel de manifestador realizadas para superar la RP.

Fuego: una ola de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado.

Sonido: una ola de este tipo de energía inflige -1 punto de daño por dado e ignora la dureza de los objetos.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de energía que manifestas.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de este poder aumenta en un dado (d6). Por cada dos dados de daño, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

Olfato psiónico

Psicometabolismo

Nivel: Gps 2

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Puntos de poder: 3

Obtienes un sentido del olfato mejorado, equivalente a la aptitud de olfato de los monstruos, lo que te permite detectar a enemigos que se acerquen, olfatear la localización de oponentes ocultos y rastrear mediante el sentido del olfato. Con la aptitud de olfato, puedes identificar olores familiares igual de bien que los humanoides identifican personas.

Puedes detectar oponentes a menos de 30' mediante el sentido del olfato. Si está a favor del viento, el alcance aumenta a 60'; si está en contra, baja a 15'. Los olores fuertes, tales como el humo o la basura en descomposición, pueden ser detectados al doble de la distancia indicada anteriormente, mientras que realmente fuertes, como el almizcle de una mofeta o el hedor de un saurión pueden ser detectados al triple de la distancia normal.

Cuando detectas un olor, la localización exacta de la fuente no es revelada, sólo su presencia dentro del alcance. Puedes llevar a cabo una acción de movimiento para discernir su dirección. Siempre que estés a 5' de la fuente, puedes ubicarla exactamente.

Si posees la dote de Rastrear, puedes seguir rastros mediante el olfato realizando una prueba de Sabiduría (o Supervivencia) para seguirlo o encontrarlo. La CD habitual para un rastro fresco es de 10 (no importa qué tipo de superficie albergue el olor), aumentando o disminuyendo de acuerdo con la fuerza del olor de la presa, el número de criaturas y la antigüedad del rastro. Por cada hora que haya pasado, la CD aumenta en 2. En otro caso, la aptitud sigue las reglas normales indicadas en la dote de Rastrear. Si estás rastreando mediante *olfato psiónico*, puedes ignorar los efectos de las condiciones de la superficie y de poca visibilidad.

Pantalla de fuerza

Psicocinesis [fuerza]

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel

Puntos de poder: 1

Creas un disco móvil invisible de fuerza que flota delante de ti. La *pantalla de fuerza* proporciona un bonificador +4 de escudo a la CA (la cual se aplica contra ataques de toque incorporeal, puesto que *pantalla de fuerza* es un efecto de fuerza). Ya que flota delante de ti, el efecto no tiene asociado penalizador de armadura alguno.

Aumento: por cada 4 puntos de poder adicionales que gastes, el bonificador de escudo a la CA aumenta en 1.

Parásito de la personalidad

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 4

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: un humanoide de tamaño Mediano o menor

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 7

Intentas dividir brevemente la mente de tu enemigo, creando una personalidad menor que es antagonista a la principal. La personalidad parasitaria funciona con autonomía con respecto a la principal; no controla el cuerpo físicamente, aunque puede realizar una acción estándar que sea netamente mental cada asalto, como pueda ser manifestar un poder, en el mismo turno que el receptor realiza sus acciones normales.

La personalidad parasitaria manifiesta poderes utilizando la reserva de puntos de poder del objetivo y sus poderes conocidos, pero sólo puede ejecutar aquellos que sean de cómo máximo tres niveles menos de lo que el receptor suele poder manifestar. Por lo tanto, si el mayor nivel de poder que el sujeto puede manifestar es 3º o menor, la personalidad parasitaria no podrá manifestar poderes.

La personalidad parasitaria intenta activamente manifestar poderes que tengan un impacto negativo sobre el receptor, utilizando los de mayor nivel que sean posibles (para así disminuir la

reserva de puntos de poder), y los más letales para el receptor. No tienes el control sobre lo que hace la personalidad parasitaria (lo hace el DM), aunque siempre funciona contra los intereses del sujeto.

Ambas mentes se comunican entre ellas telepáticamente.

Si una criatura es el objetivo de un efecto de compulsión o encantamiento mientras esté bajo los efectos de este poder, puede realizar un segundo TS si el primero falló. Si ambas fallan, entonces este poder finaliza y la criatura es afectada por el efecto de compulsión o encantamiento.

La personalidad parasitaria no obtiene ninguna ventaja si la personalidad principal está sujeta a *acelerar* o *cisma*.

Pasear por las paredes

Psicoportación

Nivel: Gps 2

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel

Puntos de poder: 3

Puedes caminar por superficies verticales o incluso recorrer los techos (no necesitas pruebas de Tregar para ello). Puesto que necesitas mantener al menos un pie en contacto con el muro o el techo en todo momento, no puedes saltar o usar la acción de correr, y tu movimiento es de sólo la mitad.

Conservas tu bonificador de Destreza a la CA, si dispones de alguno, y los oponentes no obtienen bonificadores especiales contra ti.

Patinar

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal o toque; ver texto

Objetivo: tú, otra criatura voluntaria o un objeto desatendido que no pese más de 100 lb/nivel; ver texto

Duración: 1 min/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí (inofensivo, objeto)

Puntos de poder: 1

Tú, otra criatura voluntaria o un objeto desatendido podéis deslizaros a lo largo de terreno sólido como si fuera suave hielo. Si manifestas *patinar* sobre ti mismo u otra criatura, el receptor del poder conserva el equilibrio por mero deseo mental, permitiéndole patinar hábilmente a lo largo del terreno, girar o detenerse repentinamente según desee. La velocidad terrestre del patinador aumenta en 15'; este ajuste es considerado como un bonificador de mejora. Como ocurre con cualquier efecto que aumente la velocidad, este poder afecta a la máxima distancia de salto del receptor.

El objetivo puede patinar arriba o abajo por cualquier inclinación por la que normalmente pudiera caminar sin contratiempos, aunque patinar pendiente arriba reduce la velocidad normal del sujeto, mientras que descender proporciona una velocidad adicional de 15'. Este ajuste es considerado como un bonificador de circunstancia.

Si manifestas *patinar* sobre un objeto, considéralo como si tuviera su peso normal en lo relativo a arrastrarlo sobre el terreno.

Pedir un arma

Psicoportación (teleportación)

Nivel: Gps 1

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 asalto

Alcance: 0'

Efecto: un arma; ver texto

Duración: 1 min/nivel; ver texto (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Aparece en tu mano expectante un arma procedente de la nada (en realidad, se trata de un arma auténtica procedente de otro lugar del espacio y el tiempo). No tienes que ver un arma para llamarla; de hecho, no puedes invocar a un arma específica, sólo su tipo (espada larga, arco corto, martillo de guerra, etc.). Si pides un arma de proyectiles, aparece con 3d6 virotes, flechas o balas de honda no mágicas, según corresponda. El arma está construida con materiales ordinarios apropiados a su tipo.

Si dejas de aferrar el arma que has pedido durante dos o más asaltos consecutivos, regresa automáticamente a su lugar de procedencia. Aquellas obteni-

das mediante *pedir un arma* son identificadas por la luz tenue que desprenden. Son consideradas como armas mágicas y por lo tanto son efectivas contra la RD que precise de una para superarla.

Aumento: por cada 4 puntos de poder adicionales que gastes, este poder aumenta el bonificador de mejora en las tiradas de ataque y de daño en 1. Por ejemplo, si gastas 13 puntos de poder, invocas un arma con un bonificador +3 de mejora en las tiradas de ataque y daño.

Percepción resuelta

Psicodetección

Nivel: Gps 4

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel (D)

Puntos de poder: 7

Tu visión no puede ser distraída o confundida, otorgándote inmunidad a todas las quimeras y engaños (tales como *invisibilidad*). Además, tus pruebas de Avistar y Buscar reciben un bonificador +6 de mejora por la duración de este poder. También te confiere otro TS contra alguien que utilice *impulso sensorial falso*, aunque debes darte cuenta de que el poder ha sido usado para poder llegar a manifestar *percepción resuelta*.

Pisada

Psicocinesis

Nivel: Gps 1

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 20'

Área: expansión con forma de cono

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Tu pisada precipita una onda de choque psicocinética que viaja a través del suelo, derribando criaturas y objetos sueltos. La onda de choque afecta sólo a las criaturas que estén de pie sobre el suelo dentro del alcance del poder; aquellas que fallen su salvación son arrojadas contra el suelo, pasando a estar tumbadas y sufriendo 1d4 puntos de daño no letal.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño no letal de este poder aumenta en 1d4 puntos.

Precognición

Psicodetección

Nivel: Vdt 1

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel

Puntos de poder: 1

Precognición permite a tu mente vislumbrar fragmentos de eventos futuros potenciales: lo que ves podría suceder si nadie lleva a cabo una acción que lo cambie. Sin embargo, tu visión es incompleta, y no tiene un sentido real hasta que los eventos reales que hayas vislumbrado comienzan a descifrarse, instante en el cual todo comienza a tener sentido, y puedes actuar, si lo haces rápido, conociendo la información que previamente has recibido en el momento de manifestar este poder.

En la práctica, manifestar este poder te confiere un "margen precognitivo", y normalmente sólo puedes tener uno mismo tiempo. Debes utilizar este margen en un periodo no superior a 10 minutos por nivel, en cuyo momento tu conocimiento de antemano se desvanece y pierdes ese margen.

Puedes utilizar tu margen precognitivo de diversas formas. Esencialmente, se traduce en un bonificador +2 introspectivo que puedes aplicar en cualquier momento a cualquier tirada de ataque, daño, TS o una prueba de habilidad. Puedes elegir aplicar el bonificador para la tirada después de determinar que tu tirada sin modificar es menor que la deseada.

Precognición defensiva

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel (D)

Puntos de poder: 1

Tu consciencia se extiende una fracción de segundo en el futuro, permitiéndote

evadir mejor el golpe de un oponente. Obtienes un bonificador +1 introspectivo a la CA y a todos los TS. Si te cogen en un momento en el que el bonificador de Destreza no se aplica a tu CA, este bonificador tampoco se aplicará a la CA ni a los TS.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de las siguientes formas, o en ambas.

1. Por cada 3 puntos de poder adicionales que gastes, el bonificador introspectivo aumenta en 1.

2. Si gastas 6 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción rápida.

Precognición mayor

Psicodetección

Nivel: Vdt 6

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 10 minutos

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel

Puntos de poder: 11

Este poder funciona igual que *precognición*, salvo por lo aquí indicado. Obtienes un bonificador +4 introspectivo en lugar de un bonificador +2.

Precognición ofensiva

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar; ver texto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel (D)

Puntos de poder: 1

Tu consciencia se extiende una fracción de segundo en el futuro, permitiéndote asestar mejores golpes contra tus oponentes. Obtienes un bonificador +1 introspectivo a las tiradas de ataque.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de las siguientes formas, o en ambas.

1. Por cada 3 puntos de poder adicionales que gastes, el bonificador introspectivo que obtienes a tus tiradas de ataque aumentan en 1.

2. Si gastas 6 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción rápida.

Presciencia ofensiva

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel (D)

Puntos de poder: 1

Tu consciencia se extiende una fracción de segundo en el futuro, permitiéndote dirigir mejor tus golpes contra tu oponente. Obtienes un bonificador +2 introspectivo a tus tiradas de daño.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de las siguientes formas, o en ambas.

1. Por cada 4 puntos de poder adicionales que gastes, el bonificador introspectivo que obtienes a tus tiradas de ataque aumentan en 1.

2. Si gastas 6 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción rápida.

Preveneno

Psicometabolismo (creación)

Nivel: Gps 1

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel o hasta que sea descargado

Puntos de poder: 1

Si posees un ataque de garra (ya sea de un arma natural o de un efecto como *garras de la bestia*), puedes utilizar este poder para producir un veneno suave que impregna una de tus garras. En tu siguiente ataque cuerpo a cuerpo en el que tengas éxito, el veneno inflige 2 puntos de daño a la Constitución. Un objetivo afectado por el veneno debe realizar una salvación de Fortaleza (CD $10 + \frac{1}{2}$ de tu nivel de manifestador + tu modificador de característica clave) para negar el daño.

Aumento: por cada 6 puntos de poder adicionales que gastes, el daño de Constitución de este poder aumenta en 2 puntos.

Proteger ectoplasma

Metacreatividad

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: vi; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar; ver texto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Este poder refuerza un constructo astral creado mediante *constructo astral*, proporcionándole un bonificador +1 en cualquier prueba de nivel de manifestador que hagas para protegerlo contra *disipar psiónica* o un efecto similar, además de un bonificador +1 en sus TS para resistir *disipar ectoplasma*.

Este poder puede ser manifestado como una acción rápida en el mismo asalto que crees un constructo astral, siempre y cuando los puntos de poder gastados por ambas acciones no excedan tu nivel de manifestador.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que emplees, el bonificador a tus pruebas de nivel de manifestador realizadas para proteger a tu constructo astral y el bonificador a sus TS para resistir *disipar ectoplasma* aumentan en 1.

Proyección empática

Telepatía (encantamiento)

[enajenador]

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Alteras el humor del objetivo, ajustando su actitud hacia ti en un paso en la dirección positiva. Por ejemplo, una criatura malintencionada puede cambiar a indiferente, o una hostil a malintencionada (véase 'Cómo influir en la intención de los PNJs' en la pág. 71 del *Manual del jugador*).

Puedes otorgar un bonificador +4 a las pruebas de Engañar, Diplomacia, Intimidar, Interpretar o Averiguar intenciones que realices tú u otra criatura y que impliquen a la criatura afectada.

Proyectil

Metacreatividad (creación)

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 10'

Efecto: un virote, flecha o bala de honda

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: ninguna

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 1

Creas 2d4 virotos de ballesta, flechas o balas de honda ectoplásmicas, apropiados para tu tamaño, que se disipan en sus partículas ectoplásmicas constituyentes cuando expira el poder o después de que son utilizadas. La munición que creas posee un bonificador +1 de mejora en las tiradas de ataques y daño.

Aumento: por cada 3 puntos de poder adicionales que gastes, este poder mejora el bonificador de mejora de la munición en 1.

Proyectil de energía

Psicocinesis [ver texto]

Nivel: Ctc 2

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivos: hasta cinco criaturas u objetos, ninguno de las cuales puede estar a más de 15' de otro

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad o

Fortaleza mitad; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

Tras manifestar este poder, debes elegir entre frío, electricidad, fuego o sonido. Liberas un poderoso proyectil de energía del tipo seleccionado hacia tu enemigo, infligiendo 3d6 puntos de daño a cada criatura u objeto que tengas por objetivo, hasta un máximo de cinco. No puedes impactar al mismo varias veces con la misma manifestación de este poder.

Frío: un proyectil de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado. El TS para reducir el daño de un *proyectil de frío* es una salvación de Fortaleza en vez de Reflejos.

Electricidad: manifestar un proyectil de este tipo de energía proporciona un

bonificador +2 a la CD de la salvación y a las pruebas de nivel de manifestador realizadas para superar la RP.

Fuego: un proyectil de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado.

Sonido: un proyectil de este tipo de energía inflige -1 punto de daño por dado e ignora la dureza de los objetos.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de energía que manifestas.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de este poder aumenta en un dado (d6). Por cada dos dados de daño adicionales, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

Psicomodificar recuerdo

Telepatía (compulsión) [enajenador]

Nivel: Tpt 4

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: permanente

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 7

Este poder funciona igual que *modificar recuerdo* (pág. 263 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Puerta dimensional psiónica

Psicoportación (teleportación)

Nivel: Psi/Ind 4, Gps 4

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Objetivo/s: tú y los objetos o criaturas voluntarias que toques

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno y Voluntad niega (objeto)

Resistencia a poderes: no y sí (objeto)

Puntos de poder: 7

Este conjuro funciona igual que *puerta dimensional* (pág. 277 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Aumento: si gastas 6 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción de movimiento.

Puerta psiónica en fase

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 7

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 0'

Efecto: apertura etérea de 5' x 8', con 10' de profundidad + 5' por cada tres niveles

Duración: un uso por cada dos niveles

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 13

Este poder funciona igual que *puerta en fase* (pág. 277 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado. Este poder está sujeto a *disipar psiónica*.

Purificación del cuerpo

Psicometabolismo (curación)

Nivel: Psi/Ind 3, Gps 2

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 asalto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantánea

Puntos de poder: Psi/Ind 5, Gps 3

Restauras hasta 2 puntos de daño a una única puntuación de característica. No puedes utilizar *purificación del cuerpo* para curar consunción de característica.

Aumento: por cada punto de poder adicional, este poder cura 1 punto de daño adicional de la misma característica.

Quintaesencia

Metacreatividad (creación)

Nivel: Fmd 4

Despliegue: ma; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 asalto

Alcance: 0'

Efecto: una porción de 1" de diámetro de quintaesencia; ver texto

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 7

Pliegas una pequeña cantidad de tiempo del continuo espacio-temporal, formando una onza de un material grueso y pegajoso llamada quintaesencia. Esta sustancia rielas como un espejo de plata cuando es mirada desde

ciertos ángulos pero es transparente desde otros. Puedes introducir en una porción de quintaesencia cualquier objeto extremadamente pequeño, como una llave, un anillo, un sello o una insignia.

Los objetos sellados dentro de la quintaesencia están protegidos de los efectos del paso del tiempo; en términos prácticos, entran en un estado de estasis. La carne viva que entre en contacto parcial con la quintaesencia también es llevada en parte fuera de la corriente temporal (el manifestador es inmune a este efecto). Esta disrupción inflige 1 punto de daño por asalto, comenzando 10 asaltos después de que ocurra el contacto parcial.

La quintaesencia puede ser removida manualmente de un objeto protegido, permitiéndole volver a la corriente temporal. Cuando lo hagas, existe un 75% de probabilidades de que la quintaesencia se evapore en el continuo. De otra forma,

se funde nuevamente en una burbuja de 1" de diámetro, lista para ser usada posteriormente.

Teóricamente, se podrían juntar grandes cantidades de quintaesencia para preservar objetos grandes o estructuras (o incluso una criatura viva completa; de esta forma, la criatura no sufriría el daño asociado con el contacto parcial). Sin embargo, los personajes y criaturas psiónicas son normalmente renuentes a hacerlo, puesto que las acumulaciones de quintaesencia que pesen más de 1 lb. dificultan el uso de la psiónica en un radio de 5' de ellas: los poderes precisan del doble de puntos de poder para ser ejecutados, a menos que el manifestador realice una salvación de Voluntad a CD 16 cada vez que intente hacerlo. Bajo estas circunstancias, manifestar una aptitud psíquica utilizable a voluntad se convierte en una acción de asalto completo en lugar de ser una acción estándar.

Ráfaga conmocionante

Psicocinesis [fuerza]

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura u objeto

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

Un objetivo que elijas es aporreada con una fuerza telequinética de 1d6 puntos de daño (por fuerza), aunque puedes optar porque inflija una cantidad igual de daño no letal.

Ráfaga conmocionante siempre afecta a un objetivo que puedas ver dentro del alcance, incluso si está en combate o posee cobertura u ocultación (no puedes usar este poder contra criaturas con cobertura u ocultación total). Los objetos no mágicos y desatendidos (como puertas, muros, cerraduras, etc.) también pueden ser dañados por este poder.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de estas formas, o en ambas.

Rurik utiliza ráfaga
conmocionante



1. Por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el daño de este poder aumenta en 1d6 puntos.

2. Por cada 2 puntos de poder que gastes, este poder puede afectar a un objetivo adicional; ninguno de ellos puede estar a más de 15' de ningún otro.

Rastrear teleportación

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 4

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: expansión con un radio de 25' + 5'/2 niveles centrada en ti

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 7

Este poder funciona igual que *detectar teleportación*, salvo que puedes rastrear el destino de cualquier teleportación mágica o psiónica realizada por otros dentro del área de este poder durante el último minuto.

Sabes la dirección y distancia que viajaron los individuos y podrías teleportarte a la localización tú mismo si así lo desearas (y si conoces el poder de *teleportación psiónica*), como si hubieras "visto alguna vez" el lugar. Este poder no proporciona información alguna sobre las condiciones al otro extremo del rastro más allá de las coordenadas mentales de la ubicación.

Aumento: si gastas 2 puntos de poder adicionales, el alcance de este poder aumenta a Intermedio (100' + 10'/nivel).

Rayo de energía

Psicocinesis [ver texto]

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: rayo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 1

Tras manifestar este poder, debes elegir entre frío, electricidad, fuego o sonido. Creas un rayo de energía del tipo seleccionado que sale disparado desde las yemas de tus dedos, impactando a un ob-

jetivo dentro del alcance e infligiéndole 1d6 puntos de daño si consigues tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo.

Frío: un rayo de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado. **Electricidad:** manifestar un rayo de este tipo de energía proporciona un bonificador +3 a tu tirada de ataque si el objetivo lleva puesta una armadura metálica y un bonificador +2 en las pruebas de nivel de manifestador en lo referente a superar la RP.

Fuego: un rayo de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado.

Sonido: un rayo de este tipo de energía inflige -1 punto de daño por dado e ignora la dureza de los objetos.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de energía que manifestas.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de este poder aumenta en un dado (d6).

Rebote psiónico

Psicocinesis

Nivel: Ctc 7

Despliegue: au, me, ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel

Puntos de poder: 13

Cuando manifestas *rebote psiónico*, los poderes que son dirigidos contra ti rebotan y afectan al manifestador original. Este efecto invierte los poderes que sólo te tengan a ti como objetivo (salvo *disipar psiónica* o poderes o efectos similares), y aquellos que afecten a un área o que produzcan efectos no podrán ser devueltos. *Rebote psiónico* tampoco puede afectar a aquellos poderes con un alcance de toque.

En caso de que hagas rebotar un poder de vuelta a una manifestador que también esté protegido por *rebote psiónico*, el poder rebotará una vez más hacia ti.

Reclusión psiónica

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 7

Despliegue: ninguno

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura voluntaria o un objeto tocado de hasta 2' cúbicos/nivel

Duración: un día/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega (objeto)

Resistencia a poderes: no o sí (objeto)

Puntos de poder: 13, PX

Este poder funciona igual que *recluir* (pág. 281 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Coste en PX: 75 PX.

Recordar agonía

Psicodetección [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 2

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad mitad

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

El tejido del tiempo se pliega a tus deseos, revelando heridas que tu enemigo sufrió en el pasado (o que está aún por recibir), por lo que sufre 2d6 puntos de daño ya que el pasado (o el futuro) le toca brevemente en el presente.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño de este poder aumenta en 1d6 puntos. Por cada 2d6 puntos de daño adicionales que gastes, la CD de la salvación de este poder aumenta en 1.

Recordar muerte

Psicodetección [muerte, enajenador]

Nivel: Psi/Ind 8

Tiro de salvación: Voluntad parcial; ver texto

Puntos de poder: 15

Este poder funciona igual que *recordar agonía*, salvo que las heridas reveladas por la cuarta dimensión son potencialmente letales. Si el objetivo falla su salvación de Voluntad, muere. Si por el contrario tiene éxito, sufre 5d6 puntos de daño.

Recuperar

Psicoportación (teleportación)

Nivel: Psi/Ind 6

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: un objeto que puedas sostener o portar en una mano, y que no pese más de 10 lb/nivel

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 11

Teleportas automáticamente un objeto que puedas ver y esté dentro del alcance a tu mano. Si está en posesión de un oponente, llega a tu mano si falla una salvación de Voluntad.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el límite de peso del objetivo aumenta en 10 lb.

Reformación psíquica

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 4

Despliegue: au, me, vi

Tiempo de manifestación: 10 minutos

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 7, PX; ver texto

Cuando manifiestas este poder, el receptor puede elegir entre gastar sus puntos de habilidad obtenidos más recientemente de una forma diferente (escogiendo nuevas habilidad y abandonando alguna si así lo decide) y optar por una dote diferente a una que ya haya seleccionado al avanzar de su nivel anterior al actual.

El receptor también puede decidir olvidar los poderes que ha adquirido cuando avanzó a su nivel actual, reemplazándolos por otros nuevos.

El objetivo puede deshacer cualquier decisión de este tipo que fuera realizada a niveles inferiores, si tanto él como el manifestador acuerdan pagar los PX necesarios antes de manifestar este poder (como se detalla más adelante). El receptor debe seguir las reglas habituales para elegir las habilidades y dotes, por lo que no puede escoger aquellas para las que no esté cualificado o seleccionar habilidades transcláseas como cláseas.

Por ejemplo, una criatura, tras obtener su nivel actual, asigna 2 puntos de habilidad a Avistar y escoge la dote de Esquiva como parte de sus beneficios por avance de nivel. Posteriormente decide que hubiera hecho mejor en asignar esos 2 puntos a Autohipnosis y seleccionar la dote metapsiónica de Poder minador.

Después de que este poder se manifieste sobre él, puede revertir sus decisiones anteriores, pudiendo también cambiar el poder o poderes aprendidos tras alcanzar su nivel actual, pero está contento con los que escogió y por lo tanto no los cambia.

Coste en PX: manifestar este poder cuesta 50 PX en el caso de reformatear las decisiones realizadas cuando el personaje alcanzó su nivel actual. Por cada nivel adicional al que alcance dichos cambios, el poder cuesta otros 50 PX. El manifestador y el receptor se dividen el coste en PX de manera equitativa.

Reforzar la piel

Psicometabolismo

Nivel: Ego 1, Gps 1

Despliegue: ma, ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel

Puntos de poder: 1

Tu piel o armadura natural aumenta de grosor y se extiende por todo tu cuerpo, proporcionándote un bonificador +1 de mejora a tu CA.

Aumento: puedes aumentar este poder de una de las siguientes formas, o en ambas.

1. Por cada 3 puntos de poder adicionales que gastes, el bonificador de mejora aumenta en +1.
2. Si gastas 6 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción rápida.

Regresión en el tiempo

Psicoportación

Nivel: Nmd 9

Despliegue: ninguno

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantáneo

Puntos de poder: 17, PX

Puedes regresar aparentemente en el tiempo 1 asalto. De hecho, vuelves a vivir tu asalto anterior. El poder retrocede el tiempo hasta el momento en que comienza tu turno anterior, deshaciendo los efectos de todo lo demás. Una vez que has utilizado *regresión en el tiempo*, sólo retienes conocimiento de lo que ha suce-

dido durante el asalto que está a punto de volver a comenzar; sin embargo, puedes comunicar ese conocimiento verbalmente a tus compañeros, si así lo deseas. Durante el salto que has vivido una segunda vez, puedes actuar con el conocimiento obtenido ya viviendo el futuro inmediato. Con toda probabilidad, no escogerás manifestar *regresión en el tiempo* durante tu segundo paso a través de la corriente temporal, y en su lugar llevar a cabo acciones completamente nuevas, pero pagas el coste en PX de todas formas.

Coste en PX: 1.000 PX.

Rememorar

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 1

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 minuto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantánea

Puntos de poder: 1

Cuando medites sobre un tema, puedes recuperar recuerdos naturales y conocimiento que de otra forma estaría inaccesible para ti. Al fallar una prueba de Saber, puedes manifestar este poder para obtener una nueva prueba con un bonificador +4 de capacidad. Si tienes éxito, recuerdas instantáneamente lo que estaba previamente enterrado en tu subconsciente.

Reparación psiónica de daños

Metacreatividad

Nivel: Fmd 2

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: constructo tocado

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a poderes: sí (inofensivo)

Puntos de poder: 3

Cuando impongas tus manos sobre un constructo al que le quede al menos 1 pg, reconectas su estructura para reparar el daño que ha sufrido. El poder repara 3d8 puntos de daño +1 punto por nivel de manifestador. Los constructos que son inmunes a la psiónica o a la magia no pueden ser reparados de esta manera.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, este poder repara 1d8 puntos de daño adicionales.

Réplica de energía

Psicocinesis [ver texto]

Nivel: Psi/Ind 3

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal y corto (25' + 5'/2 niveles); ver texto

Objetivos: tú y una criatura u objeto que te ataque; ver texto

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Reflejos mitad o Fortaleza mitad; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 5

Tras manifestar este poder, debes elegir entre frío, electricidad, fuego o sonido. Tejes un campo de energía potencial del tipo seleccionado alrededor de tu cuerpo. El primer ataque que tenga éxito contra ti en cada asalto mientras dure el poder incitará una respuesta por parte del campo sin necesitar esfuerzo alguno de tu parte. El ataque puede ser físico, el efecto de un poder o de un conjuro (incluyendo las aptitudes sortilegas, sobrenaturales y extraordinarias). El campo libera una explosión ectoplásmica, teniendo por objetivo la fuente del ataque, e infligiéndole 4d6 puntos de daño del tipo de energía seleccionado. Para ser afectado, el objetivo debe estar dentro del alcance corto, debes disponer de línea visual con él y ser capaz de identificar la fuente del ataque. Por ejemplo, si procediera de un enemigo que esté oculto o invisible, no serías capaz de identificar la fuente; si no puedes, el atacante no puede ser el objetivo del campo de energía. La explosión ectoplásmica es un ataque de toque a distancia realizado usando tu ataque base además del modificador de la característica clave de tu clase de manifestador.

Frío: un campo de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado. El TS para reducir el daño de una *réplica de frío* es una salvación de Fortaleza en vez de Reflejos.

Electricidad: manifestar un proyectil de este tipo de energía proporciona un bonificador +2 a la CD de la salvación y a las pruebas de nivel de manifestador realizadas para superar la RP.

Fuego: un campo de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado.

Sonido: un campo de este tipo de energía inflige -1 punto de daño por dado e ignora la dureza de los objetos.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de energía que manifestas.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, la duración de este poder aumenta en 1 minuto.

Resistencia al poder

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 5

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a poderes: sí (inofensivo)

Puntos de poder: 9

La criatura obtiene una RP igual a 12 + tu nivel de manifestador.

Restablecimiento psiónico

Psicometabolismo (curación)

Nivel: Ego 6

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 3 asaltos

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a poderes: sí (inofensivo)

Puntos de poder: 11

Este poder cura todo el daño de característica y restaura todos los puntos drenados a una única puntuación de característica (a tu elección si hay más de una afectada). También elimina cualquier fatiga o agotamiento sufrido por el objetivo. *Restablecimiento* no restaura los niveles o puntos de Constitución perdidos debidos a la muerte.

Restablecimiento puede eliminar los niveles negativos, como también puede restaurar un nivel de una criatura al que se le hayan drenado en caso de que el número de días desde que lo perdió sea igual o inferior a tu nivel de manifestador. En tal caso, *restablecimiento* lleva a la criatura al mínimo número de puntos de experiencia necesarios para conseguir su siguiente nivel, obteniendo un DG y los beneficios de nivel que correspondan.

Restaurar extremidad

Psicometabolismo (curación)

Nivel: Ego 5

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad mitad (inofensivo)

Resistencia a poderes: sí (inofensivo)

Puntos de poder: 9

Restauras una extremidad cercenada a la criatura que haya perdido un dedo, mano, brazo, pierna, o incluso su cabeza. Este poder no le devuelve a la vida, pero sí que regresa una extremidad perdida a una criatura viva o muerta si por lo demás está en su mayor parte intacta. La extremidad original no tiene por qué ser preservada cuando este poder es manifestado: una nueva es creada en su lugar. Si una cabeza es restaurada a un cuerpo, la original (si no ha sido ya destruida) pierde todo trazo de identificación y es considerada tejido muerto.

Retroalimentación biológica

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 2, Gps 1

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel (D)

Puntos de poder: Psi/Ind 3, Gps 1

Puedes fortalecer tu cuerpo contra las heridas, disminuyendo su impacto. Por la duración de este poder, obtienes una RD de 2/-.

Aumento: por cada 3 puntos de poder adicionales que gastes, tu RD aumenta en 1.

Retroalimentación empática

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 4, Gps 3

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel

Puntos de poder: Psi/Ind 7, Gps 5

Compartes empáticamente tu dolor y sufrimiento con tu atacante. Cada vez que

una criatura te impacta en cuerpo a cuerpo, sufrirá un daño igual a la cantidad que te infligió o 5 puntos, lo que sea menor. Este daño es de naturaleza empática, por lo que los poderes y aptitudes que el atacante pudiera disponer, como RD o regeneración, no lo reducen o modifican. El daño de *retroalimentación empática* no es de ningún tipo, por lo que incluso si sufriste daño por fuego procedente de una criatura con inmunidad al mismo, este poder le dañará igualmente.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño potencial de este poder aumenta en 1 punto. Por ejemplo, si un guerrero psíquico gastara 8 puntos para manifestar este poder, su ataque infligiría daño por un valor de 8 puntos o el que él recibiera, lo que fuera menor.

Retroalimentación psíquica

Psicometabolismo

Nivel: Ego 5, Gps 5

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Puntos de poder: 9

Puedes reajustar tu cuerpo para mejorar una puntuación de característica física a costa de una o más de las restantes puntuaciones. Selecciona una que quieras incrementar, y hazlo por la misma cantidad en que disminuyas una o más de las demás. Todas las puntuaciones reducidas son consideradas como una forma especial de daño de característica, llamado quemadura de característica, el cual no puede ser curado psíquico o mágicamente, sino que lo hace mediante la curación natural (véase pág. 68).

Puedes incrementar tu puntuación de Fuerza, Destreza o Constitución hasta una cantidad igual a tu nivel de manifestador, suponiendo que puedas hacer frente a la quemadura de tus otras puntuaciones de característica para alcanzar ese máximo.

Cuando la duración de este poder termina, tu incremento de característica también, pero no la quemadura de característica, que perdura hasta que sea curada de forma natural.

Por ejemplo, un manifestador de 12.º nivel podría incrementar su pun-

tuación de Fuerza hasta en 12 puntos si sufriera 12 puntos de quemadura de característica en cualquiera de sus otras cinco puntuaciones. O podría decidir dividir los puntos de manera equitativa entre Carisma, Inteligencia y Carisma, asignando 4 puntos de quemadura de característica a cada una.

Revivificación psíquica

Psicometabolismo (curación) [bien]

Nivel: Ego 5

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura muerta tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí (inofensivo)

Puntos de poder: 9, PX

Revivificación psíquica permite a un manifestador reconectar la psique de un cadáver con su cuerpo, devolviendo la vida a una criatura muerta recientemente. El poder debe ser manifestado 1 asalto después de la muerte de la víctima. Antes de que la psique del fallecido abandone completamente el cuerpo, este poder detiene su viaje mientras repara parte del daño que ha sufrido.

Este poder funciona igual que el conjuro de *revivir a los muertos* (pág. 285 del *Manual del jugador*), salvo que la criatura afectada no sufre pérdida de niveles, Constitución o de sus poderes. La criatura tiene -1 puntos de golpe (aunque esté estable) después de ser devuelta a la vida.

Coste en PX: 200 PX.

Aumento: por cada 100 puntos de experiencia adicionales que tanto tú como el objetivo gastéis, la manifestación de este poder puede ser llevada a cabo 1 asalto adicional tras la muerte. Por ejemplo, si tanto tú como tu objetivo pagáis 500 PX para aumentar este poder, funcionará sobre una criatura que haya muerto hasta 6 asaltos antes.

Salto en el tiempo

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 3

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivos: una criatura Mediana o más pequeña, o un objeto que pese hasta 300 lb.

Duración: 1 asalto/nivel; ver texto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 5

El receptor del poder salta hacia delante en el tiempo 1 asalto por cada nivel de manifestador que poseas. De hecho, parece como si desapareciera en un destello de energía plateada, para luego reaparecer después de que la duración de este poder finalice en el mismo lugar y con la misma orientación y condición que poseía. Desde el punto de vista del objetivo, no ha pasado el tiempo.

En cada asalto de la duración del poder, en lo que hubiera sido el turno del receptor, puede intentar una prueba de Sabiduría a CD 15. El éxito le permite regresar; puede actuar en el turno posterior a que finalice este poder.

Si el espacio del que desapareció el objetivo está ocupado cuando regresa a su corriente temporal, aparece en el espacio desocupado vacío más cercano, con la misma orientación que tenía. Determina el espacio más cercano de manera aleatoria si es necesario.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de las siguientes formas, o en ambas.

1. Por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, puedes afectar a una criatura de una categoría de tamaño superior en un punto, o el doble de peso de un objeto al que afectes.

2. Por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, este poder puede afectar a un objetivo adicional, pero ninguno de ellos puede estar a más de 15' de otro objetivo del poder.

Salto en el tiempo en grupo

Psicoportación

Nivel: Nmd 8

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivos: todas las criaturas voluntarias dentro del alcance

Duración: hasta 1 hora/nivel; ver texto

Puntos de poder: 15

Este poder funciona igual que *salto en el tiempo*, salvo que eres capaz de afectar a cualquier número de objetivos voluntarios dentro del alcance, incluyéndote a ti mismo. Puedes escoger qué criaturas son

afectadas por el poder, las cuales saltan hacia delante en el tiempo un número de horas igual a tu nivel de manifestador, o un número de horas inferior; tú decides cuántas dura *salto en el tiempo en grupo* cuando manifiestas el poder.

Aumento: si gastas 6 puntos de poder adicionales, puedes manifestar este poder como una acción inmediata.

Sanguijuela de dotes

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 2, Gps 2

Despliegue: me, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

Puedes utilizar las dotes psiónicas o metapsiónicas de otra persona en tu beneficio. Realiza un ataque de toque cuerpo a cuerpo contra un objetivo. Si tienes éxito, te familiarizas inmediatamente con sus dotes psiónicas o metapsiónicas, en caso de tenerlas, y puedes escoger un número de estas dotes a absorber igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo uno).

Mientras dure el poder, es como si poseyeras esas dotes, a pesar del hecho de que tengas más dotes de las que normalmente tienes permitidas. Durante este mismo periodo, el objetivo no puede hacer uso de las dotes robadas. Cuando finalice la duración del poder, pierdes el acceso a las dotes, y el objetivo las puede volver a usar inmediatamente. Esta transferencia tiene lugar a pesar de la distancia entre tu objetivo y tú. Si la duración de *sanguijuela de dotes* está prolongada mediante el uso de una dote metapsiónica, el objetivo obtiene un TS de Voluntad cada 10 minutos tras la duración normal; si tiene éxito, la duración del poder finaliza. Si el objetivo resulta muerto antes de que termine la duración, pierdes inmediatamente el beneficio de las dotes absorbidas.

No puedes absorber una dote para la que no cumplas los prerrequisitos, en caso de que los tenga. Sin embargo, puedes emplear una dote absorbida como prerrequisito de otra dote absorbida.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales, la CD de la salvación aumenta en 1.

Sanguijuela de poder

Telepatía (compulsión) [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 4

Despliegue: vi; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: cualquier criatura psiónica

Duración: concentración, hasta 1

asalto/nivel; ver texto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 7

Tu frente arroja un arco de chisporroteante energía oscura que te conecta con tu enemigo, drenándole de 1d6 puntos de poder y añadiendo 1 de esos puntos a tu reserva (a menos que con ello superases tu máximo).

El drenaje continúa en cada asalto en que mantengas la concentración mientras el objetivo del drenaje permanezca dentro del alcance. Si es dejado a 0 puntos, este poder finaliza.

Concentrarse para mantener *sanguijuela de poder* es una acción de asalto completo (no puedes llevar a cabo otras acciones a parte de dar un paso de 5') en lugar de una acción estándar.

Segunda oportunidad

Psicodetección

Nivel: Vdt 5

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel o hasta que sea descargado

Puntos de poder: 9

Intentas influenciar las probabilidades de un resultado de tu entorno cercano. Ves las diversas ramas alternativas que la realidad podría tener en los siguientes segundos, y con ese conocimiento obtienes la aptitud de volver a efectuar una tirada de ataque, un TS, una prueba de característica o una prueba de habilidad cada asalto. Debes aceptar el segundo resultado, incluso si es peor que el original. No tienes por qué realizar otra tirada si estás satisfecho con la original.

Semilla astral

Metacreatividad

Nivel: Fmd 8

Despliegue: ma; ver texto

Tiempo de manifestación: 10 minutos

Alcance: 0'

Efecto: un cristal de almacenaje

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 15

Este poder teje hilos de ectoplasma astral para formar un cristal que contiene la semilla de tu mente inteligente (dureza y pg iguales a 1). Sólo puedes tener uno de estos cristales en existencia al mismo tiempo. Hasta el momento en que mueras, la *semilla astral* (también llamado cristal de almacenaje) estará totalmente inerte. Si resultas muerto tras la creación de la semilla, tu alma se transferirá al cristal, el cual empezará a brillar tenuemente. Tras la transferencia, tus restos físicos (si todavía existen) se vuelven materia inerte y no podrán ser devueltos a la vida. La transferencia de un cuerpo muerto a una *semilla astral* funciona a distancia, física o extradimensional.

Una vez que la defunción física de tu cuerpo activa el cristal de almacenaje, posees las aptitudes de un psicocristal del nivel apropiado, más todos los poderes que conocías y el máximo de puntos de poder que poseyeras en el momento en que manifestaste *semilla astral* (aunque también recibes un nivel negativo que no se puede curar y que no se traduce a una pérdida de nivel real en tu forma cristalina actual). Dispones de 30 días para hacer crecer un cuerpo orgánico, tras lo cual tu consciencia se desvanecerá y tu alma partirá en caso de no haber entrado en un nuevo cuerpo.

Para hacer crecer un cuerpo, debes pasar 10 días de soledad ininterrumpida en tu cristal de almacenaje. Las partes que constituyen tu cuerpo son traídas en forma de ectoplasma del plano Astral, tras lo cual se moldean y transforman en un cuerpo vivo y que respira, réplica exacta del que tenías en el momento de manifestar *semilla astral* (el cristal en sí se rompe y se vuelve parte del nuevo cuerpo orgánico). Cuando finalicen los 10 días, habitarás completamente en el nuevo cuerpo. Posees todas las aptitudes que tuvieras en el momento de manifestar *semilla astral*, aunque con un

nivel menos, y no dispones de tu equipamiento. Si el cuerpo es golpeado y sufre cualquier cantidad de daño durante este periodo de 10 días en el que está creciendo, resulta destruido y tu alma se va.

Es factible que manifiestes *cambio mental* para utilizar un cuerpo de manera temporal, aunque sólo una criatura maligna rompería su propio cristal de almacenaje vacío para usurpar permanentemente el cuerpo orgánico de un receptor (a menos que el receptor sea irremediabilmente maligno).

Semilla mental

Telepatía (compulsión) [maligno, enajenador]

Nivel: Tpt 8

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: un humano Mediano o más pequeño tocado

Duración: instantáneo; ver texto

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 15, PX

Imprimes la totalidad de tu psique en el subconsciente del objetivo. Si tienes éxito, la semilla de tu mente "germina" en el periodo de una semana. Durante este tiempo, el receptor comienza a llevar a cabo inconscientemente tus manías. Por ejemplo, si normalmente mascullas "vale, vale, vale", esta misma letanía suele ser escuchada de su boca, aunque no lo haga conscientemente.

Cuando la integración está completa (tras una semana), la mente del receptor se transforma en la tuya, tal y como era cuando manifestaste este poder, aunque su nivel es ocho puntos inferior al tuyo (en efecto, el receptor ha obtenido ocho niveles negativos, que no se pueden eliminar). No posee ninguna de tus puntuaciones de características físicas o equipo, pero recibe tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como los poderes que conocieras, pero todo ello cuando tenías ocho niveles menos.

Aunque el receptor es inicialmente tu duplicado mental, las dos personalidades divergen con el tiempo. Aunque empieza teniendo recuerdos tuyos, posee su "alma" original y cuerpo físico y es libre de desarrollar su propia personalidad

basada en sus nuevas experiencias. Por lo tanto, el receptor no es tu esclavo o siervo, sino un PNJ por derecho propio que comparte tus recuerdos.

Protección contra el mal o un conjuro o poder similar pueden evitar que implantes una *semilla mental* o que germine mientras dure el poder. De otra forma, una semilla germinada puede ser eliminada (antes de su germinación) sólo mediante *cirugía psíquica*, *enmendar la realidad* o efectos similares de alto nivel. Manifestar *semilla mental* de nuevo durante el periodo de germinación también limpia la mente del receptor.

Coste en PX: 3.000 PX.

Sensibilidad a las impresiones psíquicas

Psicodetección

Nivel: Vdt 2

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 hora

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Área: expansión de un radio de 25' + 5/2 niveles, centrada en ti

Duración: concentración, hasta 10 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 3

Obtienes una visión histórica de una cierta ubicación. Habitaciones, calles, túneles y otros lugares acumulan impresiones psíquicas dejadas por las poderosas emociones experimentadas en una zona dada, las cuales te ofrecen un retrato del pasado del lugar.

Los tipos de acontecimientos que son más capaces de dejar impresiones psíquicas son aquellos que provocan fuertes emociones: batallas y traiciones, bodas y asesinatos, nacimientos y un gran dolor, o cualquier otra acción en la que predomine una emoción. Los sucesos de cada día no dejan un residuo que pueda ser detectado por el manifestador.

La visión de un acontecimiento es como un sueño y bastante borrosa. No adquieres un conocimiento especial sobre aquellos implicados en la visión, aunque puedes ser capaz de leer grandes pancartas u otros escritos si están en tu propio idioma.

Por ejemplo, podrías manifestar *sensibilidad a las impresiones psíquicas* en la nave principal de una capilla derruida. La visión que obtienes es la de una

multitud de aterrorizados feligreses huyendo de ella a través de las puertas principales y laterales, e incluso de las ventanas. Mientras tanto, una presencia demoníaca surge del suelo de la nave y comienza a profanar sistemáticamente el antiguo lugar sagrado. La emoción principal que percibes es la de terror.

Comenzando por el acontecimiento significativo más reciente de un lugar y yendo atrás en el tiempo, puedes percibir un suceso distintivo por cada 10 minutos que mantengas la concentración, si es que existen y pueden ser detectados. Tu sensibilidad se extiende hacia el pasado un número máximo de años igual a $100 \times$ tu nivel de manifestador.

Sentido clarividente

Psicodetección (escudriñamiento)

Nivel: Vdt 2

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: ver texto

Efecto: sensor psiónico

Duración: 1 min/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 3

Puedes ver y oír una localización lejana casi como si estuvieras en ella. No precisas de línea visual o de efecto, aunque se debe conocer el lugar, ya sea un sitio familiar para ti o uno obvio, como detrás de una puerta, alrededor de una esquina o en la copa de un árbol. Una vez elegido, el foco de tu *sentido clarividente* no se mueve, aunque puedes hacer que rote en cualquier dirección para ver la zona deseada. A diferencia de otros poderes de escudriñamiento, este poder no permite funcionar a las mejoras sobrenaturales o psiónicas de los sentidos. Si escoge un sitio sometido a una oscuridad mágica o psiónica, no verás nada; si se trata de una oscuridad natural, podrás ver a una distancia de 10' alrededor del centro del efecto del poder o hasta donde llegue tu visión en la oscuridad innata. Este poder no funciona a través de los planos.

Sentido del peligro

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 3, Gps 3

*El poder de sinestesia
también te hace inmune a
los ataques de mirada*



Despliegue:

vi

Tiempo de

manifestación: 1

acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel (D)

Puntos de poder: 5

Puedes percibir la presencia de peligro antes de lo normal. Tu intuición te alerta de trampas, proporcionándote un bonificador +4 introspectivo en las salvaciones de Reflejos para evitar trampas, y un bonificador +4 introspectivo a la CA contra los ataques de las trampas.

Aumento: si gastas 3 puntos de poder adicionales, también obtendrás la aptitud de esquiva asombrosa; si son 6, también recibirás esquiva asombrosa mejorada.

Sinestesia

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: ma

**Tiempo de
manifestación:**

1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel (D)

Puntos de poder: 1

Recibes un tipo de impulso sensorial cuando otro sentido es estimulado. En especial, puedes "sentir" la luz o el sonido. Puedes cambiar el sentido estimulado entre estas dos opciones una vez por asalto como una acción rápida. Tus sentidos continúan funcionando igual de bien que siempre, a menos que se vean perjudicados por alguna razón.

Tu cara debe estar descubierta para poder utilizar este poder, ya que es la piel de tu cara la que actúa como el receptor sensorial.

Si estás "sintiendo" la luz absorbiéndola de la ambiental, dispones de tus aptitudes habituales de visión (salvo visión en la oscuridad), incluso si tus ojos están cerrados o estás cegado. Si tus ojos funcionan con normalidad, obtienes un bonificador +4 de circunstancia en

todas las pruebas de Avistar y Buscar. Mientras "sientas" la luz, eres inmune a los ataques de mirada.

Si estás "sintiendo" el sonido mediante la absorción del ambiental sobre tu piel, y tus oídos están funcionando con normalidad, la sensación auditiva expandida te proporciona un bonificador +4 de circunstancia a las pruebas de Escuchar.

Los efectos de desplazamiento mágico o psiónico, los efectos de invisibilidad, las ilusiones y otros efectos similares confunden a los sentidos de *sinestesia* igual que lo hacen con los normales.

También puedes usar este poder para "ver" el sonido si estás ensordecido, o "escuchar" la luz si estás cegado, por lo que eliminas todos los penalizadores relacionados con cualquier condición (aunque obtienes bonificadores por usar el poder de esta forma si no estás ensordecido o cegado).

Solicitud al psicocristal

Telepatía

Nivel: Psi/Ind 3

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción rápida

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: tu psicocristal

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: no

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 5

Tu psicocristal asume la responsabilidad de mantener la concentración de cualquier poder que hayas manifestado y en el que te estés concentrando. Mientras la mantenga, el psicocristal está limitado a acciones de movimiento en cada asalto, como es habitual. Cuando la duración de *solicitud al psicocristal* expire, el poder transferido al psicocristal finaliza (incluso si esto significara que termina antes de tiempo). En caso de ser necesario, el psicocristal realiza pruebas de Concentración utilizando tu modificador en la habilidad.

Puedes manifestar este poder (y transferir la responsabilidad) con un pensamiento instantáneo, lo suficientemente rápido como para obtener el beneficio del poder antes de que tomes cualquier otra acción en un asalto. Manifestar el poder es una acción rápida, al igual que manifestar un poder apresurado, por lo

que cuenta contra el máximo número de poderes apresurados por asalto. No puedes manifestar este poder cuando no es tu turno.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, la duración de este poder aumenta en 1 asalto.

Sonda mental

Telepatía (encantamiento) [enajenador]

Nivel: Tpt 5

Despliegue: au, ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 minuto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad parcial;
ver texto

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 9

Tienes acceso a todos los recuerdos y conocimientos del receptor, desde los más profundos hasta aquellos que para la memoria todavía son fáciles de recordar. Puedes obtener la respuesta a una pregunta por asalto, ajustándote a lo que sabe el receptor. Si tiene éxito en una salvación de Voluntad, no es necesario que responda a la pregunta; sin embargo, pasar el TS no finaliza el poder: puedes realizar una nueva pregunta (o la misma) en asaltos posteriores mientras dure.

Puedes sondear a un objetivo dormido y automáticamente obtienes una respuesta a tu pregunta. Si tiene éxito en una salvación de Voluntad, se despertará después de haberla proporcionado y por lo tanto resistirse a las siguientes efectuando una salvación de Voluntad como se ha descrito anteriormente.

Los objetivos que no deseen ser sondeados pueden intentar moverse fuera del alcance del poder, a menos que estén impedidos de alguna manera. Emites las preguntas telepáticamente, y las respuestas son recibidas directamente por tu mente. El sujeto y tú no necesitáis* hablar el mismo idioma, aunque las criaturas menos inteligentes pueden proporcionar sólo imágenes visuales como respuesta a tus preguntas.

Sugestión psiónica

Telepatía (compulsión) [enajenador,
dependiente del idioma]

Nivel: Tpt 2

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción
estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 hora/nivel o hasta que se
complete

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 3

Este poder funciona igual que *sugestión* (pág. 292 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, este poder puede afectar a un objetivo adicional, ninguno de los cuales puede estar a más de 15' de ningún otro.

Superaceleración temporal

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 6

Despliegue: ninguno

Tiempo de manifestación: 1 acción
rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

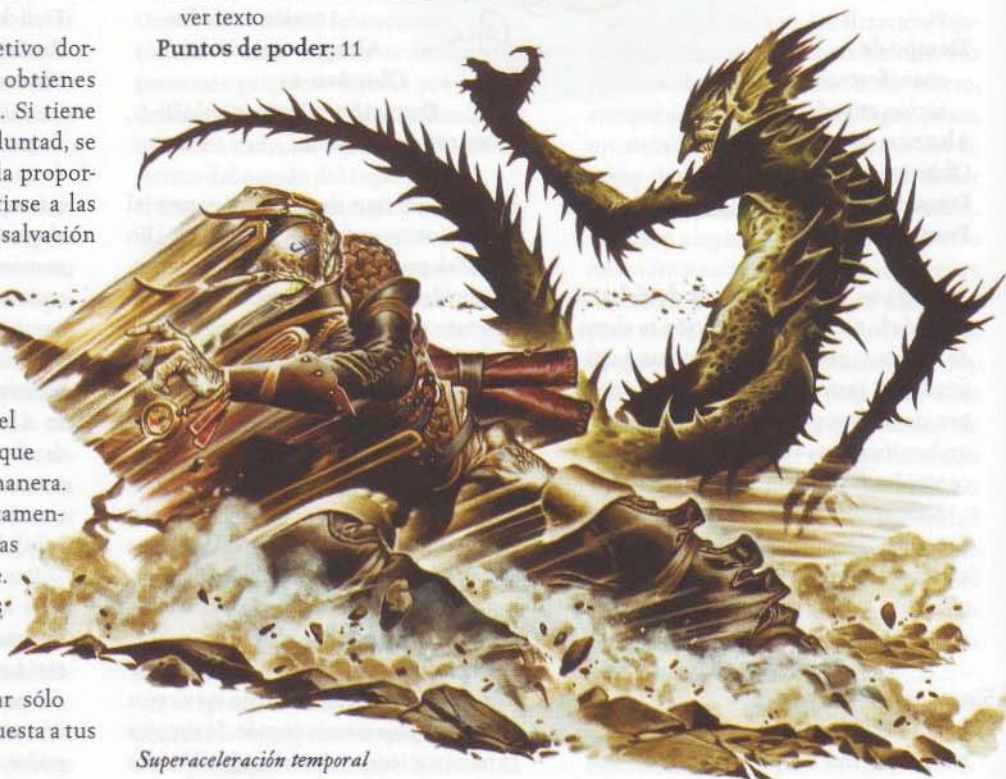
Duración: 1 asalto (de tiempo aparente);
ver texto

Puntos de poder: 11

Entras en otra corriente temporal, acelerándote tanto que las demás criaturas parecen congeladas, aunque realmente se siguen moviendo a su velocidad habitual, por lo que eres capaz de actuar durante otro asalto de tiempo aparente. Puedes manifestar poderes, lanzar conjuros, moverte o realizar otros tipos de acciones, sujetas a las restricciones delimitadas más adelante.

Mientras que esté en efecto tu *superaceleración temporal*, las demás criaturas son invulnerables a tus ataques y poderes. Esto significa que no puedes tener por objetivo a una criatura para tus ataques o poderes. Sin embargo, aquellos que manifiestes y que afecten a un área y posean una duración mayor que la de tu *superaceleración temporal* surtirán efecto normalmente sobre las criaturas del área una vez que finalice este poder.

Puedes afectar a objetos desatendidos pero no un objeto sujetado, portado o llevado puesto por otra criatura. No puedes ser detectado por medio alguno mientras dure *superaceleración temporal*. Bajo los efectos de este poder, no puedes entrar en un área protegida por un *campo de negación psiónica* o por un poder o conjuro que neutralice poder o conjuros de alto nivel. El fuego, frío, ácido y simila-



Superaceleración temporal

res que sean mágicos o normales pueden todavía dañarte.

Cuando tu *superaceleración temporal* expire, continúas actuando durante tu turno actual en la corriente temporal estándar.

Las mentes divididas o particionadas dentro de propia mente, como podrían estar en efecto mediante el uso de los poderes como *cisma*, no son aceleradas temporalmente, incluso si tu segunda mente manifiesta este poder (tu mente principal obtiene el beneficio, mientras tu segunda mente permanece estancada en la corriente temporal principal).

Manifestar este poder es una acción rápida, como lo es manifestar un poder apresurado, por lo que cuenta contra el límite normal de un poder apresurado por asalto. No puedes manifestar este poder cuando no es tu turno.

Aumento: por cada 4 puntos de poder adicionales que gastes, la duración de este poder (en tiempo aparente) aumenta en 1 asalto.

Suspender vida

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 6, Gps 6

Despliegue: ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: permanente a menos que finalice o lo deshagas; ver texto

Puntos de poder: 11

Puedes inducirte un trance tan profundo que estás casi en animación suspendida. Incluso los poderes que detectan la vida o el pensamiento son incapaces de determinar si estás con vida.

Mientras que estés suspendido, eres consciente de tu entorno. Sientes el pasar de un día por cada año que realmente se suceda, pero aunque estés a una velocidad menor, te entra hambre tras un "día" sin comida (aunque realmente pase un año) y comienzas a sufrir los efectos de la sed y el hambre según corresponda.

Si sufres daño, sales del trance 4 asaltos después. El trance puede ser finalizado utilizando *disipar psiónica*. Si optas por deshacer el poder, tu trance finaliza 10 asaltos después.

Sustento

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 2, Gps 2

Despliegue: ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantáneo

Puntos de poder: 3

Puedes pasar sin comida o agua durante un día. Cada vez que manifiestes este poder, tu cuerpo fabrica el suficiente nutriente sólido y líquido como para satisfacer tus necesidades durante ese tiempo.

Teleportación dañina

Psicoportación (teleportación)

Nivel: Nmd 5

Despliegue: ma, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura corpórea

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 9

Dispersas psicoportativamente minúsculas porciones del receptor, infligiéndole 9d6 puntos de daño. Los objetivos pueden ser protegidos de los efectos de *teleportación dañina* mediante *ancla dimensional*.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño del poder aumenta en 1d6 puntos. Por cada 2d6 de daño adicionales, la CD de la salvación y tu nivel de manifestador (en lo referente a superar la RP) aumentan en 1.

Teleportación psiónica

Psicoportación (teleportación)

Nivel: Nmd 5

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal y toque

Objetivo u objetivos: tú y los objetos tocados u otras criaturas voluntarias tocadas

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno o Voluntad niega (objeto)

Resistencia a poderes: no o sí (objeto)

Puntos de poder: 9

Este poder funciona igual que *teleportar* (pág. 294 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Teleportación psiónica mayor

Psicoportación (teleportación)

Nivel: Psi/Ind 8

Puntos de poder: 15

Este poder funciona igual que *teleportar mayor* (pág. 294 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Toque de disipación

Psicoportación (teleportación)

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: au, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura u objeto tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: sí (objeto)

Puntos de poder: 1

Tu simple toque puede dispersar la materia superficial de un enemigo u objeto, enviando muy lejos una pequeña parte de él. Se trata de un efecto disruptivo; por tanto, un ataque de toque cuerpo a cuerpo que realices con éxito infligirá 1d6 puntos de daño.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, el daño será incrementado en 1d6 puntos.

Toque disolvente

Psicometabolismo [ácido]

Nivel: Gps 2

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura u objeto tocado

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 3

Tu toque, garra o mordisco es corrosivo, y una humedad siseante rezuma de tu arma natural o de tu mano. Infliges 4d6 puntos de daño por ácido a cualquier criatura u objeto a la que toques con un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito.

El ácido que segregas se desnaturaliza un asalto después de que lo uses, perdiendo toda su eficacia y capacidad de infligir daño. Eres inmune a tu propio ácido.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el daño de este poder se incrementará en 1d6 puntos.

Toque visual

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 3**Despliegue:** vi**Tiempo de manifestación:** 1 acción estándar**Alcance:** personal; ver texto**Objetivo:** tú**Duración:** 1 min/nivel (D)**Puntos de poder:** 5

Generas un sutil campo telecinético de contacto mental que te permite "sentir" tu entorno incluso en oscuridad total o cuando tu vista se vería de otra manera obstruida por tu entorno físico. Tu campo de *toque visual* emana desde ti hasta un alcance de 60'.

Ignoras la invisibilidad, oscuridad y ocultación, aunque debes tener línea visual con una criatura o un objeto para distinguirlo. No necesitas realizar pruebas de Avistar o Escuchar para notar criaturas; puedes detectar y ubicar todas las criaturas hasta a 60'. Bajo varias circunstancias, comparar con tus sentidos normales lo que descubres con *toque visual* es más que suficiente para saber la diferencia entre criaturas visibles, invisibles, escondidas y ocultas.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el radio del campo de *toque visual* aumenta en 10'.

Torre de voluntad de hierro

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 5**Despliegue:** au**Tiempo de manifestación:** 1 acción inmediata**Alcance:** 10'**Área:** emanación de 10' de radio centrada en ti**Duración:** 1 asalto**Tiro de salvación:** ninguno (inofensivo)**Resistencia a poderes:** sí (inofensivo)**Puntos de poder:** 9

Generas un bastión de pensamiento tan fuerte que os ofrece protección a ti y a cualquiera que esté a tu lado, mejorando el autocontrol de todos. Todas las criaturas que estén dentro del área del poder adquieren RP 19 contra los poderes enajenadores.

Puedes manifestar este poder al instante, lo suficientemente rápido como para obtener sus beneficios en caso de

emergencia. Manifestar el poder es una acción inmediata, y puedes usarlo incluso cuando no es tu turno.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, la duración de este poder aumenta en 1 asalto y la RP que proporciona aumenta en 1 punto.

Torrente de energía

Psicocinesis [ver texto]

Nivel: Ctc 5**Despliegue:** vi; ver texto**Tiempo de manifestación:** 1 acción estándar**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)**Objetivo:** dos criaturas cualesquiera que no estén separadas más de 15'**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel**Tiro de salvación:** Reflejos mitad o Fortaleza mitad; ver texto**Resistencia a poderes:** sí**Puntos de poder:** 9

Tras manifestar este poder, debes escoger entre frío, electricidad, fuego o sonido. Los torrentes bioenergéticos generados psiónicamente por tu cuerpo producen un arco de energía del tipo seleccionado que tiene por objetivo a una criatura que indiques como el enemigo principal y le inflige 9d6 puntos de daño cada asalto en que el poder permanezca activo.

La energía también se arquea lejos del objetivo primario para impactar a un objetivo adicional que esté a menos de 15' de él, o que se mueva a menos de 15' de él en mientras dure el poder. Los enemigos secundarios sufren la mitad del daño que reciba el principal en cada asalto mientras dure el poder.

Si el objetivo principal o el secundario caen a menos de 0 pg (o en caso de que un objetivo evada completamente el efecto con un poder o aptitud especial), el arco de *torrente de energía* cambia a otro objetivo primario o secundario al azar mientras dure el poder. Estos enemigos pueden moverse normalmente, posiblemente fuera del alcance del efecto, pero cada asalto en que sean el objetivo y permanezcan dentro del alcance deberán realizar un TS para evitar sufrir todo el daño de ese asalto.

La concentración necesaria para mantener *torrente de energía* es una acción de asalto completo. Si sufres daño mientras

lo mantienes, deberás superar con éxito una prueba de Concentración (CD 10 + el daño sufrido) para evitar perder la atención sobre el poder.

Frío: un torrente de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado. El TS para reducir el daño de un *torrente de frío* es una salvación de Fortaleza en vez de Reflejos.

Electricidad: manifestar un torrente de este tipo de energía proporciona un bonificador +2 a la CD de la salvación y a las pruebas de nivel de manifestador realizadas para superar la RP.

Fuego: un torrente de este tipo de energía inflige +1 punto de daño por dado.

Sonido: un torrente de este tipo de energía inflige -1 punto de daño por dado e ignora la dureza de los objetos.

El subtipo de este poder es el mismo que el tipo de energía que manifestas.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de las siguientes formas, o en ambas.

1. Por cada punto de poder adicional que gastes, el daño aumentará en un dado (d6). Por cada dos dados de daño adicionales, la CD de la salvación de este poder aumentará en 1.

2. Por cada 4 puntos de poder adicionales que gastes, este poder puede afectar a otro objetivo secundario, ninguno de los cuales podrá estar a más de 15' que el objetivo principal del poder.

Trampa mental

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 3**Despliegue:** au**Tiempo de manifestación:** 1 acción inmediata**Alcance:** personal**Objetivo:** tú**Duración:** 1 asalto**Tiro de salvación:** ninguno**Resistencia a poderes:** sí (inofensivo)**Puntos de poder:** 5

Instalas una trampa en tu mente contra los intrusos psiónicos. Cualquiera que intente atacarte con un poder de telepatía pierde inmediatamente 1d6 puntos de poder.

Este efecto no niega el poder que está siendo usado contra ti.

Puedes manifestar este poder al instante, lo suficientemente rápido como para obtener su beneficio en una emergencia. Manifestar este poder es una

acción inmediata, y puedes utilizarlo incluso cuando no sea tu turno.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, la duración de este poder aumenta en 1 asalto.

Trampa visual remota

Psicodetección [electricidad]

Nivel: Psi/Ind 6

Despliegue: me, vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 24 horas + 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad mitad; ver texto

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 11

Cuando otros usan *sentido clarividente*, *visión remota* u otros medios de escudriñar desde lejos, tu trampa preparada les da una desagradable sorpresa. Si el escudriñador falla su TS, no eres detectado. Aún más, el observador potencial sufre 8d6 puntos de daño por electricidad. En caso de superar su TS, sólo sufre 4d6 puntos de daño por electricidad y es capaz de observarte normalmente. De cualquier forma, eres consciente del intento de verte, pero no de quién es o dónde está. Es posible que seas capaz de reconocer el punto de vista casi real de alguien que utilice el poder de *visión remota* en caso de que penetres su *invisibilidad* (lo cual ocurre con *visión remota*, ya uses este poder o no).

Transferencia empática

Psicometabolismo

Nivel: Ego 2, Gps 2

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: una criatura voluntaria tocada

Duración: instantáneo

Puntos de poder: 3

Curas las heridas de otras criaturas transfiriendo parte de ellas a ti mismo. Cuando manifiestes este poder, puedes curar hasta 2d10 punto de daño. El objetivo recupera esa cantidad de puntos de golpe y tu pierdes la mitad de esa cantidad (esta pérdida puede llevarte a 0 o menos puntos de golpe). Los poderes y aptitudes que puedas tener como RD y

regeneración no disminuyen o cambian este daño, ya que estás interiorizando el dolor de la víctima de una manera empática. El daño transferido por este poder no es de ningún tipo, por lo que incluso si dispones de una inmunidad al tipo del daño que sufrió originariamente el objetivo, la transferencia ocurre de la forma habitual y te inflige los puntos de golpe de daño.

Alternativamente, puedes utilizar este poder para absorber un veneno o enfermedad que aflija a la criatura objetivo. Cuando lo hagas, no sufres el daño infligido con anterioridad, pero asumes la carga de realizar las salvaciones secundarias y/o de Fortaleza para combatir la aflicción.

Finalmente, puedes usar este poder para transferirte hasta 1 punto de daño de característica por nivel de manifestación procedentes del objetivo.

Aumento: por cada punto de poder adicional que gastes, puedes curar 2d10 puntos de daño adicionales (hasta un máximo de 10d10 puntos por manifestación).

Transferencia empática hostil

Telepatía [enajenador]

Nivel: Tpt 3, Gps 3

Despliegue: au, ma

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad mitad

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 5

Transfieres tu dolor a otra persona. Cuando manifiestes este poder y tengas éxito en un ataque de toque, podrás transferir 50 puntos de daño (o una cantidad menor si quieres) de ti a la criatura tocada, recuperando inmediatamente una cantidad de puntos de golpe igual a la transferida. No puedes utilizar este poder para obtener un exceso de puntos de golpe sobre tu máximo normal. El daño transferido es de naturaleza empática, por lo que los poderes y aptitudes de que pueda disponer el receptor, como RD o regeneración, no lo disminuyen o cambian. El daño transferido por este poder no es de ningún tipo, por lo que si el receptor posee una inmunidad al tipo de daño que te lo infligió originariamente, la transferencia

se desarrolla normalmente y le inflige puntos de golpe de daño.

Aumento: puedes aumentar este poder en una de estas formas, o en ambas.

1. Por cada punto de poder adicional que gastes, puedes transferir otros 10 puntos de daño (hasta un máximo de 90 puntos por manifestación).

2. Si gastas 6 puntos de poder adicionales, este poder afectará a todas las criaturas en una expansión de 20' de radio centrada en ti.

Vacío mental

Telepatía [enajenador]

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción inmediata

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto

Puntos de poder: 1

Vacías tu mente de todos los pensamientos transitorios y que te puedan distraer, mejorando así tu autocontrol. Obtienes un bonificador +2 en todas las salvaciones de Voluntad hasta tu próxima acción.

Puedes manifestar este poder al instante, lo suficientemente rápido como para obtener sus beneficios en caso de emergencia. Manifestar este poder es una acción inmediata, como manifestar un poder apresurado, y cuenta para el límite de un poder apresurado por asalto. Puedes utilizarlo incluso cuando no es tu turno.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el bonificador a las pruebas de Voluntad aumenta en 1.

Vagabundo ectoplásmico

Metacreatividad (creación)

Nivel: Psi/Ind 5

Despliegue: au, ma, ol; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 asalto

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Efecto: una manifestación ectoplásmica de un tamaño igual a 10 cubos de 10' de lado (S).

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 9

Modelas una masa ectoplásmica de varias patas semiviva llamada vagabundo

ectoplásmico. Puede dirigirlo como una acción gratuita, y posee una velocidad de 10'. Es capaz de envolver del todo objetos (y oponentes) sobre los que sea manifestado o sobre los que se mueva, puesto que posee la consistencia de una bruma espesa. La visión de aquellos dentro del vagabundo se ve limitada a 5', y la manifestación de poderes (o el lanzamiento de conjuros) en su interior resulta difícil debido a las constantes turbulencia sentidas por aquellos atrapados en la forma del vagabundo.

Las criaturas envueltas por el vagabundo, sin importar la CA, sufren 1 punto de daño por cada dos niveles de manifestador que poseas en cada turno que permanezcan en el interior de la turbulencia del vagabundo. Cualquiera que intente manifestar un poder debe realizar una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del poder o conjuro) para tener éxito en la ejecución del poder o conjuro dentro del vagabundo.

Los vientos superiores a las 20 mph orientados contra el vagabundo reducen su velocidad a 0' durante el primer asalto, y en los siguientes se moverá en la dirección del viento a una velocidad de 5'. Los vientos superiores a 20 mph que soplen en la dirección en que viaje el vagabundo, aumentan su velocidad en 15'.

Vampiro psíquico

Psicometabolismo

Nivel: Ego 4, Gps 4

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 7

Este poder amortaja tu mano o arma natural que poseas con una oscuridad que puedes utilizar para drenar el poder de un oponente.

Si manifestas este poder para que afecte a tu mano, el siguiente ataque de toque cuerpo a cuerpo que realices con éxito (si la víctima falla su salvación de Fortaleza) le drena 2 puntos de poder por cada nivel de manifestador que tengas; estos puntos simplemente se disipan.

Tu ataque de toque, cargado con poder psiónico, es tratado como un ataque armado.

Si manifestas este poder para afectar a un arma natural de la que dispongas, debes realizar un ataque cuerpo a cuerpo con éxito con ella para obtener el beneficio de este poder.

Contra un ser psiónico que no disponga de puntos de poder (como un personaje psiónico con una reserva vacía) o un enemigo no psiónico, en lugar del drenaje el ataque infligirá 2 puntos de daño a Inteligencia, Sabiduría o Carisma, a tu elección.

Veneno auténtico

Psicometabolismo

Nivel: Gps 4

Despliegue: ma; ver texto

Tiempo de manifestación: 1 acción rápida

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel o hasta que sea descargado

Tiro de salvación: ninguno y Fortaleza niega; ver texto

Puntos de poder: 7

Si posees un ataque de garra (ya sea de un arma natural real o de un efecto como el de *garras de la bestia*), puedes utilizar este poder para producir un veneno terrible que recubre una de tus garras.

Con tu próximo ataque cuerpo a cuerpo con éxito realizado con la garra mientras dure el poder, el veneno inflige 1d8 puntos de daño de Constitución inmediatamente, y otro 1d8 puntos de daño de Constitución 1 minuto después. El objetivo de tu ataque puede negar cada daño con una salvación de Fortaleza.

Ver el aura

Psicodecepción

Nivel: Psi/Ind 4

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: emanación en forma de cono centrada en ti

Duración: concentración, hasta 10 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a poderes: no

Puntos de poder: 7

Eres capaz de discernir auras, halos o envolturas luminosas de diferentes colores que rodean a todos los objetos; normalmente invisibles a simple vista, un psiónico puede verlas con este poder como. El color de cada una desvela información al personaje, y la cantidad de la misma depende de cuánto estudies una zona en particular.

- 1.^o *asalto*: la presencia de auras buenas o malignas en el área. No eres capaz de unir auras a individuos u objetos en esta fase; en su lugar, ves una neblina de colores envolviendo la zona. Este poder también puede detectar auras legales o caóticas, aunque para ello se precisa de una manifestación adicional que se centre sólo en ese eje del alineamiento.
- 2.^o *asalto*: número de auras (criaturas, objetos, poderes o conjuros) en la zona. Sabes cuántas hay, incluso si no se quedan quietas en su lugar.
- 3.^o *asalto*: el propietario de cada aura es revelado, a menos que esté más allá de la línea visual. Si una criatura cuya aura que detectes tiene al menos 5 DG más que tú, te verás abrumado por su presencia y atontado durante 1 *asalto*, provocando la finalización del poder.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales, el alcance de este poder aumenta en 5'.

Viajero astral

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: ninguno

Tiempo de manifestación: 1 hora

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: ver texto

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a poderes: sí (inofensivo)

Puntos de poder: 1

Este poder permite a una criatura que toques, o a ti, participar en una caravana astral creada mediante el uso del poder del mismo nombre. Mientras participes en un viaje permitido por *caravana astral*, debes sostener la mano tanto del pasajero que lleves delante (el líder de la caravana) como del de detrás (a menos que seas el último en la línea de manos). Si alguno rompéis la unión de manos durante 2 *asaltos* consecutivos, el impe-

tus que os lleva a través del plano Astral proporcionado por *caravana astral* falla. Para más información, consulta el poder *caravana astral*.

Todos aquellos que formen parte de la caravana y que sean capaces de realizar acciones puramente mentales, como manifestar un poder, pueden hacerlo mientras mantienen el contacto mano a mano con sus compañeros de viaje. Cuando comenzáis vuestro recorrido, cada uno está conectado al plano Material por un cordón de plata intangible. Una *espada argétea githyanki* (véase pág. 167) es la única arma conocida que puede dañar un cordón de plata.

A la última criatura de la línea que conforma la caravana se la suele llamar 'el guardaespaldas', puesto que tiene una mano libre y puede usarla para llevar un arma sin dejar de sujetar a su compañero de viaje. El entorno ingrátido y subjetivo del plano Astral permite que la caravana se ajuste y doble como sea necesario para que el arma del guardaespaldas les apoye.

Viaje onírico

Psicoportación

Nivel: Nmd 7

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivos: tú y la criatura o criaturas a las que toques (hasta una por nivel)

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 13

Tú y cualquier otra criatura que toques sois llevados hasta un arco de cristal de ensimismamiento hasta el borde del pensamiento consciente, y directos a la región de los sueños. Puedes llevar contigo a más de una criatura (hasta el límite determinado por tu nivel), pero todas ellas deben estar tocando entre sí. Debes entrar físicamente en la tierra de los sueños, no dejando nada de ti atrás.

En ella, te mueves mediante una colección de pensamientos, deseos y fantasmas creados por las mentes de los soñadores de todos los lugares. Por cada minuto que te muevas a través de los sueños, puedes "despertar" para descubrir

que te has desplazado cinco millas en el mundo de la vigilia. Por lo tanto, un personaje puede usar este poder para viajar rápidamente entrando físicamente allá donde sólo suelen habitar los sueños, moviéndose la distancia deseada, y luego volviendo de vuelta al mundo de la vigilia, sabiendo perfectamente dónde va a aparecer.

Viaje onírico también puede ser utilizado para viajar a otros planos que contengan criaturas que sueñen, aunque hacer esto precisa cruzar hacia los sueños de ajenos, donde eres susceptible de las extravagancias de muchas realidades oníricas: una proposición potencialmente peligrosa, a discreción del DM. Transferirse a otro plano de existencia de esta forma requiere de 1d4 horas de viaje ininterrumpido.

Cualquier criatura que vaya contigo en el momento de manifestar *viaje onírico* también realiza el viaje a los límites del pensamiento consciente. Aquellas que se separen de ti vagabundearán hacia el paisaje de los sueños. Cuando finalice la duración, todas las criaturas afectadas regresarán al mundo de la vigilia a una distancia máxima de 1.000 millas ($d\% \times 10$) con respecto al punto de partida.

Si una criatura permanece en el paisaje de los sueños, será incapaz de abandonarlo a menos que sea capaz de manifestar el poder *viaje onírico* sobre sí mismo o que otra criatura que pueda hacerlo vaya en su busca.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, la CD de la salvación de este poder aumentará en 1.

Vigor

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 1, Gps 1

Despliegue: ma, ol

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel

Puntos de poder: 1

Te infundes de poder, obteniendo 5 puntos de golpe temporales. Utilizarlo de nuevo cuando todavía sigue en efecto otra manifestación del poder que no haya expirado meramente reemplaza los antiguos puntos de golpe tempora-

les (si sigue habiendo alguno) por los nuevos.

Aumento: por cada punto de poder que gastes, el número de puntos de poder temporales que obtienes aumenta en 5.

Visión élfica

Psicometabolismo

Nivel: Psi/Ind 2, Gps 1

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel

Puntos de poder: Psi/Ind 3, guereos psíquico 1

Obtienes visión en la penumbra (como un elfo) por la duración de este poder, así como un bonificador +2 en las pruebas de Buscar y Avistar.

Además, recibes la aptitud de percibir puertas secretas u ocultas por el mero hecho de pasar a 5' de una, pudiendo hacer una prueba de Buscar como si la estuvieras buscando activamente.

Si *visión élfica* es utilizada junto con *luz propia*, el cono de luz se extenderá hasta 40' en lugar de hasta 20'.

Visión psiónica en la oscuridad

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 3, Gps 3

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel

Puntos de poder: Psi/Ind 5, Gps 3

Este poder funciona igual que *visión en la oscuridad* (pág. 302 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Visión psiónica verdadera

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 5

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min/nivel

Puntos de poder: 9

Este poder funciona igual que *visión verdadera* (pág. 302 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Visión remota

Psicodetección (escudriñamiento; ver texto)

Nivel: Vdt 4

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 hora

Alcance: ver texto

Efecto: punto de vista casi real

Duración: 1 min/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a poderes: sí

Puntos de poder: 7, PX

Envías tu mente a través del espacio y las dimensiones, configurándola en un punto de vista casi real a través del cual puedes ver y escuchar a algunas criaturas situadas a cierta distancia de ti, incluso si os separan las barreras planarias. Si el objetivo tiene éxito en una salvación de Voluntad, el intento de *visión remota* falla y no puedes intentar volver a ver a la misma criatura durante al menos 24 horas. La dificultad de la salvación depende de lo bien que conozcas al objetivo y qué tipo de conexión física (si existe) tienes con él. Además, si el receptor es de otro plano, obtiene un bonificador +5 en su salvación de Voluntad.

Conocimiento	Mod. salvación de Voluntad
Ninguno*	+10
(has oído hablar del objetivo)	
De oídas	+5
De primera mano	+0
(has conocido al objetivo)	
Familiar (conoces bien al objetivo)	-5

*Debes tener algún tipo de relación con una criatura de la que no conozcas nada.

Conexión	Mod. salvación de Voluntad
Parecido o retrato	-2
Posesión o vestido	-4
Parte del cuerpo, mechón de pelo, pedazo de uña, etc.	-10
El objetivo está en otro plano	+5

Si el objetivo falla su salvación de Voluntad, tu mente crea un punto de vista lo suficientemente cerca como para ver y escuchar tanto a él como a su entorno (hasta 30' en todas las direcciones desde el objetivo).

Mientras que dure *visión remota*, tu cuerpo real permanece inmóvil y consciente de tu entorno real. Por otra parte, tu punto de vista casi real es considerado en varios sentidos como una *forma ectoplásmica* de ti mismo, salvo por lo que se describe a continuación. Este poder es de la subdisciplina de escudriñamiento, aunque utiliza la siguiente información en lugar del sensor de escudriñamiento estándar.

Como un punto de vista casi real, puedes hablar (aunque tu voz será un susurro), y potencialmente puedes ser percibido por el sujeto que estás observando (aquellos que puedan ver o sentir a criaturas invisibles u ocultas automáticamente te perciben; de otra forma, realizas una prueba de Esconderse con un bonificador +40 para evitar ser detectado si permaneces inmóvil, o con un +20 si estás en movimiento). Puedes ser atacado (aunque si dirigen contra ti un *disipar psiónica*, la *visión remota* simplemente finaliza). Si el objetivo se mueve, puedes intentar seguirle a una velocidad de 20', aunque si se separa más de 30' de ti (o tú te mueves a más de 30' de él), el poder finaliza.

Puedes intentar manifestar un poder a través de tu punto de vista casi real, aunque debes efectuar una prueba de Concentración (CD 20 + el nivel del poder que desees ejecutar) para tener éxito.

Manifestar (o intentarlo y fallar) un poder inmediatamente finaliza la *visión remota*, y además, todos los poderes de tu punto de vista casi real cuestan el doble de la cantidad normal de puntos de poder (no puedes exceder el límite de puntos de poder impuesto por tu nivel de manifestador, por lo que estás restringido a ejecutar aquellos de un nivel inferior al que podrías normalmente). Los puntos de poder gastados por un punto de vista casi real son drenados de tu cuerpo real.

Coste en PX: 20 PX.

Visión ubicua

Psicodetección

Nivel: Psi/Ind 3, Gps 3

Despliegue: vi

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel (D)

Puntos de poder: 5

Dispones de unos metafóricos "ojos en la nuca", en los lados y sobre la cabeza, concediéndote beneficios en situaciones específicas.

En efecto, posees una esfera de visión de 360°, lo que te permite ver perfectamente a las criaturas que pudieran bajo otras circunstancias flanquearte. Por lo tanto, los oponentes a tus flancos no obtienen bonificadores a sus tiradas de ataque, y los pícaros ven negada su aptitud de ataque furtivo puesto que no pierdes tu bonificador de Destreza (aunque todavía pueden usarla si te cogen desprevenido). Tus pruebas de Avistar y Buscar obtienen un bonificador +4 de mejora. Simultáneamente, obtienes un penalizador -4 en las salvaciones contra ataques de mirada mientras dure el poder.

Vuelo psiónico

Psicoportación

Nivel: Nmd 4

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: ti

Duración: 1 min/nivel (D)

Puntos de poder: 7

Este poder funciona igual que *volar* (pág. 303 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Vuelo psiónico de largo recorrido

Psicoportación

Nivel: Psi/Ind 6

Despliegue: au

Tiempo de manifestación: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel (D)

Puntos de poder: 11

Este poder funciona igual que *vuelo de largo recorrido* (pág. 303 del *Manual del jugador*), salvo por lo aquí indicado.

Ilustración de C. Lukacs

Andolyn mira al exterior del bastión de su mente. Las duras formas materiales de aquellos que se oponen a ella son casi entretenidas en su crudeza. Si tuviera cuerpo, una sonrisa se dibujaría en sus labios. Pero no necesita uno: ha avanzado más allá de los requisitos físicos. Deja que sus enemigos se maravillen de la forma translúcida que tienen ante sí. Como una entidad de pura mente llamada psiónico desencarnado, Andolyn se ha convertido en una fuerza psiónica a la que tener en cuenta.

Este capítulo proporciona información sobre nueve clases de prestigio psiónicas, opciones de especialización que añaden distinción a una campaña. Como se describe en la pág. 176 de la *Guía del Dungeon Master*, los personajes que cumplan los requisitos pueden hacerse multiclasa cuando avanzan de nivel. Adoptar una clase de prestigio no incurre en el penalizador habitual asociado con los multiclasa, y ofrecen aptitudes especiales y poderes que de otra forma no estarían accesibles a los PJs, y los orienta en una dirección específica y extraordinaria.

Permitir que los PJs accedan a las clases de prestigio es puramente opcional y siempre bajo la supervisión del DM. Son idiosincrásicas de cada campaña, por lo que los DMs podrían optar por no permitir las o sólo usarlas para los PNJs.

ASESINO DE ILÍCIDOS (ASD)

Sólo los ignorantes desdeñan la amenaza de los ilícidos, o al menos eso dicen los que dedican sus vidas a la erradicación de la "plaga" de ilícidos. Los seres psiónicos conocen los peligros reales que presen-

tan los ilícidos mejor que los individuos no psiónicos, y los más dedicados entre ellos siguen el código del asesino de ilícidos.

El principal credo del asesino de ilícidos es "hacerlo o morir", donde "hacerlo" significa "encontrar y matar ilícidos". Los asesinos no encuentran utilidad en aquellos de corazón débil (otro de sus credos que, la verdad sea dicha, se cuentan por cientos). Es un secreto poco guardado que aunque son los mayores adeptos a cazar y matar ilícidos, sus aptitudes les hacen mortíferos para cualquier criatura psiónica.

Cualquier personaje con alguna aptitud psiónica puede convertirse en un asesino de ilícidos, siempre y cuando los odie lo suficiente. Los enanos que adoptan esta clase de prestigio son conocidos como "caradhaker", que significa, *grosso modo*, "acechador mental". De hecho, los asesinos de ilícidos como clase independiente podrían haberse generado entre los enanos, aunque los mismos asesinos de ilícidos dicen que recibieron su conocimiento de una fuente secreta distinta.

Los PNJs asesinos de ilícidos a veces viajan en grupos de dos o tres y se regocijan en identificar tales grupos con nombres espantosos. Estos grupos pueden ser contratados como mercenarios por gente rica que viaja a través de áreas infestadas por ilícidos. Entre misiones, suelen ir por su cuenta, intentando desvelar la localización de otro puesto de los azotamientos, o mejor aún, una ciudad sin sol. Los rumores hablan de diversos grupos de asesinos renegados que se han unido y ahora cazan cualquier criatura psiónica, no sólo ilícidos.

Dado de golpe: d8

PRERREQUISITOS

Para convertirse en un asesino de ilícidos, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +4.

Habilidad: Saber (dungeons) 4 rangos.

Dote: Rastrear.

Psiónica: debe poseer una reserva de puntos de poder de al menos 1.

Especial: debe haber matado un ilícido, ya sea individualmente o como parte de un grupo compuesto de no más de seis miembros.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de la clase de asesino de ilícidos (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración* (Con), Conocimiento de psiónica* (Int), Engañar (Car), Escuchar (Sab), Saber (dungeons) (Int) y Supervivencia (Sab).

*Consulta las nuevas habilidades y los nuevos usos de las habilidades existentes en el Capítulo 3 de este libro, así como las descripciones de las demás habilidades en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Estos son los rasgos de clase del asesino de ilícidos.

Competencia con armas y armaduras: los asesinos de ilícidos son competentes con todas las armas sencillas y marciales, así como con todos los tipos de armaduras.

Poderes conocidos: comenzando a 2.º nivel, un asesino de ilícidos obtiene puntos de poder adicionales diarios y acceso a *Una asesina de ilícidos* nuevos poderes como si también hubiera adquirido un nuevo nivel en la clase manifestadora a la que perteneciera antes de añadir esta clase de prestigio. Sin embargo, no adquiere cualquier otro beneficio que un personaje de esa clase obtuviera (dotes adicionales metapsiónicas o de creación de objetos, aptitudes especiales de psicocristales, etc.). Esto significa, básicamente, que añade el nivel de localizador al nivel de cualquier clase manifestadora que el personaje tuviera, y luego determina los puntos de poder diarios, los poderes conocidos y el nivel de manifestador según corresponda.

Si un personaje tiene más de una clase manifestadora antes de convertirse en asesino de ilícidos, debe decidir cuál de ellas añadirá el nuevo nivel de esta clase de prestigio en lo referente a determinar los puntos de poder diarios, poderes conocidos y nivel de manifestador.

Si el personaje no pertenecía a una clase manifestadora antes de adoptar esta clase de prestigio (por ejemplo, si era un cuchillo

del alma o un explorador con la dote Talento innato), no obtiene los niveles de manifestador.

Enemigo predilecto (ilícido) (Ex): cuando entra en esta clase, un asesino de ilícidos formalmente declara a la estirpe de los ilícidos (como los neotélidos, descritos en la pág. 208) como el enemigo al que detesta más sobre cualquier otra criatura. Debido al extenso estudio de sus enemigos y al entrenamiento en las técnicas apropiadas para combatirlos, obtiene un bonificador +2 en las pruebas de Engañar, Escuchar, Averiguar intenciones, Avistar y Supervivencia cuando las use contra los ilícidos. De igual forma, recibe un bonificador +2 a las tiradas de daño contra las criaturas de la estirpe de los ilícidos.

A 4.º nivel, los bonificadores aumentan a +4, a 7.º nivel es +6, y a 10.º nivel se convierten en +8.

Percibir ilícido (Sb): un asesino de ilícidos puede sentir la presencia de ilícidos a menos de 60' de él, incluso si están ocultos por la oscuridad o por un muro, pero no puede discernir su ubicación exacta.

Náusea cerebral (Sb): a 2.º nivel, un asesino no obtiene una capacidad defensiva constante, similar en algunos aspectos a un poder de *aversión*. Cualquier criatura que intente devorar el cerebro del asesino

debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15 + el nivel de la clase asesino de ilícidos) o volverse poco inclinado a hacerlo durante 24 horas. Una criatura que falla esta salvación puede realizar cualquier acción que desee salvo extraer el cerebro del personaje (aunque no se da cuenta de que está siendo afectado para que no lo haga).

Esta aptitud está activa incluso si el personaje está inconsciente, aturrido o indefenso de otra forma.

Neutralizador perspicaz (Ex): a 3.º nivel, un asesino de ilícidos se vuelve especialmente habilidoso a la hora de resistir ataques mentales. Obtiene un bonificador +4 de competencia en los TS contra todos los efectos enajenadores y de compulsión. Esta aptitud está activa incluso si el personaje está inconsciente, aturrido o indefenso de alguna otra forma.

Cegar mente (Sb): después de alcanzar el 6.º nivel, un asesino de ilícidos está protegido contra todos los mecanismos, poderes y conjuros que revelan la localización.

Esta aptitud protege contra la reunión de información por poderes de psicodetección o efectos que revelan la ubicación. La aptitud incluso engaña a *doblar la realidad*, *deseo limitado*, *milagro*, *enmendar la realidad* y *deseo* cuando son utilizados para recabar información acerca de la ubicación del personaje (sin embargo, *metafacultad* puede penetrar esta barrera protectora). En el caso de que *visión remota* o *escudriñamiento* escruten un área en la que se encuentre un asesino de ilícidos, el efecto funciona, pero el personaje no es detectado. Los intentos de *visión remota* o *escudriñamiento* que tengan por objetivo específicamente a un asesino no funcionan. Esta aptitud está activa siempre que el asesino esté psiónicamente enfocado.



TABLA 6-1: EL ASESINO DE ILÍCIDOS

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Poderes conocidos
1.º	+1	+0	+0	+2	Enemigo predilecto (ilícido) +2, percibir ilícido	—
2.º	+2	+0	+0	+3	Náusea cerebral	+1 nivel de una clase manifestadora existente
3.º	+3	+1	+1	+3	Neutralizador perspicaz	+1 nivel de una clase manifestadora existente
4.º	+4	+1	+1	+4	Enemigo predilecto (ilícido) +4	+1 nivel de una clase manifestadora existente
5.º	+5	+1	+1	+4	—	+1 nivel de una clase manifestadora existente
6.º	+6	+2	+2	+5	Cegar mente	+1 nivel de una clase manifestadora existente
7.º	+7	+2	+2	+5	Enemigo predilecto (ilícido) +6	+1 nivel de una clase manifestadora existente
8.º	+8	+2	+2	+6	Romper RP	+1 nivel de una clase manifestadora existente
9.º	+9	+3	+3	+6	Inmunidad cerebral	+1 nivel de una clase manifestadora existente
10.º	+10	+3	+3	+7	Retroalimentación explosiva, enemigo predilecto (ilícido) +8	+1 nivel de una clase manifestadora existente

Romper resistencia a poderes (Sb): un asesino de ilícidos de 8.º nivel o superior puede mejorar su arma mediante poderío psiónico. Cada ataque cuerpo a cuerpo con éxito (o ataque a distancia si el objetivo está a menos de 30') que haga con su arma contra una criatura con RP, reduce temporalmente su RP en 1. A menos que la criatura muera, esta pérdida se desvanece 12 horas después. Esta aptitud está activa siempre que el asesino esté psiónicamente enfocado.

Inmunidad cerebral (Sb): tras alcanzar el 9.º nivel, un asesino de ilícidos obtiene protección contra todos los mecanismos, poderes y conjuros que influyeran su mente. Esta aptitud le escuda

contra la mayoría de los poderes y efectos enajenadores (aunque el personaje puede selectivamente permitir que ciertos conjuros y poderes le afecten). La aptitud incluso engaña *doblar la realidad*, *deseo limitado*, *milagro*, *enmendad la realidad* y *deseo* cuando son utilizados para influenciar mentalmente a un asesino de ilícidos. Esta aptitud está activa siempre que el asesino esté psiónicamente enfocado.

Retroalimentación explosiva (Sb): a 10.º nivel, un asesino de ilícidos se vuelve capaz de retorcer el ataque favorito de un ilícido contra sí mismo. Si el personaje consigue superar su TS cuando es atacado por *explosión mental*, el ataque rebotará sobre el atacante original; si éste falla su TS de Voluntad (CD igual a la del ataque original), el atacante se ve afectado con normalidad por *explosión mental*.

Un cerebromante



CEREBROMANTE (CBM)

Los cerebromantes acceden tanto a los misterios arcanos del lanzamiento de conjuros como a los poderes psiónicos de la mente. Tienden a ser ambiciosos y a tener un objetivo, dispuestos a sacrificar otras aptitudes más sutiles a cambio del poder en bruto.

Sólo los personajes que han sido entrenados tanto en el poder psiónico como en las artes arcanas pueden convertirse en cerebromantes. Mago/psiónico es la combinación de clases más común ya que en ambas prima una Inteligencia alta; hechicero/psiónico es menos común. Los guerreros psíquicos suelen sentirse demasiado interesados por el combate físico como para dedicarse al estudio intenso, y los indómitos normalmente carecen de la paciencia suficiente.

Los PNJs cerebromantes suelen actuar como un puente entre el mundo arcano y el psiónico, y muchos buscan continuamente nuevo conocimiento que les permita mejorar su maestría tanto con los conjuros arcanos como con los poderes psiónicos.

Dado de golpes: d4.

PRERREQUISITOS

Para convertirse en un cerebromante, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Habilidades: Saber (arcano) 6 rangos, Saber (psiónica) 6 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 2.º nivel.

Poderes: aptitud para manifestar poderes de 2.º nivel.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de la clase del cerebromante (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración* (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Conocimiento de psiónica*

TABLA 6-2: EL CEREBROMANTE

Nivel	Ataque base	S. de. Fort.	S. de. Ref.	S. de. Vol.	Conjuros diarios/poderes conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	+1 nivel de una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel de una clase manifestadora existente
2.º	+1	+0	+0	+3	+1 nivel de una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel de una clase manifestadora existente
3.º	+1	+1	+1	+3	+1 nivel de una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel de una clase manifestadora existente
4.º	+2	+1	+1	+4	+1 nivel de una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel de una clase manifestadora existente
5.º	+2	+1	+1	+4	+1 nivel de una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel de una clase manifestadora existente
6.º	+3	+2	+2	+5	+1 nivel de una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel de una clase manifestadora existente
7.º	+3	+2	+2	+5	+1 nivel de una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel de una clase manifestadora existente
8.º	+4	+2	+2	+6	+1 nivel de una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel de una clase manifestadora existente
9.º	+4	+3	+3	+6	+1 nivel de una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel de una clase manifestadora existente
10.º	+5	+3	+3	+7	+1 nivel de una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel de una clase manifestadora existente

(Int), Descifrar escritura (Int), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int) y Saber (psiónica)* (Int).

*Consulta las nuevas habilidades y los nuevos usos de las habilidades existentes en el Capítulo 3 de este libro, así como las descripciones de las demás habilidades en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Estos son los rasgos de clase del cerebromanente.

Competencia con armas y armaduras: los cerebromanentes no obtienen ninguna competencia con armas o armaduras.

Conjuros diarios/poderes conocidos: cuando se obtiene un nuevo nivel de cerebromanente, el personaje recibe nuevos conjuros diarios como si hubiera adoptado un nuevo nivel en una clase de lanzamiento de conjuros arcanos. También recibe puntos de poder adicionales diarios y acceso a nuevos poderes como si hubiera logrado un nuevo nivel en una clase manifestadora a la que ya perteneciera. Sin embargo, no obtiene ningún otro beneficio que un personaje de cualquiera de esas clases hubiera recibido (dotes metapsiónicas, metamágicas o de creación de objetos adicionales, aptitudes especiales del psicocristal, etc.). Lo que significa, básicamente, que añade el nivel de cerebromanente al nivel de cualquier otra clase de lanzamiento de conjuros y de manifestador que el personaje posea, y luego determina los conjuros diarios, el nivel de lanzador, los puntos de poder diarios, los poderes conocidos y el nivel de manifestador según sea apropiado.

Por ejemplo, un mago de 3.º nivel/psiónico de 3.º nivel que adopte un nivel de cerebromanente, tiene acceso a conjuros como si fuera un mago de 4.º nivel y el mismo número de puntos de poder como un psiónico de 4.º nivel. Pero su familiar de mago y su psicocristal (si dispusiera de ellos) no obtendrían nuevas aptitudes.

Si un personaje tiene más de una clase de lanzamiento de conjuros arcanos o más de una de manifestador antes de convertirse en cerebromanente, debe decidir a qué clase añade cada nivel de esta clase de prestigio en lo referente a determinar los conjuros diarios, nivel de lanzador, puntos de poder diarios, poderes conocidos y nivel de manifestador.

ESCLAVIZADOR (ECR)

Los esclavizadores (NdC: se les llamó provisionalmente "pastores de esclavos" en Eberon, creo que el nuevo nombre es notoriamente mejor) manipulan las mentes de otros como si fueran arcilla en las manos de un escultor. Algunas criaturas son más susceptibles

que otras a la inconsciente, pero continua, llamada al servicio del esclavizador. Y por eso vienen, dispuestos a ser liderados, felices de seguir órdenes, y completamente bajo su control. De esta forma los esclavizadores mantienen una colección de sirvientes embelesados, ansiosos de hacer su voluntad.

Esta clase no tiene mucho que ofrecer a aquellos que disfrutan haciendo las cosas por sí mismos. Puesto que los esclavizadores delegan la mayoría de las tareas, incluyendo su propia defensa física, los psiónicos (especialmente telépatas) están más dispuestos a seguir este camino.

Los PNJs esclavizadores son los villanos perfectos o lugartenientes de valor debido a su aptitud de mantener el control de las mentes de diversos secuaces simultáneamente, y sin necesidad de reclutar activamente a nuevos creyentes para reemplazar a aquellos que mueren mientras ejecutan sus tareas asignadas.

Dado de golpe: d4.

PRERREQUISITOS

Para convertirse en un esclavizador, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Habilidades: Diplomacia 4 rangos, Saber (psiónica) 8 rangos.

Dote: Inquisidor.

Psiónica: nivel de manifestador 5.º y capaz de manifestar *enlace mental*.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de la clase de esclavizador (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (cualquiera) (Int), Autohipnosis* (Sab), Averiguar intenciones (Sab), Concentración* (Con), Conocimiento de psiónica* (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car) y Saber (psiónica)* (Int).

*Consulta las nuevas habilidades y los nuevos usos de las habilidades existentes en el Capítulo 3 de este libro, así como las descripciones de las demás habilidades en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Estos son los rasgos de clase del esclavizador.

Competencia con armas y armaduras: los esclavizadores no obtienen ninguna competencia en armas o armadura.

Poderes conocidos: a cada nivel desde el 2.º nivel hasta el 9.º, un esclavizador obtiene puntos de poder adicional diarios y acceso a nuevos poderes como si también hubiera adquirido un nuevo nivel en la clase manifestadora a la que perteneciera antes de añadir esta

TABLA 6-3: EL ESCLAVIZADOR

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Poderes conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Llamar al rebaño	—
2.º	+1	+0	+0	+3	—	+1 nivel de una clase manifestadora existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Hechizo psiónico	+1 nivel de una clase manifestadora existente
4.º	+2	+1	+1	+4	—	+1 nivel de una clase manifestadora existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Dominación psiónica	+1 nivel de una clase manifestadora existente
6.º	+3	+2	+2	+5	—	+1 nivel de una clase manifestadora existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Dominación mayor	+1 nivel de una clase manifestadora existente
8.º	+4	+2	+2	+6	—	+1 nivel de una clase manifestadora existente
9.º	+4	+2	+2	+6	Dominación superior	+1 nivel de una clase manifestadora existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Doble maestro	+1 nivel de una clase manifestadora existente

clase de prestigio. Sin embargo, no adquiere cualquier otro beneficio que un personaje de esa clase obtuviera (dotes adicionales metapsiónicas o de creación de objetos, aptitudes especiales de psicocristales, etc.). Esto significa, básicamente, que añade el nivel de esclavizador al nivel de cualquier clase manifestadora que el personaje tuviera, y luego determinar los puntos de poder diarios, los poderes conocidos y el nivel de manifestador según corresponda.

Si un personaje tiene más de una clase manifestadora antes de convertirse en un esclavizador, debe decidir cuál de ellas añadirá el nuevo nivel de esta clase de prestigio en lo referente a determinar los puntos de poder diarios, poderes conocidos y nivel de manifestador.

Llamar al rebaño (Ex): un esclavizador que acabe de entrar en esta clase envía una sutil petición de sirvientes, llamada que se ve contestada. En esencia, el personaje obtiene algo parecido a la dote de Liderazgo (véase la pág. 106 de la *Guía del Dungeon Master*), pero con algunas diferencias importantes.

Aquellos que respondan a la petición del esclavizador no son llamados como allegados o seguidores, sino como esclavos o creyentes, respectivamente. No aparecen por que admiren al personaje al que quieren servir, sino porque una resonancia psíquica oculta conecta al esclavizador con sus sirvientes.

Como ocurre con la dote de Liderazgo, un esclavizador posee una puntuación que determina el mayor nivel del esclavo o creyente que puede atraer. La puntuación de Liderazgo del esclavizador es igual a su nivel de personaje + su modificador de Car + su nivel de esclavizador (date cuenta de que se computa dos veces el nivel de esclavizador). Esta puntuación no se ve afectada por ningún otro modificador mencionado en la pág. 106 de la *Guía del Dungeon Master*.

Como ocurre con la dote de Liderazgo, el nivel del esclavo invocado está limitado, incluso si la puntuación de Liderazgo del personaje indicase un nivel mayor. Pero a diferencia con la dote, el límite de nivel del esclavo es igual al nivel total del personaje menos 1 (no nivel menos 2, como ocurre con los verdaderos allegados).

Un esclavizador no puede adquirir la dote de Liderazgo, y si el per-

sonaje ya la tenía, entonces la pierde y es reemplazada por esta aptitud; aquellos que estaban funcionando anteriormente como allegados y seguidos siguen su camino, y aquellos que tuvieran unas mentes más dóciles volverán más tarde adoptando el papel de esclavos y creyentes. Los primeros esclavos y creyentes de un esclavizador llegan en menos de 24 horas tras adoptar esta clase; de igual forma, los esclavos y creyentes perdidos son reemplazados en el mismo plazo.

Utiliza la tabla adjunta en lugar de la que se encuentra en la *Guía del Dungeon Master* para determinar el nivel del esclavo de un esclavizador y el número de creyentes de diversos niveles a los que puede atraer.

Hechizo psiónico (Ex): a 3.º nivel, un esclavizador añade hechizo psiónico a su lista de poderes conocidos (en caso de que no lo tuviera). Una vez al día, puede manifestar *hechizo psiónico* con un coste en puntos reducido en una cantidad igual al nivel del esclavizador, hasta un mínimo

Una esclavizadora



de 1 punto. El efecto de este poder sigue estando restringido por el nivel de manifestador del esclavizador.

Por ejemplo, un psiónico de 5.º nivel/esclavizador de 3.º nivel puede manifestar un *hechizo psiónico* que normalmente costara 7 puntos por solo 4, pero no podría manifestar un *hechizo psiónico* que normalmente costara 10 puntos, ya que el efecto de este poder sería mayor que su nivel de manifestador de 7.

Punt. Liderazgo	Nivel del esclavo	—Número de creyentes por nivel—					
		1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º
≤1	—	—	—	—	—	—	—
2	1.º	—	—	—	—	—	—
3	2.º	—	—	—	—	—	—
4	3.º	—	—	—	—	—	—
5	3.º	—	—	—	—	—	—
6	4.º	—	—	—	—	—	—
7	5.º	—	—	—	—	—	—
8	5.º	—	—	—	—	—	—
9	6.º	—	—	—	—	—	—
10	7.º	5	—	—	—	—	—
11	7.º	6	—	—	—	—	—
12	8.º	8	—	—	—	—	—
13	9.º	10	1	—	—	—	—
14	10.º	15	1	—	—	—	—
15	10.º	20	2	1	—	—	—
16	11.º	25	2	1	—	—	—
17	12.º	30	3	1	1	—	—
18	12.º	35	3	1	1	—	—
19	13.º	40	4	2	1	1	—
20	14.º	50	5	3	2	1	—
21	15.º	60	6	3	2	1	1
22	15.º	75	7	4	2	2	1
23	16.º	90	9	5	3	2	1
24	17.º	110	11	6	3	2	1
≥ 25	17.º	135	13	7	4	2	2

Dominación psiónica (Ex): a 5.º nivel, un esclavizador añade *dominación psiónica* a su lista de poderes conocidos (en caso de que no lo tuviera). Una vez al día, puede manifestar *dominación psiónica* con un coste en puntos reducido en una cantidad igual al nivel del esclavizador, hasta un mínimo de 1 punto. El efecto de este poder sigue estando restringido por el nivel de manifestador del esclavizador.

Dominación mayor (Ex): a 7.º nivel, el personaje no tiene que pagar 2 puntos de poder adicionales cuando aumenta *dominación psiónica* para afectar a animales, fatas, gigantes, bestias mágicas y humanoides monstruosos. Esta reducción del coste en puntos no aumenta la CD de la salvación del poder como ocurriría si los hubiera gastado.

Dominación superior (Ex): a 9.º nivel, un esclavizador no tiene que pagar 4 puntos de poder adicionales cuando aumenta *dominación psiónica* para afectar aberraciones, dragones, elementales y ajenos (además de los tipos de criaturas mencionados en la aptitud de dominación mayor). Esta reducción en el coste en puntos no aumenta la CD de la salvación del poder como si se hubieran gastado los puntos de poder adicionales.

Doble maestro (Ex): a 10.º nivel, un esclavizador puede añadir un segundo esclavo a su rebaño, el cual posee un nivel máximo igual al nivel del esclavizador menos 2, incluso si la puntuación de Liderazgo indicase un esclavo de mayor nivel.

LOCALIZADOR (LCZ)

Los localizadores (NdC: se les llamó provisionalmente "ubicadores" en Eberon) son famosos por sus ágiles estratagemas de combate,

utilizando su conocimiento sobre el movimiento y el espacio para enviarse a rápidos ataques contra oponentes más lentos. Los localizadores sobresalen en el campo de batalla, entrando y saliendo de zonas de peligro como un violento torbellino, sorprendiendo a los enemigos con sus repentinos ataques oportunos y luego alejarse rápidamente antes de que sus enemigos puedan tomar represalias. Los localizadores son conocidos por "llegar allí", sea donde sea ese "allí". Son rápidos viajeros, competentes en la exploración básica u obteniendo acceso a bóvedas de tesoro cerradas y atrapadas.

Los guerreros psíquicos parecen ser los más atraídos por la clase de localizador, aunque los indómitos inclinados al combate y los psiónicos de las disciplinas de nómada y cineticista también encuentran interesante los rasgos de la clase localizador.

Los localizadores PNJs suelen trabajar como guías o exploradores, capaces de encontrar el camino para seguir avanzando cuando todos los métodos mundanos han resultado infructuosos.

Dado de golpe: d6.

PRERREQUISITOS

Para convertirse en un localizador, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +3.

Habilidades: Concentración 8 rangos.

Dotes: Movilidad, Ataque elástico.

Psiónica: aptitud para manifestar poderes de 1.º nivel.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de la clase del localizador (y la característica clave de cada una) son: Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Autohipnosis* (Sab), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración* (Con), Conocimiento de psiónica* (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Juego de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saber (local) (Int), Saber (psiónica)* (Int), Saltar (Fue), Tregar (Fue), Usar objeto psiónico* (Car) y Uso de cuerdas (Des).

*Consulta las nuevas habilidades y los nuevos usos de las habilidades existentes en el Capítulo 3 de este libro, así como las descripciones de las demás habilidades en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Estos son los rasgos de clase del localizador.

Competencia con armas y armaduras: los localizadores son competentes con todas las armas sencillas y marciales, y con las armaduras ligeras.

Poderes conocidos: a cada nivel según se indica en la tabla, el personaje obtiene puntos de poder diarios adicionales y el acceso a nuevos poderes como si hubiera adquirido un nuevo nivel en la clase manifestadora a la que perteneciera antes de añadir esta clase de prestigio. Sin embargo, no adquiere cualquier otro beneficio que un personaje de esa clase obtuviera (dotes adicionales metapsiónicas o de creación de objetos, aptitudes especiales de psicocrisales, etc.). Esto significa, básicamente, que añade el nivel de localizador al nivel de cualquier clase manifestadora

que el personaje tuviera, y luego determinar los puntos de poder diarios, los poderes conocidos y el nivel de manifestador según corresponda.

Si un personaje tiene más de una clase manifestadora antes de convertirse en un localizador, debe decidir cuál de ellas añadirá el nuevo nivel de esta clase de prestigio en lo referente a determinar los puntos de poder diarios, poderes conocidos y nivel de manifestador.

Despreciar la tierra (Sb): a 1.^{er} nivel, los pies de un localizador se levantan del suelo. A partir de entonces, puede flotar a 1' de altura sobre el terreno. En lugar de caminar, se desliza, sin preocuparse del terreno difícil. Mientras permanezca a 1' de una superficie llana de cualquier sólido o líquido, puede emprender acciones y ataques con normalidad, así como moverse a su velocidad habitual, pudiendo incluso "correr" a cuatro veces esa velocidad. Sin embargo, a distancias superiores a 1' por encima de cualquier superficie, su velocidad disminuye a 10' por asalto.

Mientras permanezca a 1' de una superficie, puede atacar cuerpo a cuerpo o a distancia con normalidad, aunque si se mueve a más altura, incurre en un penalizador a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y a distancia como si fuera el recipiente de un poder de *levitación psiónica* (véase la descripción del conjuro *levitar*, pág. 255 del *Manual del jugador*).

Paso lateral contra carga (Ex): a 1.^{er} nivel, el personaje obtiene la dote adicional Paso lateral contra carga (pág. 49), incluso si no cumple los prerequisites. Si ya dispone de esta dote, no obtiene ningún beneficio.

Golpe oportuno (Ex): comenzando a 2.^o nivel, la hiperconsciencia de las relaciones espaciales del localizador le proporciona una visión intuitiva del campo de batalla, lo que le permite realizar un ataque marrullero contra los oponentes distraídos. El localizador obtiene un bonificador +2 introspectivo a su tirada de ataque y a la de daño (en caso de golpear) en el primer ataque que realiza contra un oponente al que otro personaje le

haya infligido daño desde la última acción del localizador. A 5.^o nivel, el bonificador introspectivo aumenta a +4, y a 8.^o nivel el bonificador es de +6.

Paso dimensional (Sb): un localizador de al menos 3.^{er} nivel puede deslizarse psiónicamente entre espacios como si utilizara el poder *puerta dimensional psiónica*, una vez al día, aunque no puede llevar a ninguna otra criatura con él. Su nivel de manifestador para este efecto es igual que el nivel de localizador.

Flanquear (Ex): un localizador de al menos 4.^o nivel puede flanquear enemigos desde un ángulo aparentemente imposible. Designa cualquier casilla adyacente como la casilla desde la cual se determina el flanqueo contra un aliado (incluyendo en el que está de pie, como es habitual). Puede designar la casilla al comienzo de su turno o en cualquier momento durante el mismo; seguirá siendo su casilla efectiva de flanqueo hasta que deje de estar adyacente a él o hasta que escoja una casilla distinta (al comienzo de sus turnos). El personaje puede incluso escoger una casilla que sea impracticable o esté ocupada.

Transportador (Ex): a 6.^o nivel, un localizador aprende tanto *teleportación psiónica* como *desplazamiento psiónico de plano*.

Estos poderes se añaden a cualquier poder que pueda aprender por avanzar un nivel.

El localizador trata a estos poderes como si fueran de 3.^{er} nivel en su lista de clase, lo que significa que manifestar este poder, entre otras cosas, cuesta 5 puntos de poder. Si el personaje no posee un nivel de manifestador suficiente como para manifestar poderes de 3.^{er} nivel, como podría darse en el caso de algunos guerreros psíquicos que podrían cumplir los requisitos de esta clase, el personaje no podrá manifestarlos hasta que alcance el nivel de manifestador necesario.

Paso caprichoso (Ex): a 7.^o nivel, un localizador puede dar un paso de 5' adicional en cualquier asalto en el que no realice cualquier otro movimiento (salvo el primer paso de 5'). Al igual que el primero, este segundo paso no provoca ataques de oportunidad. El personaje puede realizarlo inmediatamente después de emprender el primero, o esperar hasta el final de sus demás



Un localizador

TABLA 6-4: EL LOCALIZADOR

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios/poderes conocidos
1. ^o	+0	+0	+2	+2	Despreciar la tierra, Paso lateral contra carga	+1 nivel de una clase manifestadora existente
2. ^o	+1	+0	+3	+3	Golpe oportuno +2	—
3. ^o	+2	+1	+3	+3	Paso dimensional	+1 nivel de una clase manifestadora existente
4. ^o	+3	+1	+4	+4	Flanquear	+1 nivel de una clase manifestadora existente
5. ^o	+3	+1	+4	+4	Golpe oportuno +4	—
6. ^o	+4	+2	+5	+5	Transportador	+1 nivel de una clase manifestadora existente
7. ^o	+5	+2	+5	+5	Paso caprichoso	+1 nivel de una clase manifestadora existente
8. ^o	+6	+2	+6	+6	Golpe oportuno +6	—
9. ^o	+6	+3	+6	+6	Ataque elástico dimensional	+1 nivel de una clase manifestadora existente
10. ^o	+7	+3	+7	+7	Acción acelerada	+1 nivel de una clase manifestadora existente

acciones del asalto. En todos los demás sentidos, se aplican las reglas de llevar a cabo un paso de 5', según como se describen en la pág. 144 del *Manual del jugador*.

Ataque elástico dimensional (Sb): un localizador de 9º nivel o superior puede utilizar su aptitud de paso dimensional en conjunción con su dote de Ataque elástico una vez al día. Esta aptitud puede ser usada solo contra oponentes a menos de 60' y que estén en la línea visual del personaje. Puede dar un paso dimensional hasta el objetivo, utilizando Ataque elástico, y después utilizar paso dimensional para regresar a su ubicación inicial. Cuando utiliza esta aptitud, la distancia total que puede viajar antes y después del ataque no está limitada por su velocidad. El uso de esta aptitud cuenta como un uso de la aptitud de paso dimensional para ese día (y esta aptitud no está disponible durante un día cuando ya ha utilizado paso dimensional).

Acción acelerada (Sb): cuando alcanza el 10º nivel, un localizador puede acelerarse y por lo tanto realizar más acciones de lo normal. Puede acelerarse durante un total de 5 asaltos al día, en los que puede optar por realizarlos en incrementos de 1 asalto. Este efecto no es acumulativo con efectos similares que proporcionan acciones adicionales, tales como *cisma* o *acelerar*, y de hecho un localizador no puede llevar a cabo una acción acelerada si está afectado por este efecto o alguno similar.

Si realiza un ataque completo mientras está acelerado, un localizador puede realizar un ataque adicional con cualquier arma que esté empuñando. El ataque es realizado utilizando su ataque base completo, más cualquier modificador apropiado para la situación.

Si el localizador utiliza su acción acelerada para moverse, obtiene un bonificador de mejora a su velocidad de 30'.

El localizador puede utilizar su acción acelerada para manifestar un poder, siempre y cuando no haya manifestado ya uno en el asalto actual y que el que quiera manifestar posea un tiempo de manifestación de 1 acción estándar o inferior.

Mientras esté acelerado, obtiene un bonificador +2 de esquiva a las tiradas de ataque y las salvaciones de Reflejos, y un bonificador +2 de esquiva a la CA. Cualquier condición que le haga perder su bonificador de Destreza a la CA (si es que dispone de alguna) también le hace perder estos bonificadores de esquiva.

MENTE DE BATALLA (MTB)

Las mentes de batalla (NdC: se les llamó provisionalmente "mentalistas de guerra" en Eberon) son guerreros expertos que afirman poseer un conocimiento sin igual del arte de la guerra. A través de una combinación de contemplación interior y estudio externo de un ancestral texto llamado el Códice Talariic, las mentes de batalla crecen en su habilidad en las armas y la guerra. Aquellos que estudian el Códice aprenden diversos principios, conocidos colectivamente como cadenas de la guerra. A medida que una mente de batalla domina una cadena, se abre a sí mismo para aprender la siguiente de la serie, en caso de desear continuar doblegando su mente a los estudios intensivos necesarios para avanzar en esta clase.

Los cuchillos del alma y los guerreros psíquicos son los que con más probabilidad adoptan el estudio del Códice Talariic, aunque encontrar un ejemplar de este ancestral texto puede resultar ser una hazaña en sí misma.

Incluso aquellos que inicialmente comienzan sus carreras como guerreros o bárbaros pueden seleccionar cierto entrenamiento en una clase psiónica con el expreso propósito de llegar a ser capaces de llegar a ser una futura mente de batalla.

Los PNJs mentes de batalla algunas veces pueden ser encontrados dirigiendo fuerzas militares, liderando grupos de ataque de elite, luchando en los prestigiosos acontecimientos de arenas de combate como los favoritos locales o en alguna tarea importante que requiera capacidad para la guerra.

Dado de golpe: d10.

PRERREQUISITOS

Para convertirse en una mente de batalla, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera no caótico.

Ataque base: +3.

Habilidades: Saber (psiónica) 8 rangos, Saber (historia) 2 rangos.

Psiónica: debe poseer una reserva de puntos de poder de al menos 1.

Especial: debe haber recibido instrucción de otra mente de batalla, tener acceso a los textos de Talariic o pertenecer a una organización que tenga acceso a dichos textos.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de la clase de mente de batalla (y la característica clave de cada una) son: Autohipnosis* (Sab), Concentración*

Una mente de batalla



TABLA 6-5: LA MENTE DE BATALLA

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Ptos. de poder diarios	Poderes conocidos	Máximo nivel de poderes conocidos
1.º	+1	+2	+2	+0	Cadena de superioridad personal +2	2	1	1.º
2.º	+2	+3	+3	+0	Cadena de postura defensiva	5	2	1.º
3.º	+3	+3	+3	+1	Cuerpo resistente (RD 1/-)	9	2	1.º
4.º	+4	+4	+4	+1	—	14	3	2.º
5.º	+5	+4	+4	+1	Golpe de barrido	20	3	2.º
6.º	+6	+5	+5	+2	Cuerpo resistente (RD 2/-)	28	4	3.º
7.º	+7	+5	+5	+2	Cadena de superioridad personal +4	37	4	3.º
8.º	+8	+6	+6	+2	Cadena de postura defensiva +4	47	5	4.º
9.º	+9	+6	+6	+3	Cuerpo resistente (RD 3/-)	58	5	4.º
10.º	+10	+7	+7	+3	Cadena de fuerza abrumadora	70	6	5.º

(Con), Conocimiento de psiónica* (Int), Intimidar (Car), Saber (historia) (Int) y Saber (psiónica)* (Int).

*Consulta las nuevas habilidades y los nuevos usos de las habilidades existentes en el Capítulo 3 de este libro, así como las descripciones de las demás habilidades en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Estos son los rasgos de clase de la mente de batalla.

Competencia con armas y armaduras: las mentes de batalla no obtienen ninguna competencia en armas o armaduras.

Puntos de poder diarios: la aptitud de la mente de batalla para manifestar poderes está limitada por los puntos de poder que tiene disponibles. Su asignación base diaria de puntos de poder se proporciona en la tabla 6-5: la mente de batalla. Además, obtiene puntos de poder adicionales cada día si posee una alta puntuación de Inteligencia (véase la tabla 2-1: modificadores de características y puntos de poder adicionales); su raza también podría proporcionárselos, así como ciertas dotes y objetos. Si una mente de batalla posee puntos de poder procedentes de una clase diferente, todos ellos son juntados en un fondo común que puede ser utilizado para manifestar poderes de cualquiera de las clases, aunque sólo pueden obtenerse puntos de poder adicionales debido a una alta puntuación de característica por la mayor clase psiónica de la que disponga el personaje.

Poderes conocidos: una mente de batalla selecciona sus poderes de la lista del guerrero psíquico. A 1.º nivel, el personaje conoce un poder de guerrero psíquico de 1.º nivel, y a cada nivel par a partir de entonces, aprende un nuevo poder. Una mente de batalla puede manifestar cualquier poder que posea un coste en punto igual o inferior que su nivel de manifestador.

El número total de poderes que una mente de batalla puede manifestar al día está limitado solo por sus puntos de poder diarios. En otras palabras, una mente de batalla de 5.º nivel (con un total de 20 puntos de poder, sin contar los obtenidos por su puntuación de Sabiduría) podría manifestar un poder de un punto veinte veces en un día, un poder que cueste cinco en cuatro ocasiones, o cualquier combinación de manifestaciones que no supere los 20 puntos de poder.

Una mente de batalla simplemente conoce sus poderes: están inculcados en su mente. No necesita prepararlos (de la forma en que algunos lanzadores de conjuros preparan sus sortilegios), aunque necesita una buena noche de descanso para recuperar todos los puntos de poder gastados.

La CD para los TS contra los poderes de la mente de batalla es de 10 + el nivel del poder + su modificador de Sabiduría. Por ejemplo, el TS de un poder de 2.º nivel posee una CD de 12 + modificador de Sabiduría.

Máximo nivel de poder conocido: una mente de batalla obtiene la aptitud de aprender un poder de 1.º nivel cuando adopta por primera vez esta clase de prestigio. A medida que obtenga niveles pares, obtiene la capacidad de dominar poderes más complejos; por ejemplo, a 4.º nivel, una mente de batalla podrá aprender poderes de 2.º nivel o inferior; al 6.º nivel podrá aprender poderes de 3.º nivel o inferior, y así sucesivamente.

Para aprender o manifestar un poder, una mente de batalla debe poseer una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del poder. Por ejemplo, una mente de batalla con una puntuación de Inteligencia de 13 podrá manifestar poderes de hasta 3.º nivel.

Cadena de superioridad personal (Ex): a 1.º nivel, una mente de batalla aprende el primer principio de la guerra para el combatiente individual: la aptitud tanto de infligir castigo como de sufrirlo. Invocando sus reservas interiores de conocimiento y dedicación, una mente de batalla puede proporcionarse un bonificador +2 introspectivo a la Fuerza y la Constitución durante hasta 1 minuto. Puede utilizar este poder hasta tres veces al día, y activarlo cuenta como una acción gratuita. A 7.º nivel, el bonificador introspectivo a la Fuerza y la Constitución aumenta a +4.

Cadena de postura defensiva (Ex): a 2.º nivel, una mente de batalla aprende el segundo principio de la guerra para el combatiente individual: la aptitud de evitar los contraataques

enemigos en caso de que no el enemigo no quede abrumado inmediatamente por los ataques propios. Invocando las reservas interiores de conocimiento y dedicación, una mente de batalla puede proporcionarse un bonificador +2 introspectivo a su CA durante hasta 1 minuto. Puede utilizar este poder hasta 3 veces al día, y activarlo cuenta como una acción gratuita. A 8.º nivel, el bonificador introspectivo de este poder aumenta a +4.



Cuerpo resistente (Ex): a 3.º nivel, una mente de batalla aprender el tercer principio de la guerra para el combatiente individual: liberar en sí mismo el espíritu del cuerpo resistente. Los textos de Talariic hablan del perfecto guerrero, una leyenda llamada Ununquam el Vencedor, que vivió muchos miles de años pero que consiguió esa vida a través de los textos. El espíritu del cuerpo ideal transforma a una mente de batalla, confiriéndole una RD de 1/-. A 6.º nivel, su RD aumenta a 2/-, y a 9.º nivel mejora a 3/-.

Golpe de barrido (Ex): a 5.º nivel, una mente de batalla obtiene la aptitud de realizar grandes ataques de barrido con un arma cuerpo a cuerpo. Con cada ataque cuerpo a cuerpo que haga, puede escoger casillas que amenaza y que estén adyacentes, y sus ataques se aplican a las criaturas en esos cuadros por igual. Una mente de batalla puede utilizar esta aptitud con cualquier ataque, incluso los de oportunidad o un intento de hendedura, aunque no lo podrá usar si se ha movido más de 10' desde el final de su anterior turno. Si consigue hacer caer a uno o ambos enemigos con golpe de barrido, puede intentar una hendedura normalmente; sin embargo, sólo realiza un intento por golpe de barrido, incluso si hace caer a más de un enemigo.

Cadena de fuerza abrumadora (Sb): a 10.º nivel, una mente de batalla aprende el cuarto principio de la guerra para el combatiente individual: descubrir la violencia subyacente del mundo y liberarla en un ataque perfectamente ejecutado. Los textos de Talariic describen con exactitud el estado mental necesario para conectarse con esa energía subyacente y aplicarla a un único ataque, infligiendo 10d6 puntos de daño. Una mente de batalla puede utilizar este poder una vez al día, y activarlo es una acción gratuita. Si el ataque falla, el poder es desperdiciado.

METAMENTAL (MTM)

Los metamentales saben que acumular demasiado poder en un corto espacio de tiempo es la clave para la superioridad psiónica. Todos ambicionan "poder que quemar"; no se ven compelidos a un comportamiento con encanto o vistoso, sino que tienen la ciega determinación de acumular tanto poder psíquico con les sea posible. Alguien que adopte uno o más niveles de metamental suele ser coloquialmente denominado "cabezón" por otros personajes psiónicos.

En términos de juego, un metamental se basa en los puntos de poder. Cualquier personaje con alguna aptitud manifestadora puede convertirse en uno de ellos para mejorar su fuerza mental, aunque a expensas de no descubrir poderes de mayor nivel. Los psiónicos y los indómitos que necesiten un margen adicional para el uso prolongado de ciertos poderes suelen adoptar diversos niveles de metamental.

Los PNJs metamentales suelen encontrarse entre las escuelas de psiónicos más dedicados, que se unen juntos en oposición a una amenaza en especial, como puedan ser los ilícidos.

PRERREQUISITOS

Para convertirse en un metamental, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Habilidades: Saber (psiónica) 8 rangos, Conocimiento de psiónica 4 rangos.

Dote: Afinidad con los psicocristales.

Psiónica: nivel de manifestador 4.º.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de la clase de metamental (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (cualquiera) (Int), Autohipnosis* (Sab), Concentración* (Con), Conocimiento de psiónica (Int) y Saber (psiónica)* (Int).

*Consulta las nuevas habilidades y los nuevos usos de las habilidades existentes en el Capítulo 3 de este libro, así como las descripciones de las demás habilidades en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Estos son los rasgos de clase del metamental.

Competencia con armas y armaduras: los metamentales no obtiene ninguna competencia en armas o armaduras.

Poderes conocidos: a cada nivel par, un metamental obtiene puntos de poder adicionales diarios y acceso a nuevos poderes como si también hubiera adquirido un nuevo nivel en la clase manifestadora a la que perteneciera antes de añadir esta clase de prestigio. Sin embargo, no adquiere cualquier otro beneficio que un personaje de esa clase obtuviera (dotes adicionales metapsiónicas o de creación de objetos, aptitudes especiales de psicocristales, etc.). Esto significa, básicamente, que añade el nivel de localizador al nivel de cualquier clase manifestadora que el personaje tuviera, y luego determinar los puntos de poder diarios, los poderes conocidos y el nivel de manifestador según corresponda.

Si un personaje tiene más de una clase manifestadora antes de convertirse en un localizador, debe decidir cuál de ellas añadirá el nuevo nivel de esta clase de prestigio en lo referente a determinar los puntos de poder diarios, poderes conocidos y nivel de manifestador.

Manifestación gratuita (Ps): a 1.º nivel, un metamental puede manifestar cualquier poder de 1.º nivel que conozca de manera gratuita (sin gastar puntos de poder) tres veces al día.

A niveles más altos, un metamental obtiene la aptitud de manifestar gratuitamente poderes de nivel mayor: tres poderes de 2.º nivel al día a 3.º nivel; uno de 3.º nivel al día a 5.º nivel; un poder de 4.º nivel al día a 7.º nivel; y uno de 5.º nivel al día a 9.º nivel.

Este beneficio sólo se aplica al coste en puntos de un poder no aumentado. Los que se gasten para aumentar un poder y cualquier coste en PX deben ser pagados de la manera habitual.

Psicocristal cognoscitivo (Ex): a 2.º nivel, un metamental domina el truco de almacenar un exceso de puntos de poder en un

TABLA 6-6: EL METAMENTAL

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Poderes conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Manifestación gratuita 1.º, 3/día	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Psicocristal cognoscitivo 5 puntos	+1 nivel de una clase manifestadora existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Manifestación gratuita 2.º, 3/día	—
4.º	+2	+1	+1	+4	Psicocristal cognoscitivo 7 puntos	+1 nivel de una clase manifestadora existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Manifestación gratuita 3.º, 1/día	—
6.º	+3	+2	+2	+5	Psicocristal cognoscitivo 9 puntos	+1 nivel de una clase manifestadora existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Manifestación gratuita 4.º, 1/día	—
8.º	+4	+2	+2	+6	Psicocristal cognoscitivo 11 puntos	+1 nivel de una clase manifestadora existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Manifestación gratuita 5.º, 1/día	—
10.º	+5	+3	+3	+7	Fuente de poder	+1 nivel de una clase manifestadora existente

psicocristal, el cual es considerado a partir de ese momento como un *cristal cognoscitivo* (pág. 167) capaz de almacenar 5 puntos de poder, además de sus aptitudes de psicocristal. A cada nivel par, un metamental se vuelve capaz de almacenar otros 2 puntos de poder en su psicocristal, hasta un máximo de 11 puntos a 8.º nivel.

Fuente de poder (Ps): a 10.º nivel, un metamental puede actuar como un *cristal cognoscitivo* viviente, produciendo una cantidad casi ilimitada de puntos de poder una vez al día, por un espacio de hasta 1 minuto. Sus ojos se iluminan como pequeñas estrellas, y una débil iluminación se desprende de su boca y de las puntas de sus dedos. Mientras esté en este estado, puede manifestar cualquiera de sus poderes sin necesitar utilizar su reserva de puntos de poder, pues encuentra los que necesita manando de su propio cuerpo.

Si un metamental que emplee esta aptitud entra en una *concertación mental* (véase *concertación mental*, pág. 86), su reserva de puntos de poder es accesible de la manera normal en lo referente a contribuir al fondo común.

PIROCINÉTICO (PCT)

Los pirocinéticos saben que un poco de poder psiónico marca la diferencia (para aquellos interesados sólo en el fuego). Encuentran tanto belleza como utilidad en las caóticas formas de la llama, su espectro de colores dependientes de su combustible, su calor reconfortante y su hambre insaciable. Aquellos que adoptan uno o más niveles en esta clase suelen ser llamados coloquialmente "piros".

Los pirocinéticos aman el fuego. Mucho. Cualquier personaje con alguna aptitud psiónica es un candidato para esta clase de prestigio. Los psiónicos (en especial los cineticistas) y los indómitos podrían considerar aceptable dejar a un lado la adquisición de poder en otras áreas si poseen pasión por las llamas. Los guerreros psíquicos disfrutan de los poderes de los piros. Los cuchillos del alma adoptan niveles en esta clase para obtener acceso a la aptitud de arma ígnea para sus cuchillas mentales. Cualquier personaje con la dote Talento innato puede también encontrar llamativa esta clase.

Los PNJs pirocinéticos son raros, ya que la sociedad mira mal a aquellos que buscan en su vida "quemarlo todo". Por lo tanto, los piros son raramente encontrados en grandes comunidades (a menos que sean utilizados como agentes secretos). En su lugar, suelen ser hallados con más facilidad en tierras donde todo a su alrededor haya sido reducido a cenizas.

PRERREQUISITOS

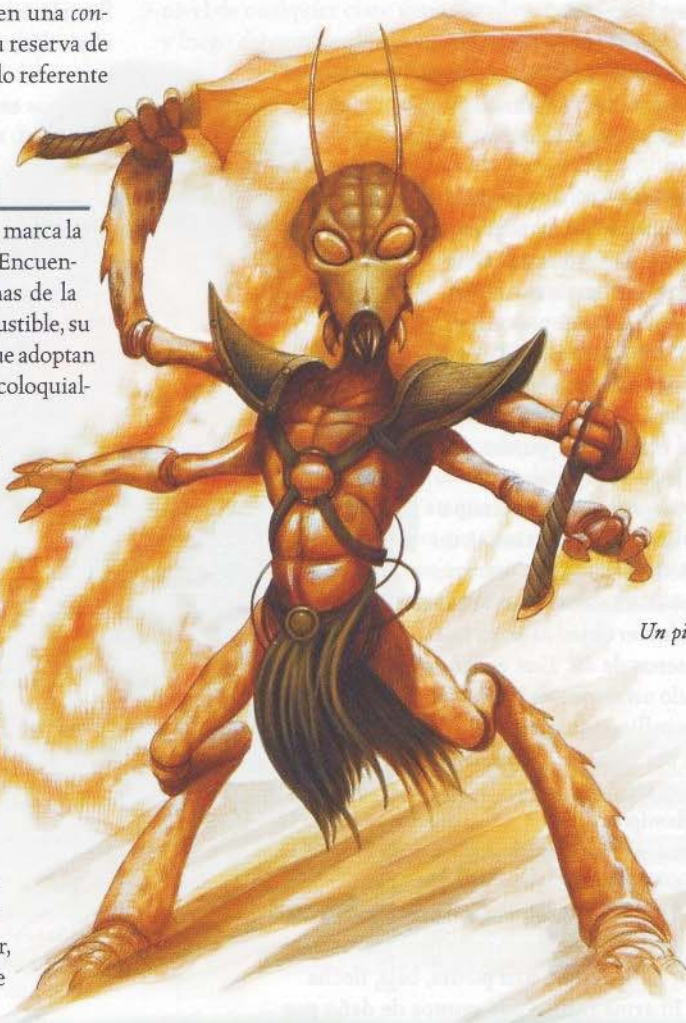
Para convertirse en un pirocinético, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera caótico.

Habilidades: Concentración 8 rangos, Artesanía (alquimia) 1 rango, Saber (psiónica) 2 rangos..

Psiónica: debe poseer una reserva de puntos de poder de al menos 1.

Especial: debe haber prendido fuego a una estructura de cualquier tamaño sólo por el mero hecho de verla arder.



Un pirocinético

Ilustración de W. England

CAPÍTULO 6
CLASES DE
PRESTIGIO

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de la clase de pirocinético (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (cualquiera) (Int), Concentración* (Con), Conocimiento de psiónica* (Int), Intimidar (Car), Saltar (Fue) y Tregar (Fue).

*Consulta las nuevas habilidades y los nuevos usos de las habilidades existentes en el Capítulo 3 de este libro, así como las descripciones de las demás habilidades en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Estos son los rasgos de clase del pirocinético.

Competencia con armas y armaduras: los pirocinéticos no obtienen ninguna competencia en armas o armadura.

Latigazo flamígero (Ps): un pirocinético obtiene la aptitud de moldear un látigo ígneo de 15' de largo, creado a partir de ectoplasma inestable, como una acción de movimiento. No sufre daño por el fuego del látigo que crea, y si deja de empuñarlo, se disipa inmediatamente. El látigo inflige 1d8 puntos de daño a un objeto a menos de 15' con un ataque de toque a distancia que tenga éxito. Un piro puede usar Soltura con un arma y Especialización en un arma (en caso de cumplir sus prerequisites) en conjunción con el látigo de fuego, así como cualquier otra dote que se aplique al uso de un látigo normal. Esta arma sigue existiendo mientras el pirocinético la empuñe.

Adaptación al fuego (Ex): a 2.º nivel, un pirocinético se vuelve resistente a las llamas, obteniendo un bonificador +4 a todos los TS contra conjuros y efectos de fuego y calor. Además, adquiere una RE 10 (fuego).

Mano flamígera (Ps): un pirocinético de 2.º nivel o superior puede activar esta aptitud como una acción equivalente a movimiento. Las llamas envuelven una de las manos del personaje, aunque no sufre daño alguno. Sus ataques desarmados con esa mano son considerados como armados, además de infligir 2d6 puntos de daño por fuego adicionales.

Rayo de fuego (Ps): comenzando a 3.º nivel y como acción estándar, un pirocinético puede lanzar un rayo de fuego psiónicamente manifestado contra cualquier objetivo en su línea visual a menos de 60'. Este efecto es considerado un ataque de toque a distancia que inflige 1d6 puntos de daño por fuego por cada nivel en esta clase que posea el piro.

Arma flamígera (Ps): a 4.º nivel, un pirocinético puede activar esta aptitud como una acción de movimiento. Las llamas no le dañan, ni tampoco al arma que envuelven y que esté empuñando (que puede ser de proyectiles como una piedra, bala, flecha o virote). El arma inflige 2d6 puntos de daño por

TABLA 6-7: EL PIROCINÉTICO

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1.º	+0	+2	+2	+0	<i>Latigazo flamígero</i>
2.º	+1	+3	+3	+0	<i>Adaptación al fuego, mano flamígera</i>
3.º	+2	+3	+3	+1	<i>Rayo de fuego</i>
4.º	+3	+4	+4	+1	<i>Arma flamígera</i>
5.º	+3	+4	+4	+1	<i>Nimbo</i>
6.º	+4	+5	+5	+2	<i>Camino de fuego</i>
7.º	+5	+5	+5	+2	<i>Impávido al fuego</i>
8.º	+6	+6	+6	+2	<i>Arma flamígera mayor</i>
9.º	+6	+6	+6	+3	<i>Muerte calorífica</i>
10.º	+7	+7	+7	+3	<i>Conflagración</i>

fuego adicionales si impacta con éxito. El arma conserva este efecto siempre y cuando el pirocinético la empuñe.

Nimbo (Ps): comenzando a 5.º nivel, un pirocinético puede activar esta aptitud como una acción de movimiento. Las llamas que lo envuelven no le dañan ni a él ni a su equipo. Mientras esté en llamas, la puntuación de Carisma del personaje aumenta en 4, puede realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo que inflige 2d6 puntos de daño por fuego, y obtiene una RD de 5/magia. Si es golpeado en cuerpo a cuerpo, el atacante sufre 2d6 puntos de daño por fuego. Esta aptitud dura 1 minuto por nivel de pirocinético y puede ser usada una vez al día.

Camino de fuego (Sb): comenzando a 6.º nivel y como acción gratuita, un pirocinético puede utilizar su foco psiónico (véase la descripción de la habilidad de Concentración, pág. 37) para andar, literalmente, por el aire. Se mueve a su velocidad normal en cualquier dirección, incluyendo verticalmente, pero no puede moverse a más del doble de su velocidad en un asalto. Un piro que camine usando el fuego deja unas pisadas de llamas en el aire que se dispersan tras 2 asaltos, pero no infligen daño alguno. Debe pagar 1 punto de poder cada asalto que esté viajando de esta manera.

Impávido al fuego (Ex): a 7.º nivel, un pirocinético se vuelve altamente resistente al fuego, obteniendo un bonificador +8 a todos sus TS contra los efectos y conjuros de fuego y calor, así como una RE 20 (fuego).

Arma flamígera mayor (Ps): a 8.º nivel, cuando un pirocinético activa su aptitud de mano flamígera o la de arma flamígera, su ataque sin armas o su arma infligen 4d6 puntos de daño adicionales por fuego en vez de 2d6. Los ataques de toque realizados mientras utiliza la aptitud de nimbo infligen 4d6 puntos de daño en lugar de 2d6.

Muerte calorífica (Ps): un pirocinético que alcance el 9.º nivel puede gastar su foco psiónico y emprender una acción de ataque completo para aumentar la temperatura interna de un ser vivo a menos de 30' hasta niveles letales. El objetivo debe tener éxito en un TS de Fortaleza (CD 14 + el modificador de Car del piro) o morir horriblemente a medida que su sangre bulle (u otro fluido interno cualquiera). Incluso si tiene éxito en la salvación, el objetivo sufre 4d8 puntos de daño por fuego debido al calor.



Conflagración (Ps): a 10.º nivel, un pirocinético obtiene la aptitud de crear una gran cantidad de llamas rugientes a su alrededor, quemando todo lo que esté en el área. Una vez al día, y como acción estándar, puede utilizar esta aptitud para infligir 15d6 puntos de daño por fuego en una explosión de 30' de radio emanando de él. Cualquier criatura u objeto atrapado en la explosión debe realizar un TS de Reflejos (CD 15 + el modificador de Car del piro) para sufrir sólo la mitad de daño. Cualquiera que falle este TS deberá realizar también una salvación de Fortaleza (con la misma CD) o morir debido al extremo choque producido por el calor intenso.

PSIÓNICO DESENCARNADO (PDS)

Sin forma, sin carne y desligado de las limitaciones de la corporeidad: este es el objetivo de todo psiónico desencarnado. "La carne es débil, pero la mente es fuerte", o así reza el mantra enseñado por la Mente dorada, cuyo origen se rumorea que está fuera del mundo y de los planos y que no encuentra la manera de volver a su hogar (o quizás haya sido exiliada; la verdad no está clara). Lo que sí se sabe es que la Mente dorada enseña una habilidad potencial: la aptitud de soltar el espíritu de uno de su cascarón y convertirse en un psiónico desencarnado.

Sólo los manifestadores más duros son atraídos a convertirse en psiónicos desencarnado. Por lo tanto, los psiónicos e indómitos suelen ser los que con más frecuencia adoptan la senda del psiónico desencarnado, mientras que los especialistas en el combate tales como los guerreros psíquicos se contentan con su corporeidad.

Los PNJs psiónicos incorpóreos suelen ser hallados acechando lugares que contengan grandes almacenamientos de conocimiento psiónico, intentando aprender incluso más acerca de las alturas que una mente puede alcanzar.

Dados de golpe: d4.

PRERREQUISITOS

Para convertirse en un psiónico desencarnado, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Habilidades: Saber (psiónica) 8 rangos, Conocimiento de psiónica 8 rangos.

Dote: Cuerpo psiónico.

Psiónica: aptitud para manifestar poderes de 3.º nivel.

Especial: debe haber recibido alguna instrucción por parte de otro psiónico desencarnado, tener acceso a las enseñanzas de la Mente dorada, o pertenecer a una organización que posea acceso a la Mente dorada o sea administrada por ella.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de la clase de psiónico desencarnado (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (cualquiera) (Int), Autohipnosis* (Sab), Averiguar intenciones (Sab), Concentración* (Con), Conocimiento de psiónica* (Int), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Saber (los Planos) (Int) y Saber (psiónica)* (Int).

*Consulta las nuevas habilidades y los nuevos usos de las habilidades existentes en el Capítulo 3 de este libro, así como las descripciones de las demás habilidades en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Estos son los rasgos de clase del psiónico desencarnado.

Competencia con armas y armaduras: los psiónicos desencarnados no obtienen ninguna competencia en armas o armaduras.

Poderes conocidos: a cada nivel según lo indicado en la tabla 6-6, un psiónico desencarnado obtiene puntos de poder adicional diarios y acceso a nuevos poderes como si también hubiera adquirido un nuevo nivel en la clase manifestadora a la que perteneciera antes de añadir esta clase de prestigio. Sin embargo, no adquiere cualquier otro beneficio que un personaje de esa clase obtuviera (dotes adicionales metapsiónicas o de creación de objetos, aptitudes especiales de psicocrisales, etc.). Esto significa, básicamente, que añade el nivel de psiónico desencarnado al nivel de cualquier clase manifestadora que el personaje tuviera, y luego determinar los puntos de poder diarios, los poderes conocidos y el nivel de manifestador según corresponda.

Si un personaje tiene más de una clase manifestadora antes de convertirse en un localizador, debe decidir cuál de ellas añadirá el nuevo nivel de esta clase de prestigio en lo referente a determinar los puntos de poder diarios, poderes conocidos y nivel de manifestador.

Toque incorporal (Sb): comenzando a 1.º nivel, un psiónico desencarnado puede realizar hasta tres ataques de toque cuerpo a cuerpo al día que infligian cada uno 1d6 puntos de daño si golpean. El modificador de Fuerza del personaje no se aplica a este ataque, aunque es efectivo contra criaturas incorpóreas (y contra criaturas corporales mientras que el personaje esté incorporal). Su mano y brazo parecen volverse parcialmente translúcidos cuando realiza estos ataques. Un fallo sigue contando como un uso de la aptitud.

Mientras esté incorporal (como se describe más adelante), un psiónico puede realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo a voluntad que no cuenta contra sus usos diarios de esta habilidad. Por cada cuatro niveles por encima del 1.º que el personaje adquiera, el daño de este ataque aumenta en 1d6 puntos.

TABLA 6-8: EL PSIÓNICO DESENCARNADO

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Poderes conocidos
1.º	+0	+0	+0	+2	Toque incorporal 1d6, armadura descarnada	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Despojarse del cuerpo 1/día	+1 nivel de una clase manifestadora existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Asumir equipo	+1 nivel de una clase manifestadora existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Asumir apariencia	—
5.º	+2	+1	+1	+4	Toque incorporal 2d6	+1 nivel de una clase manifestadora existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Despojarse del cuerpo 2/día	+1 nivel de una clase manifestadora existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Fuerza telecinética	—
8.º	+4	+2	+2	+6	Puente desencarnado	+1 nivel de una clase manifestadora existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Toque incorporal 3d6	+1 nivel de una clase manifestadora existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Descarnar	—

Armadura desencarnada (Sb): un psiónico desencarnado que lleve puesta una armadura (o utilice *armadura inercial* o un efecto similar) le proporciona un bonificador de armadura a la CA incluso cuando se convierte en incorporeal (Despojarse del cuerpo, detallado más adelante). Sin embargo, a diferencia de las criaturas incorporeales, un psiónico desencarnado no obtiene un bonificador de desvío a la CA debido a su modificador de Carisma. Esta aptitud funciona incluso si la armadura es llevada cuando se convierte en incorporeal (como ocurre cuando se usa la aptitud de asumir equipo descrita más adelante).

Despojarse del cuerpo (Sb): comenzando a 2.^o nivel, un psiónico desencarnado se puede convertir en incorporeal (o "desencarnado") una vez al día como una acción estándar. El personaje puede permanecer en ese estado hasta un minuto, tiempo durante el cual su cuerpo se empieza a desvanecer hasta asumir una forma inmaterial que retiene a grandes rasgos la apariencia básica del personaje. Mientras esté desencarnado, obtiene el subtipo de incorporeal, una velocidad de vuelo igual a su velocidad terrestre (con maniobrabilidad perfecta), su armadura sigue en su sitio y continúa proporcionándole su bonificador a la CA (véase Armadura desencarnada), y sus armas materiales también permanecen corporales. Perder su forma física le permite al personaje un acceso más fácil a sus aptitudes mentales, por lo que obtiene un bonificador +1 a todas las CD de los poderes que manifieste.

Puede utilizar el equipo de la manera habitual, derivando los beneficios de sus objetos que mejoran sus capacidades; sin embargo, todo su equipo permanece completamente material incluso cuando el personaje se desencarna (consulta la aptitud de asumir equipo, descrita más adelante). A menudo, un psiónico desencarnado parece ser un fantasma que porta objetos del mundo material. Esto no hace a su equipo más susceptible de atacar (se aplican las reglas habituales para objetos atendidos), aunque sí que le imposibilita entrar o pasar a través de objetos sólidos mientras lleve equipo sólido. Si deja caer este equipo material, podrá pasar a través de objetos sólidos a voluntad según se describe más adelante.

A partir de 6.^o nivel, un psiónico desencarnado puede despojarse de su cuerpo dos veces al día durante 1 minuto en cada ocasión.

Subtipo incorporeal: un psiónico desencarnado incorporeal no posee un cuerpo físico. Puede ser dañado sólo por otras criaturas incorporeales, armas mágicas o criaturas que sean capaces de golpear como armas mágicas, y conjuros, aptitudes sortílegas o aptitudes sobrenaturales. Es inmune a todas las formas de ataque no mágicas. Incluso cuando es golpeado por conjuros o armas mágicas, tiene un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño de una fuente corporal (salvo por energía positiva y negativa, efectos de fuerza tales como *ráfaga conmoviente*, o ataques realizados por armas con *toque fantasmal*).

Un psiónico desencarnado incorporeal no posee bonificador alguno por armadura natural, y, a diferencia de las criaturas incorporeales, no obtiene un bonificador de desvío debido a su modificador de Carisma.

Un psiónico desencarnado incorporeal puede entrar o pasar a través de objetos sólidos (sujeto a las restricciones descritas en las aptitudes de despojarse del cuerpo y de asumir equipo), aunque debe permanecer adyacente a un objeto cuyo espacio sea mayor que el suyo propio. Puede percibir la presencia de criaturas u objetos dentro de la casilla adyacente de su ubicación actual, pero los enemigos poseen ocultación total (50% de fallo) de un psiónico incorporeal que esté dentro de un objeto. Para ver más allá de un objeto en el que esté y así atacar con normalidad, el personaje debe salir de él. Un psiónico desencarnado incorporeal tiene cobertura total mientras esté en un objeto, pero cuando

ataca a una criatura fuera de él sólo obtiene cobertura, por lo que la criatura fuera con una acción preparada puede atacarle. Un personaje incorporeal no puede pasar a través de un efecto de fuerza.

Los ataques de un psiónico desencarnado incorporeal pasan a través (ignoran) de la armadura natural, armadura y escudos, aunque los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza (como una *pantalla de fuerza*) funcionan con normalidad contra ellos.

Puede pasar a través de agua y funcionar en ella tan fácilmente como lo hace en el aire. Un psiónico desencarnado incorporeal no puede caer o sufrir daño de una caída, como tampoco puede realizar ataques de derribo o presa, o ser derribado o apresado. De hecho, no puede llevar a cabo ninguna acción física que normalmente le haría mover o manipular a un oponente o su equipo, pero tampoco se ve afectado por tales acciones.

Las criaturas incorporeales no tienen peso y no desencadenan trampas que sean activadas por el peso. Se mueven silenciosamente y no pueden ser escuchadas mediante pruebas de Escuchar si no quieren serlo. No poseen puntuación de Fuerza, por lo que su modificador de Destreza se aplica tanto a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo como a los ataques a distancia. Los sentidos no visuales, como el olfato o la vista ciega, son inefectivos o sólo parcialmente efectivos contra las criaturas incorporeales. También poseen un sentido innato de la dirección y pueden moverse a toda velocidad incluso cuando no pueden ver.

Asumir equipo (Sb): comenzando a 3.^o nivel, un psiónico desencarnado puede designar un número de piezas de equipo que lleve puestas (incluyendo armas y armadura) igual a su nivel en esta clase de prestigio para que se conviertan en incorporeales cuando utiliza su aptitud de despojarse del cuerpo. Esto no tiene efecto sobre la funcionalidad del equipo, pero ahora, cuando el



Un psiónico desencarnado

psiónico desencarnado se vuelva incorporal, puede entrar o pasar a través de objetos sólidos mientras no lleve nada más que el equipo que ha designado. Una vez hecho esto, automáticamente cambiará a incorporal cuando el personaje se despoja de su cuerpo, y regresa a estado corporal cuando el personaje lo hace. Puede cambiar el equipo seleccionado siempre que quiera.

Asumir apariencia (Sb): a 4.º nivel, mientras esté incorporal, un psiónico desencarnado puede asumir la apariencia de cualquier criatura Pequeña, Mediana o Grande como una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Las características del personaje no cambian, pero su apariencia será la de la criatura de la que asume su apariencia, permitiéndole la aptitud de disfrazarse y engañar a aquellos que podrían hacerse preguntas sobre su verdadera naturaleza. Cada interacción física con una criatura precisa una prueba con éxito de Engañar (opuesta por la prueba de Averiguar intenciones de la criaturas) para convencerla de la nueva apariencia del psiónico desencarnado. El personaje no debe hacer nada para desvelar su verdadera naturaleza (incorporal) para que el engaño tenga éxito; por ejemplo, si acepta un objeto de otra criatura, caerá a través de sus manos inmateriales, por lo que la prueba Engañar fallará automáticamente. Sin embargo, esta prueba le permitiría al psiónico desencarnado utilizar su aptitud de fuerza telecinética (descrita a continuación) para sostener el objeto recibido.

Cuando se utilice la aptitud de asumir apariencia, un psiónico desencarnado posee un bonificador +10 de circunstancia adicional a las pruebas de Disfrazarse. Si puede leer la mente de un oponente, obtiene un bonificador +4 de circunstancia en las pruebas de Engañar y Disfrazarse.

Fuerza telecinética (Sb): comenzando a 7.º nivel, mientras esté incorporal, un psiónico desencarnado puede utilizar un efecto de fuerza telecinética (consulta la descripción del poder en la pág. 108) como una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. La CD de la salvación es igual a 14 + el modificador de característica clave del psiónico desencarnado (ya sea Int, Sab o Car). El nivel de manifestador del personaje será el del efecto.

Incluso mientras esté incorporal, un psiónico desencarnado puede utilizar esta aptitud, pero sólo tres veces al día (los usos mientras esté desencarnado no cuentan contra este límite diario).

Puente desencarnado (Sb): a 8.º nivel, como una criatura de casi pura mente, un psiónico desencarnado se vuelve más estrechamente armonizado con las mentes de otras criaturas. Obtiene la aptitud de transportarse a través de las mentes de criaturas inteligentes. Una vez al día como una acción estándar mientras esté incorporal, puede entrar casi en cualquier criatura viva con una puntuación de Inteligencia y pasar a otra criatura que también posea una puntuación de Inteligencia y que esté dentro de la línea visual de la primera criatura. El psiónico desencarnado debe estar en un espacio adyacente

a la criatura a la que entra antes de transportarse, y aparece después en un espacio adyacente a la criatura de destino.

Las criaturas de entrada y destino no tienen por qué estar familiarizadas con el personaje. Un psiónico desencarnado no puede utilizarse como la criatura de entrada o destino. Ninguna de las criaturas tiene por qué ser consciente de que está participando. Cuando se salga de la criatura de destino, el psiónico desencarnado puede optar por un casilla adyacente en el que aparecer. Entrar y salir de una criatura es indoloro, a menos que el personaje desee lo contrario (como se describe a continuación). En la mayoría de los casos, la criatura de destino encuentra sorprendente e inquietante ser el punto de destino de un puente mental.

Si así lo desea, un psiónico desencarnado puede salir destructivamente por la criatura de destino. Si falla una salvación de Voluntad (CD 15 + el modificador de la característica clave del psiónico desencarnado), el personaje armoniza su forma mental para interferir destructivamente con la mente de la criatura de destino. Sale explosivamente de su cuerpo, infligiéndole 10d6 puntos de daño.

Desencarnar (Ex): a 10.º nivel, un psiónico desencarnado se convierte en un ser de pura consciencia psiónica. Esta aptitud es similar a despojarse del cuerpo, salvo que el personaje es incorporal de forma permanente (y obtiene ese subtipo). Si el personaje lo desea, puede convertirse en corporal una vez al día durante 1 minuto, pero pasa el resto de su tiempo como una entidad mental no atada al mundo físico.

PUÑO DE ZUOKEN (PZK)

Los puños de Zuoken son miembros de una orden de practicantes de las artes marciales dedicadas a dominar su propio desarrollo físico y mental mientras protegen a los psiónicos y a otras criaturas psiónicas. Los puños de Zuoken creen que los poderes mentales tienen que ser cuidados por todos aquellos que los poseen. Además de disponer de una formidable destreza en el combate, desarrollan sus poderes mentales para sorprender y aturdir a sus enemigos.

Casi todos los puños de Zuoken son monjes que están afiliados a una orden específica creada para proteger los centros de aprendizaje psiónico (normalmente fortalezas en medio de yermos prohibidos). Naturalmente, también aprendieron de los maestros psiónicos, y así es como nacieron los puños de Zuoken.

El lugar más común en el que se puede encontrar un puño de Zuoken PNJ es en un monasterio donde se enseña la psiónica; tal lugar suele emplear a puños de Zuoken como guardianes. Pero si las criaturas psiónicas están siendo perseguidas en algún lugar, los puños suelen ir en su rescate, dejando sólo cuerpos destrozados en su estela.

TABLA 6-9: EL PUÑO DE ZUOKEN

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Ptos. de poder diarios	poderes conocidos	Máximo nivel de poderes conocidos
1.º	+0	+0	+2	+2	Aptitudes de moje	1	1	1.º
2.º	+1	+0	+3	+3	—	3	2	1.º
3.º	+2	+1	+3	+3	—	6	3	2.º
4.º	+3	+1	+4	+4	—	10	4	2.º
5.º	+3	+1	+4	+4	Dote psiónica adicional	15	5	3.º
6.º	+4	+2	+5	+5	—	23	6	3.º
7.º	+5	+2	+5	+5	—	31	7	4.º
8.º	+6	+2	+6	+6	—	43	8	4.º
9.º	+6	+3	+6	+6	—	55	9	5.º
10.º	+7	+3	+7	+7	Dote psiónica adicional	71	10	5.º

PRERREQUISITOS

Para convertirse en un puño de Zuoken, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +4.

Habilidades: Concentración 9 rangos.

Dotes: Talento innato.

Especial: rasgo de clase de mente en calma.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades de la clase de puño de Zuoken (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Autohipnosis* (Sab), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración* (Con), Conocimiento de psiónica* (Int), Escapismo (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Piruetas (Des), Saber (psiónica)* (Int), Saber (religión) (Int) y Saltar (Fue).

*Consulta las nuevas habilidades y los nuevos usos de las habilidades existentes en el Capítulo 3 de este libro, así como las descripciones de las demás habilidades en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Estos son los rasgos de clase del puño de Zuoken.

Competencia con armas y armaduras: los puños de Zuoken no obtienen ninguna competencia en armas o armaduras.

Aptitudes de monje: los niveles en la clase de puño de Zuoken se apilan con los de monje en lo que se refiere a determinar su daño desarmado y los bonificadores a la CA y la velocidad sin armadura. Sus niveles de clase no se aplican a las demás aptitudes de monje como ráfaga de golpes, caída ralentizada, etc.

Puntos de poder diarios: la aptitud del puño de Zuoken de manifestar poderes está limitada por los puntos de poder que tiene disponible. Su asignación base diaria de puntos de poder se proporciona en la tabla 6-9: el puño de Zuoken. Además, obtiene puntos de poder adicionales cada día si posee una alta puntuación de Inteligencia (véase la tabla 2-1: modificadores de características y puntos de poder adicionales); su raza también podría proporcionárselos, así como ciertas dotes y objetos. Si un puño de Zuoken posee poderes procedentes de clases diferentes, esos puntos son juntados y utilizados para manifestar poderes de cualquier clase. Los puntos

de poder adicionales de tener una puntuación de característica alto, pueden ser obtenidos para la clase psiónica más alta del personaje.

Poderes conocidos: un puño de Zuoken escoge sus poderes de la lista del guerrero psíquico. A 1.º nivel conoce un poder de guerrero psíquico a tu elección. Cada vez que alcanza un nuevo nivel, aprende uno nuevo. Un puño de Zuoken puede manifestar cualquier poder que posea un coste en puntos igual o inferior a su nivel de manifestador.

El número total de poderes que un puño de Zuoken puede manifestar al día está limitado sólo por sus puntos de poder diarios. En otras palabras, un puño de Zuoken de 5.º nivel (con un total

de 15 puntos de poder, sin contar los que obtiene por una puntuación alta de Sabiduría)

podrías manifestar un poder que cueste 1 punto de poder 15 veces en un día, o uno que cueste 5 puntos tres veces en un día, o cualquier combinación de puntos de poder que no exceda el total de 15 puntos.

Un puño de Zuoken simplemente conoce sus poderes; están inculcados en su mente. No necesita prepararlos (de la forma en que los lanzadores de conjuros preparan sus sortilegios), aunque necesita ocho horas de sueño diarias para recuperar todos los puntos de poder gastados.

La CD para los TS contra los poderes de un puño de Zuoken es de 10 + el nivel del poder + el modificador de Sabiduría del personaje. Por ejemplo, el TS contra un poder de 2.º nivel posee una CD de 12 + modificador de Int.

Máximo nivel de poder conocido:

un puño de Zuoken obtiene la aptitud de aprender un poder de 1.º nivel cuando adopta su primer nivel en esta clase de prestigio. A medida que obtenga niveles mayores, el personaje puede obtener la aptitud de dominar poderes más complejos; por ejemplo, a 3.º nivel, podrá aprender poderes de 2.º nivel o inferior, un puño de Zuoken de 5.º nivel podrá aprender poderes de 3.º nivel o inferior, y así sucesivamente.

Para aprender a manifestar un poder, un puño de Zuoken debe poseer una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del poder. Por ejemplo, un puño con una puntuación de Sabiduría de 13 podrá manifestar poderes de hasta 3.º nivel.

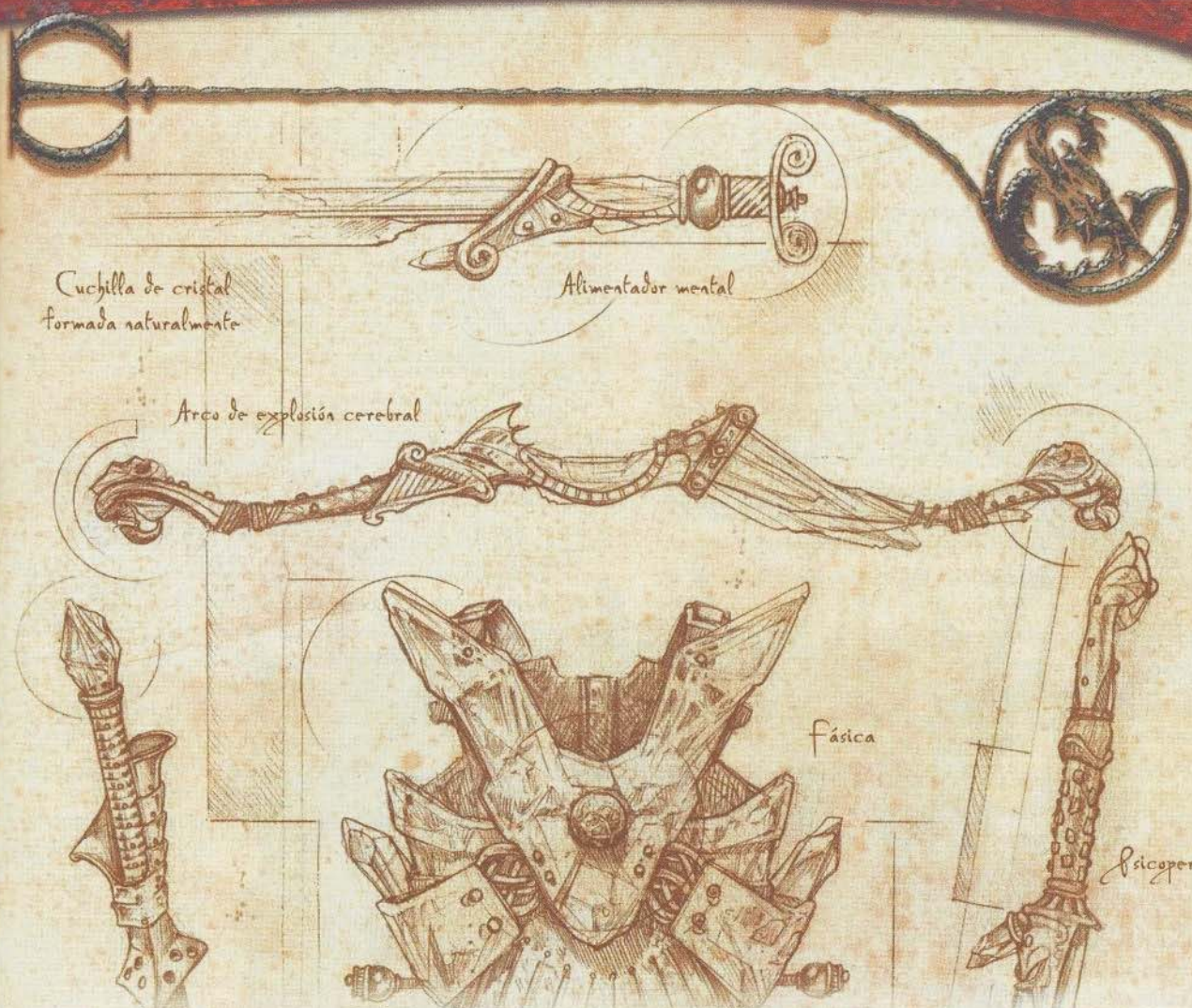
Dotes psiónicas adicionales: a 5.º y 10.º nivel, un puño de Zuoken puede escoger un dote psiónica de la lista de dotes descrita en el Capítulo 3 como una dote adicional, aunque debe seguir cumpliendo los prerrequisitos para ella.

Note para los multiclase: un monje que se convierta en un puño de Zuoken puede continuar avanzando como monje.

Un puño de Zuoken



Ilustración de A. Snelkel



Los objetos psiónicos están imbuidos con poderes mentales, son altamente deseados y duramente arrancados de tesoros o monstruos conquistados, o de las manos de enemigos caídos, aunque los personaje ambiciosos pueden incluso crear los suyos propios. Los objetos psiónicos confieren aptitudes a un personaje que no podría obtener de ninguna otra forma o que complementan sus capacidades ya existentes de maneras extraordinarias, algunos de ellos son inteligentes y, unos pocos, peligrosos.

El Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* describe los diversos tipos de objetos mágicos que realzan una campaña. Los objetos psiónicos están clasificados también por categorías: armaduras, armas, *cristales cognoscitivos*, dorjes, piedras de poder, psicocoronas, tatuajes psiónicos y objetos universales. Algunos de estos objetos son de tal poder y tan raros que pertenecen a una categoría especial: artefactos, que pueden ser menores (extremadamente raros pero no únicos en su especie) y mayores (cada uno de ellos único y extremadamente potente).

Armaduras y escudos: la armadura psiónica (incluyendo los escudos) ofrece protección mejorada al portador. Algunos de estos objetos confieren aptitudes más allá del beneficio a la CA. Por ejemplo, un personaje que porte una *armadura de rapidez* +2 no sólo se ve protegido por esta armadura psiónicamente perfeccionada (bonificador +2 de mejora a la CA) sino que añade 5' a su velocidad.

Armas: las armas psiónicas están imbuidas con una variedad de poderes de combate y casi siempre mejoran también las tiradas de ataque y daño del portador. Por ejemplo, una *espada larga rom-*

pealmas +1 añade +1 a las tiradas de ataque y de daño, pero también otorga un nivel negativo si se obtiene un golpe crítico.

Cristales cognoscitivos: se parecen a una pieza de joyería muy elaborada, y almacenan puntos de poder que pueden ser utilizados más tarde por cualquier criatura o personaje psiónico. Algunas veces, los *cristales cognoscitivos* cuelgan de los cintos o del cuello, o son unidos al final de cetros o bastones, pero esos adornos son innecesarios para su función.

Dorjes: son unos cristales largos y finos con la aptitud de manifestar un poder específico 50 veces.

Piedras de poder: una piedra de poder es un cristal pequeño estampado con poderes psiónicos que pueden ser utilizados más tarde.

Psicocoronas: son unas potentes diademas cargadas con diversos poderes psiónicos.

Tatuajes psiónicos: se tratan de extraños dibujos emplazados en la piel de una criatura viva, imbuidos con un poder psiónico que afecta sólo a su portador.

Objetos universales: en esta categoría recae de todo, incluyendo joyas, herramientas, máscaras o ropa, entre otras muchas cosas.

CÓMO UTILIZAR LOS OBJETOS

Para utilizar un objeto psiónico, éste debe ser primeramente activado, aunque algunas veces se logra dicha activación sólo sosteniéndolo (como un escudo) o

poniéndoselo (como un par de botas o una máscara). Algunos objetos, una vez que son portados o puestos, funcionan constantemente. En la mayoría de los casos, utilizar un objeto precisa de una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad; por contra, los objetos de finalización de poderes (descritos más adelante) son considerados como poderes en el combate y por lo tanto sí que los provocan.

Activar un objeto psiónico es una acción estándar a menos que su descripción diga lo contrario. El tiempo de manifestación de un poder es el tiempo necesario para activar ese mismo poder en un objeto, ya sea una piedra de poder, un dorje o un tatuaje psiónico, a menos que la descripción del objeto indique claramente otra cosa.

Las cuatro formas que hay de activar objetos psiónicos son descritas a continuación.

Finalización de poder:

este es el método de activación de las piedras de poder. Cada una alberga un poder casi finalizado, y todo lo que queda por hacer es realizar las partes cortas y sencillas del final de su manifestación (la coda final mental). Para utilizar un objeto de finalización de poder con seguridad, un personaje debe ser de un nivel suficientemente alto en la clase apropiada para manifestar dicho poder. En caso de no poder hacerlo, existe una posibilidad de que halla un error (véase 'Quemadura cerebral', pág. 168). Activar un objeto de finalización de poder es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad de la misma forma que lo hace manifestar un poder.

Aquellos almacenados en este tipo de objetos no suelen estar aumentados, puesto que el nivel de manifestador para tales objetos se supone que es el mínimo necesario para ejecutar el poder que ha sido almacenado. Sin embargo, la descripción de un objeto puede especificar otra cosa (algunas piedras pueden tener niveles de manifestador mayores que el mínimo necesario para utilizar el poder almacenado, por lo que se considera que también están aumentados).

Disparador de poderes: este es un método de activación para los dorjes y las psicoronas. Precisa de un conocimiento especial de la manifestación de poderes que un personaje de la clase apropiada podría tener, y la formación de la orden mental apropiada. Esto significa que si un guerrero psíquico coge un dorje que almacena un poder de guerrero psíquico, puede imaginarse cómo utilizarlo. Si un poder está en la lista de poderes de un personaje, conocerá cómo usar un objeto disparador que lo almacene. El usuario tiene que seguir descifrando qué poder está almacenado en un objeto antes

de poderlo activar, pero una vez que lo sabe, hacerlo es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

Los poderes almacenados en un objeto disparador de poderes no están aumentados. Se supone que tales poderes están imbuidos en un objeto al nivel de manifestador mínimo necesario para manifestarlo. Sin embargo, ciertos objetos pueden especificar un nivel de manifestador más alto del necesario, aunque si tal objeto almacena un poder que inflija daño, se supone que está aumentado hasta un máximo permitido por el poder y el nivel de manifestador.

Orden mental: si no se indica ningún método de activación en la descripción del poder psiónico o por la naturaleza del objeto, supón que se necesita una orden mental para activarlo, lo que significa que un personaje proyecta mentalmente un pensamiento, y que el objeto se activa. No se precisa de ningún conocimiento adicional. Activar un objeto psiónico mediante una orden men-

tal es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

Algunas veces, la orden mental para activarlo está impresa mentalmente dentro de él y es sustrada a la mente de la criatura que lo coge. Otros objetos son silenciosos, pero una prueba de Saber (psiónica) o de Saber (historia) podrían ser de utilidad a la hora de identificar las órdenes mentales; en este caso, una prueba con éxito a CD

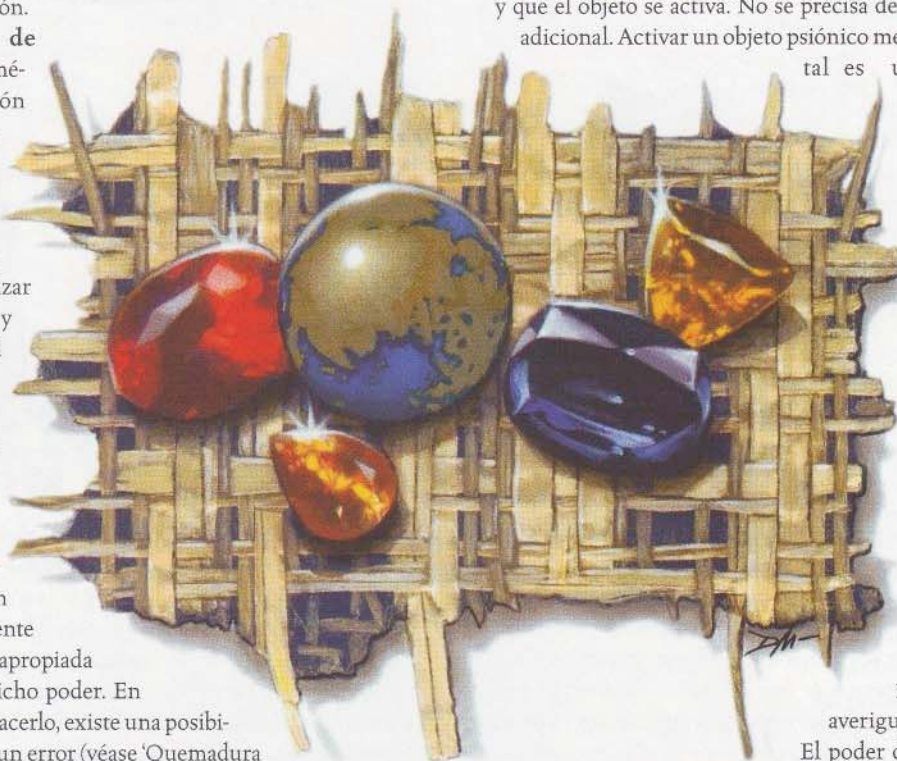
30 sería necesaria para averiguarla.

El poder de identificación psiónica revela las órdenes mentales.

Los poderes almacenados en los objetos de orden mental no suelen estar aumentados, ya que se supone que el nivel de manifestador en tales objetos es el mínimo necesario para manifestar el poder almacenado.

Activación por uso: este tipo de objetos psiónico simplemente tienen que ser usados para activarse. Un personaje debe tocar un tatuaje psiónico, empuñar una espada, interponer un escudo para desviar un golpe en combate, portar una máscara o embutirse una piel psicoactiva. La activación por uso suele explicarse por sí misma.

Muchos objetos de activación por uso son objetos que un personaje porta, como un anillo de subsistencia o unas botas de patinar, que suelen estar en constante funcionamiento. Algunos, como unos guantes de agarre del titán, sólo pueden ser activados cuando el portador cumple ciertas condiciones mientras el objeto es llevado puesto. Otros objetos son hechos para ser llevados, como el caso de una piel de la garra, y deben ser activados; aunque algunas veces sólo precise una orden mental (según lo descrito anteriormente), normalmente significa que hay que desear mentalmente la activa-



ción (una acción gratuita). La descripción de un objeto indica qué tipo de activación precisa.

A menos que se indique lo contrario, activar un objeto psiónico de activación por uso es una acción estándar (o no es del todo una acción) que no provoca ataques de oportunidad, a menos que el uso implique realizar una acción que provoque uno de estos ataques, como por ejemplo extraer un arco psiónico en un área amenazada. Si el uso del objeto lleva tiempo (como conectar con un tatuaje psiónico o ponerse o quitarse un anillo o sombrero) antes de que el efecto psiónico tenga lugar, entonces la activación por uso es una acción estándar. Si la activación del objeto está incluida en su uso y no precisa de tiempo adicional (como empuñar una espada que tenga un bonificador de mejora incorporado), la activación por uso no es del todo una acción.

Este tipo de activación no significa que si utilizas el objeto automáticamente sepas qué puede hacer: ponerte unas *botas de pisada* no las activa al instante. Debes saber (o al menos suponer) qué puede hacer el objeto y entonces usarlo para activarlo, a menos que el beneficio aparezca automáticamente, como en el caso de empuñar una espada.

Los poderes almacenados en objetos de activación por uso normalmente no están aumentados, puesto que se supone que su nivel de manifestador es el mínimo posible para ejecutar el poder almacenado.

TS CONTRA PODERES DE OBJETOS PSIÓNICOS

Los objetos psiónicos producen poderes psiónicos. La CD de un TS contra un poder de un objeto psiónico siempre es de $10 + \text{el nivel del poder del efecto} + \text{el modificador de característica mínimo necesario para manifestar ese nivel de poder}$. Por ejemplo, un poder de 3.^{er} nivel tendría una CD de salvación de $10 + 3$ (por ser de 3.^{er} nivel) $+ 1$ (por necesitar al menos una puntuación en la característica relevante de al menos 13 para manifestar poderes de 3.^{er} nivel), lo que hace un total de 14. Otra forma de calcular el mismo número es multiplicar el nivel del poder por 15 y añadir 10 al resultado.

Las psicocoronas son una excepción a la regla. Trata el TS como si el portador manifestara el poder, incluyendo el nivel de manifestador y todos los modificadores a la CD de la salvación. Por ejemplo, si Ialdabode el psiónico disparase un *hechizo psiónico* desde una *psicocorona del dominador*, poseería una CD de 14 puesto que Ialdabode tiene una puntuación de Inteligencia de 16.

Algunos objetos psiónicos tienen la ventaja de que los poderes pueden ser aumentados al incrementar la CD de sus TS; son especiales y se calcula su coste y precio de mercado utilizando el nivel de manifestador en lugar del nivel del poder.

La mayoría de las descripciones de los objetos proporcionan la CD de los TS para sus diversos efectos, en especial cuando no

posee un poder equivalente (haciendo que su nivel sea difícil de determinar rápidamente).

CÓMO DAÑAR OBJETOS PSIÓNICOS

Un objeto psiónico no tiene que realizar un TS a menos que esté desatendido, sea el objeto específico de un efecto o su portador obtenga un 1 natural en su TS. Los objetos psiónicos deberían siempre recibir una salvación contra poderes o conjuros que pudieran causarles daño (incluso contra ataques a los que un objeto mundano normalmente no tendría ninguna posibilidad de salvación). Todos los tipos de salvaciones de objetos psiónicos (Fortaleza, Reflejos y Voluntad) son calculados de la misma forma: el bonificador al TS equivale a 2 + la mitad de su nivel de manifestador (redondeando hacia abajo). La única excepción a estas reglas son los objetos psiónicos inteligentes, que realizan salvaciones de Voluntad basándose en las puntuaciones de Inteligencia que posean.

Un objeto psiónico, a menos que se indique lo contrario, sufre daño como un objeto normal del mismo tipo. Un objeto psiónico dañado sigue funcionando, aunque si es destruido se pierden todos sus poderes psiónicos.

CÓMO REPARAR OBJETOS

Algunos objetos psiónicos (especialmente las armas y los escudos) pueden sufrir daño en el transcurso de una aventura. Reparar un objeto psiónico con una habilidad de Artesanía no cuesta más que el reparar su contrapartida no psiónica. El conjuro de *integrar* puede reparar un objeto psiónico dañado, pero que no esté totalmente roto.

OBJETOS INTELIGENTES

Algunos objetos psiónicos, sobre todo las armas, poseen inteligencia propia; sólo aquellos que son permanentes (en contraposición a los que sólo son utilizados una vez, los que tiene cargas o que almacenan puntos de poder) pueden tenerla. Esto significa que los tatuajes psiónicos, las piedras de poder y los dorjes, entre otros, nunca podrán ser inteligentes.

En general, menos del 1% de los objetos psiónicos poseen inteligencia, y deberías utilizarlos muy poco en la campaña, ya que precisan de más trabajo por parte del jugador y del DM.

Puedes obtener más información en "Objetos inteligentes" en la pág. 268 de la *Guía del Dungeon Master*.

OBJETOS MALDITOS

Algunos objetos psiónicos están malditos: creados incorrectamente o corrompidos por fuerzas ajenas. Estos objetos podrían ser especialmente peligrosos para el usuario, o tratarse de objetos normales con pequeños defectos, un requisito inconveniente o

VARIANTE: NUEVOS OBJETOS PSIÓNICOS

De la misma forma en la que tú (el DM) puedes inventar nuevos poderes y monstruos para tu campaña, también puedes crear nuevos objetos psiónicos. Al igual que un PJ manifestador puede investigar un nuevo poder, un PJ puede ser capaz de inventar un nuevo tipo de objeto psiónico. Y al igual que debes tener cuidado acerca de los nuevos poderes, tienes que tener cuidado con los nuevos objetos psiónicos. Utiliza como ejemplos en los que basar los nuevos objetos

las descripciones de los objetos psiónicos de este capítulo y de los objetos mágicos del Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*. Un nuevo objeto psiónico necesita toda la información que poseen los objetos parecidos ya existentes, incluyendo el tipo de activación, el tiempo de activación y el nivel de manifestador. Deberías ser capaz de determinar su precio de mercado, si se trata de uno que puedan encontrar los PJs, en caso de que un personaje quiera venderlo o duplicarlo.

una naturaleza impredecible. Los objetos generados al azar están malditos en un 5% de las ocasiones. Si deseas incluir objetos psiónicos defectuosos y/o peligrosos en tu campaña, puedes obtener más información en "Objetos malditos" en la pág. 272 de la *Guía del Dungeon Master*.

CARGAS Y USOS MÚLTIPLES

Algunos objetos están limitados en poder por el número de cargas que pueden contener o el número de puntos de poder que contienen.

Normalmente, los objetos cargados (como los dorjes) poseen 50 cargas como máximo. Si se encuentra uno de tales objetos como parte de un tesoro al azar, lanza un d% y divide entre 2 el resultado para determinar el número de cargas que le quedan (redondeando hacia abajo, mínimo 1).

De forma parecida, los objetos que contienen puntos de poder (como las psicocoronas) tienen un número de puntos igual a $50 \times$ el nivel de manifestador del creador. Si se encuentra uno de tales objetos como parte de un tesoro al azar, lanza un d% y divide el resultado entre 2 para determinar el número por el cual el nivel de manifestador es multiplicado (redondeando hacia abajo, mínimo 1).

Los precios de mercado proporcionados en las tablas de este capítulo son siempre para objetos cargados hasta el tope (cuando se crea un objeto, está completamente cargado). Para un objeto cuyo valor sea despreciable cuando se le agotan las cargas o los puntos de poder (como es el caso de la mayoría de los objetos de cargas o con puntos de poder), el valor del objeto parcialmente utilizado es proporcional al número de cargas que le quedan. Un dorje con 20 cargas, por ejemplo, está valorado en un 40% del valor de uno completamente cargado (con 50 cargas). Para un objeto que posea utilidad a parte de sus cargas, sólo parte del valor del objeto está basado en el número de cargas que le quedan (a discreción del DM).

Algunos objetos, como las flechas, piedras de poder y los *fragmentos*, son de un sólo uso y prescindibles. Tales objetos suelen ser encontrados en montones o grupos. Por ejemplo, es frecuente toparse con una bola con más de un *fragmento*. En la tabla de objetos aleatorios son considerados como objetos únicos, aunque puedes permitir más de tales objetos cuando los determines. Por ejemplo, si se indica en la tabla de tesoro que se encuentran tres objetos psiónicos menores y obtienes una piedra de poder en la primera

tirada, podrías optar por que los tres objetos sean piedras de poder. Tales prácticas crean tesoros más lógicos para los aventureros.

OBJETOS MÁGICOS PARA PERSONAJES PSIÓNICOS

A menos que el DM esté utilizando la opción "La psiónica es diferente" (pág. 65), muchos objetos mágicos descritos en la *Guía del Dungeon Master* pueden ayudar a los personajes psiónicos. La tabla adjunta proporciona algunas posibilidades.

DESCRIPCIÓN DE LOS OBJETOS PSIÓNICOS

En las siguientes secciones, cada tipo de objeto psiónico, tales como una armadura o tatuaje psiónico, poseen una descripción general, seguidos por la descripción de objetos específicos.

Las descripciones incluyen notas sobre su activación, generación aleatoria y otra información. La CA, dureza, puntos de golpe y CD para romperlos son proporcionados para los ejemplos más comunes de algunos tipos de objetos psiónicos. La CA supone que el objeto está desatendido e incluye un penalizador -5 por la Destreza efectiva del objeto de 0; si una criatura lo sostiene, utiliza su modificador de Destreza como ajuste a la CA en lugar de este penalizador.

Algunos objetos individuales, sobre todo aquellos que simplemente almacenan puntos de poder, no reciben descripciones completas, sólo referencias a las descripciones de poderes del Capítulo 5. Supón que el poder es manifestado al mínimo nivel necesario para ejecutarlo, a menos que decidas hacerlo mayor por algún motivo, aunque esto también incrementa el coste del objeto; consulta la tabla 7-33: cómo estimar el valor en piezas de oro de los objetos mágicos, pág. 285 de la *Guía del Dungeon Master*, y sustituye "conjuro" por "poder" y "nivel de lanzador" por "nivel de manifestador" según sea apropiado. La principal razón para incrementar el nivel de manifestador, por supuesto, sería incrementar la potencia del poder, y de hecho es frecuente para poderes como *constructo astral*, cuya duración aumenta con el nivel del manifestador.

Los objetos con descripciones completas tienen sus aptitudes detalladas, y cada uno de los aspectos de estos objetos está resumido al final de la descripción.

Aura: en casi todos los casos, un poder de *detectar psiónica* revelará la disciplina asociada a un objeto psiónico y la fuerza del aura que emite. Esta información, cuando sea aplicable, se proporcionará al principio del apartado de notación en la forma de una frase como "Telepatía fuerte". Consulta la descripción del poder *detectar psiónica*, pág. 96, para más información.

Nivel de manifestador: el siguiente apartado del sumario indica el nivel del creador (o el nivel de manifestador del poder en el interior del objeto, si este nivel es menor que el nivel real del creador). El nivel de manifestador proporciona el bonificador a los TS del objeto, así como el alcance y otros aspectos dependientes del nivel de los poderes que contenga (si es que varían). También determina el nivel al que se tiene superar si el objeto se ve afectado por un efecto de *disipar psiónica* o una situación similar. Esta información es proporcionada en el formato "NM x", donde "NM" es la abreviación de nivel de manifestador y "x" es un ordinal que representa el nivel del manifestador.

En el caso de los tatuajes psiónicos, las piedras de poder y los dorjes, el creador puede establecer el nivel de manifestador del

TABLA 7-1: EQUIVALENCIAS ENTRE MAGIA Y PSIÓNICA

Objeto mágico	Efecto psiónico
Bola de cristal	Sustituye poder por conjuro
Perla de poder	Trátala a todos los efectos como un <i>cristal cognoscitivo</i> con una capacidad de puntos de poder apropiada para el nivel de poder equivalente
Piedras ioun	
Arco iris ¹	Proporciona 5 puntos de poder al día (se regenera)
Gris deslucido ²	Proporciona 1 punto de poder al personaje psiónico, y luego se desintegra
Lavanda pálido	Absorbe poderes hasta de 4.º nivel (se quema de la forma habitual)
Púrpura vibrante	Almacena tres niveles de poderes psiónicos
Yelmo de telepatía	Sustituye poder por conjuro
1 Nuevo objeto: trátalo como un <i>cristal cognoscitivo</i> en forma de una <i>piedra ioun</i> , salvo que regenera sus puntos de poder una vez al día; Precio: 16.000 po.	
2 Las piedras grises deslucidas no tienen utilidad para la magia pero aun así conservan suficiente resonancia como para que un personaje psiónico pueda extraer de ellas con dificultad 1 punto de poder antes de que la piedra se destruya para siempre.	

objeto a cualquier número suficientemente alto como para manifestar el poder almacenado y no más alto que su propio nivel de manifestador; en el caso de otros objetos psiónicos, el mismo objeto lo determina. En tal caso, el nivel de manifestador del creador debe ser tan alto como el nivel de manifestador del objeto (y los prerequisites pueden establecer un mínimo superior en el nivel del creador).

Prerrequisitos: se deben cumplir ciertos requisitos para que un personaje pueda crear un objeto psiónico. Estos incluyen dotes, poderes y requisitos diversos tales como nivel, alineamiento, raza o tipo. Los prerequisites para la creación de un objeto son proporcionados en el sumario inmediatamente a continuación del nivel de manifestador del objeto.

Si el prerequisite es un poder, puede ser cumplido por un personaje que lo conozca, a través del uso de un objeto de finalización de conjuro o disparador de poderes, o una aptitud psíquica que produzca el efecto de poder deseado. Por cada día que pase durante el proceso de elaboración, el creador debe gastar un objeto de finalización de poderes (tales como una piedra de poder) o una carga de un objeto disparador de poderes (como un dorje), si cualquiera de esos objetos es utilizado para cumplir un prerequisite.

Es posible que más de un personaje coopere en la creación de un objeto, y que cada participante cumpla uno o más prerequisites. En algunos casos, la cooperación puede incluso ser necesaria, como si un personaje sabe algunos de los poderes necesarios para crear un objeto y otro conoce el resto.

Si dos o más personajes cooperan para crear un objeto, deben ponerse de acuerdo sobre quién será considerado el creador en lo referente a realizar cálculos en los que se tiene que conocer el nivel del creador (es sensato, aunque no obligatorio, que el personaje de mayor nivel que esté implicado sea considerado el creador). El personaje designado como el creador paga los puntos de experiencia necesarios para elaborar el objeto.

Normalmente, una lista de prerequisites incluye una dote y uno o más poderes (o algunos otros requisitos además de la dote). Cuando dos poderes al final de una lista estén separados por "o", uno de ellos es necesario además de cualquier otro poder mencionado anteriormente a esos dos.

Precio de mercado: este valor en piezas de oro, proporcionado en el resumen seguido de la palabra "Precio", representa el coste que alguien debería esperar pagar para comprarlo. Por comodidad, el precio de mercado también está incluido en las tablas de generación aleatoria; el de aquellos que pueden ser creados mediante una dote de creación de objetos suele ser igual al precio base + el precio de cualquiera de sus componentes (materiales especiales o el gasto de puntos de experiencia).

Coste de creación: el coste en piezas de oro y puntos de experiencia para crear el objeto es proporcionado en el resumen a continuación de la palabra "Coste". Esta información aparece sólo para los objetos con componentes (materiales o de puntos de experiencia) que eleven su precio de mercado por encima de sus precios base. Este coste incluye los derivados del coste base más el de los componentes. Los objetos sin componentes no poseen un apartado de "Coste", pues para ellos el precio de mercado y el precio base es el mismo. El coste en piezas de oro es la mitad del precio de mercado, y el coste en puntos de experiencia es 1/25 del precio de mercado (la *espada de plata githyanki*, descrita en la pág. 167, es el único objeto de este capítulo que posee un apartado de "Coste" en su resumen).

Peso: el apartado de notación para los diversos objetos finaliza con un valor para el peso del objeto. Cuando no se proporcione, será despreciable (en lo referente a determinar cuánta carga puede transportar un personaje).

NOMBRE DE LOS OBJETOS PSIÓNICOS

Los objetos psiónicos que almacenan poderes (principalmente los dorjes y los tatuajes psiónicos) poseen nombres que reflejan sencillamente el poder almacenado en su interior, como pueda ser un *dorje de empujón mental* o un *tatuaje de flotar*. En el mundo de juego, podrían ser remplazados por unos más sofisticados o evocadores. Unos nombres tan directos para los objetos de almacenamiento de conjuros también los distingue de objetos más poderosos con nombres más interesantes como la *psicocorona de la bestia*, la *piel del héroe* o una *espada rematadora*.

OBJETOS PSIÓNICOS ALEATORIOS

La tabla 7-1 de la pág. 216 de la *Guía del Dungeon Master* proporciona las posibilidades de descubrir objetos mágicos menores, intermedios y mayores. Puedes sustituir los objetos psiónicos de una potencia similar si usas la tabla que viene a continuación, o simplemente seleccionar un objeto del tipo apropiado.

La *Guía del Dungeon Master* facilita una serie de instrucciones paso a paso para generar un objeto; adapталas para utilizarlas en la generación de objetos psiónicos aleatorios.

TABLA 7-2: GENERACIÓN ALEATORIA DE OBJETOS PSIÓNICOS

Menor	Intermedio	Mayor	Objeto
01-02	01-05	01-05	Armadura, quizás con una aptitud especial (tabla 7-3)
03-04	06-10	06-10	Escudo, quizás con una aptitud especial (tabla 7-4)
05-06	11-15	11-15	Arma cuerpo a cuerpo, quizás con una aptitud especial (tabla 7-5)
08-09	16-20	16-20	Arma a distancia, quizás con una aptitud especial (tabla 7-6)
10-40	21-40	21-35	<i>Cristal cognoscitivo</i> (tabla 7-7)
41-46	41-50	36-45	Dorje (tabla 7-8)
47-81	51-68	46-67	Piedra de poder (tablas 7-9 y 7-10)
82-87	69-82	68-75	Psicocorona (tabla 7-11)
88-93	83-89	76-87	Tatuaje psiónico (tabla 7-12)
94-100	—	—	Objeto universal menor (tabla 7-13)
—	90-100	—	Objeto universal intermedio (tabla 7-14)
—	—	88-100	Objeto universal mayor (tabla 7-15)

ARMADURAS Y ESCUDOS

En general, las armaduras y escudos psiónicos siguen las reglas establecidas para los objetos mágicos equivalentes, sobre todo en lo referente a los bonificadores de mejora, apilamientos y otras aptitudes base (como se muestra en la tabla 7-2: armaduras y escudos, de la pág. 216 de la *Guía del Dungeon Master*). Se supone que un bonificador de mejora funciona igual ya sea un objeto psiónico o mágico.

Las armaduras y escudos psiónicos difieren de los equivalentes normales y mágicos en que incorporan uno o más cristales en su construcción. Las armaduras y escudos especialmente poderosos pueden estar compuestos enteramente de cristales transparentes o brillantes de diversas tonalidades.

Generación aleatoria: si la tirada realizada en la tabla 7-2 indica un escudo o armadura, consulta la pág. 216 de la *Guía del*

Dungeon Master y tira en las tablas apropiadas que se encuentran allí (tabla 7-2, tabla 7-3 o tabla 7-4).

Nota especial: puesto que este libro no muestra ningún tipo específico de armaduras o escudos, vuelve a tirar cualquier resultado en la tabla 7-2 de la *Guía del Dungeon Master* que indique un objeto específico; o, alternatively, considera un resultado de "Armadura específica" o "Escudo específico" como un resultado de "Aptitud especial y tira de nuevo" (si quieres que las armaduras y escudos con aptitudes especiales sean más corrientes de lo normal).

Si se indica una aptitud especial para la armadura o escudo que está siendo generada, regresa a esta sección y tira en la tabla apropiada (tabla 7-3: aptitudes especiales de las armaduras psiónicas o tabla 7-4: aptitudes especiales de los escudos psiónicos).

Cualidades especiales: lanza un d%: un resultado de 01 indica que el objeto es inteligente, de 02 a 31 que la orden mental (si dispone de una) está psiónicamente estampada y es susurrada a la mente del usuario tras ser adquirido, y de 31 a 100 que no hay cualidades especiales.

Los objetos inteligentes poseen aptitudes adicionales y algunas veces poderes extraordinarios y propósitos especiales. Utiliza las reglas que comienzan en la pág. 268 de la *Guía del Dungeon Master* para definir a los objetos inteligentes, sustituyendo manifestación por lanzamiento de conjuros según sea apropiado. Sin embargo, un objeto inteligente debería tener algo distintivo; no tengas miedo de darle alguna capacidad psiónica interesante. Por ejemplo, un yelmo psiónico podría ser capaz de manifestar poderes por sí mismo, o un escudo otorgar protección adicional frente a un tipo de ser psiónico, como pueda ser un githyanki.

TABLA 7-3: APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMADURAS PSIÓNICAS

Menor	Interm.	Mayor	Aptitud especial	Mod. al precio base
01-30	01-07	01-03	Rapidez	bonif. ¹ +1
31-74	08-30	04-05	Aterrizadora	+4.000 po
75-80	31-46	06-10	Flotadora	+4.000 po
81-96	47-55	11-20	Enlazada	+6.000 po
97	56-66	21-30	Vidente	+6.000 po
98	67-75	31-40	Resistencia a poderes (13)	bonif. ¹ +2
99	76-83	41-50	Ectoplásmica	bonif. ¹ +3
—	84-89	51-60	Brillante	bonif. ¹ +3
—	90-94	61-70	Resistencia a poderes (15)	bonif. ¹ +3
—	95-98	71-77	Desvanecedora	bonif. ¹ +3
—	99	78-83	Armadura mental	+24.000 po
—	—	84-89	Resistencia a poderes (17)	bonif. ¹ +4
—	—	90-94	Radiante	bonif. ¹ +4
—	—	95-96	Portador	+40.320 po
—	—	97-98	Resistencia a poderes (19)	bonif. ¹ +5
—	—	99	Física	+65.520 po
100	100	100	Tira de nuevo dos veces ²	—

1 Añádelo al bonif. de mejora de la tabla 7-2, pág. 216 de la *Guía del Dungeon Master*, para determinar el precio de mercado total.

2 Si obtienes una aptitud especial dos veces, sólo cuenta una. Si obtienes dos versiones de la misma aptitud especial, utiliza la mejor.

Descripciones de las aptitudes especiales de armaduras y escudos psiónicos

La mayoría de las armaduras y escudos psiónicos poseen sólo bonificadores de mejora, aunque también pueden tener una o más de las aptitudes especiales detalladas a continuación. Una armadura o un escudo con una aptitud especial deben tener al menos un bonificador +1 de mejora.

TABLA 7-4: APTITUDES ESPECIALES DE LOS ESCUDOS PSIÓNICOS

Menor	Interm.	Mayor	Aptitud especial	Mod. al precio base
01-35	01-05	01-03	Alentador	+720 po
36-60	06-10	04-05	Arrojadizo	bonif. ¹ +1
61-89	11-15	06-10	Enlazado	+6.000 po
90-97	16-35	11-24	Resistencia a poderes (13)	bonif. ¹ +2
98	36-58	25-34	Manifestador	+10.800 po
99	59-88	35-44	Aversor	+12.960 po
—	89-92	45-54	Desvanecedor	bonif. ¹ +3
—	93-96	55-64	Resistencia a poderes (15)	bonif. ¹ +3
—	97-98	65-74	Amurallado	+20.160 po
—	99	75-81	Armadura mental	+24.000 po
—	—	82-88	Resistencia a poderes (17)	bonif. ¹ +4
—	—	89-93	Portador	+40.320 po
—	—	94-96	Apuntalamiento temporal	bonif. ¹ +5
—	—	97-99	Resistencia a poderes (19)	bonif. ¹ +5
100	100	100	Tira de nuevo dos veces ²	—

1 Añádelo al bonif. de mejora de la tabla 7-2, pág. 216 de la *Guía del Dungeon Master*, para determinar el precio de mercado total.

2 Si obtienes una aptitud especial dos veces, sólo cuenta una. Si obtienes dos versiones de la misma aptitud especial, utiliza la mejor.

Alentador: este tipo de escudo otorga al portador hasta 5 puntos de golpe temporales por día al darle una orden, los cuales se desvanecen pasados 4 minutos. El portador puede activar este poder como una acción inmediata en cualquiera momento.

Psicometabolismo débil. NM 4.º. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *vigor*. Precio: +720 po.

Amurallado: una vez al día, como acción estándar, el portador puede dejar caer este tipo de escudo a sus pies, y con una orden formar un *muro de ectoplasma* (como el poder), siendo el escudo el punto de origen del efecto. Se crea un muro cuya área es de hasta doce casillas de 10' cuadrados o una esfera o semiesfera de un radio de 12'. El muro se disipa después de 7 minutos, o antes si el portador del escudo así lo decide (y por lo tanto deshaciendo el efecto). **Metacreatividad fuerte.** NM 12.º. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *muro de ectoplasma*. Precio: +20.160 po.

Apuntalamiento temporal: este tipo de escudo proporciona al portador una oportunidad de evitar golpes certeros utilizando el mismo tiempo como escudo. Una vez al día, el portador puede utilizar *cuero eterno* como si manifestara el poder.

Psicoportación fuerte. NM 17.º. Fabricar armas y armaduras, *cuero eterno*. Precio: bonificador +5.

Armadura mental: este tipo de armadura o escudo concede al que la lleve un bonificador +3 introspectivo a los TS de Voluntad para resistir todos los poderes enajenadores y/o compulsiones.

Psicocinesis débil. NM 5.º. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *vacío mental*. Precio: +24.000 po.

Arrojadizo: el portador de un escudo arrojadizo puede lanzarlo en combate, con un incremento de distancia de 30'. Mientras esté en el aire, el escudo es considerado en todos los aspectos como un arma a distancia y no puede ser bloqueado o atrapado salvo por aquellos con las dotes apropiadas. Sin importar el tamaño del portador, un broquel o escudo ligero inflige 1d6 puntos de daño y uno pesado 1d8 puntos (no se puede crear un escudo pavés con esta aptitud especial). El modificador de Fuerza del portador y el bonificador de mejora del escudo se añaden al daño base.

Un escudo arrojadizo vuela por el aire de vuelta a la criatura que lo lanzó, regresando justo antes del siguiente turno de la criatura (y por lo tanto está listo para ser usado de nuevo en ese turno).

Atrapar un escudo arrojado cuando está regresando es una acción gratuita. Si el portador no lo agarra, o si se ha movido después de lanzarlo, el escudo cae al suelo en la casilla desde la que ha sido lanzado.

Psicocinesis débil. NM 5°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *mano lejana*. Precio: bonificador +1.

Aterrizadora: una armadura con esta capacidad permite al que la lleve ignorar cualquier daño sufrido por los primeros 60' de caída. Independientemente de la altura caída, el portador aterriza sobre sus pies.

Psicoportación débil. NM 4°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *caer de pie*. Precio: +4.000 po.

Aversor: con una orden, y hasta tres veces al día, cualquier criatura a quien el portador muestre un escudo aversor debe tener éxito en una salvación de Voluntad a CD 14 o verse rendido por una profunda aversión al portador (o realmente al escudo), y no se acercará a menos de 30'. Se trata de un efecto de compulsión enajenador, como el poder de *aversión*.

Telepatía débil. NM 15°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *aversión*. Precio: +12.960 po.

Desvanecedor(a): con una orden, esta armadura o escudo convierte a su portador y todo el equipo que lleva en invisible a las mentes de los demás, como si hubiera manifestado el poder de *nublar mente*. Esta aptitud puede ser utilizada dos veces al día.

Psicocinesis débil. NM 5°. Fabricar armas y armaduras, *nublar mente*. Precio: bonificador +3.

Ectoplásmica: como acción estándar, una armadura ectoplásmica se convierte a ella, a su portador y todo el equipo que éste lleve en una *forma ectoplásmica* durante hasta 5 minutos una vez al día, como el poder del mismo nombres. En este estado semisólido, el portador obtiene una RD 10/psiónica.

Psicometabolismo débil. NM 5°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *forma ectoplásmica*. Precio: +10.800 po.

Enlazado(a): este tipo de armadura o escudo permite al que lo lleve formar un vínculo telepático con otros individuos que lleven armaduras o escudos enlazados hasta una distancia de 10 millas. Esta aptitud es similar en todo lo demás al poder *enlace mental*.

Telepatía moderado. NM 6°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *enlace mental*. Precio: +6.000 po.

Fásica: el portador de este tipo de armadura puede moverse a través de madera, yeso o muros de piedra, pero no otros materiales. Puede invocar esta aptitud especial como una acción estándar. Cuando la aptitud fásica esté activa, el portador puede atravesar un muro de alguno de los tipos de objeto apropiados hasta una distancia de 60' al día (como se señala a continuación), dividiendo esta distancia en varios trozos más pequeños o en uno sólo, según lo desee. Un portador que exceda este límite diario mientras esté dentro de un material sólido, es expulsado de él hacia el punto de entrada, finalizando tumbado frente a la barrera ahora impenetrable.

Entrar en fase a través de un muro que separa dos casillas adyacentes de la cuadrícula cuenta como una distancia de 5'; hacerlo a través de un muro o barrera de mayor grosor cuenta como una distancia igual al grosor de la barrera más 5'; por ejemplo, atravesar un muro de piedra de 10' cuenta como una distancia de 15'.

Psicoportación fuerte. NM 13°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *puerta psiónica en fase*. Precio: +65.520 po.

Flotadora: este tipo de armadura flota psiónicamente en el agua o cualquier líquido similar, negando el penalizador habitual por llevar armadura mientras se realizan pruebas de Nadar, y

además confiere un bonificador +4 de circunstancia en dichas pruebas.

Metacreatividad débil. NM 5°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *envoltura de ocultación*. Precio: bonificador +3.

Manifestador: este tipo de escudo genera 3 puntos de poder una vez al día que el usuario puede utilizar para manifestar un poder que conozca. Estos puntos de poder deben ser utilizados todos en el mismo poder. Como de costumbre, un personaje psiónico no puede pagar el coste de un poder con puntos procedentes de más de una fuente, por lo que los puntos del escudo deben ser utilizados para manifestaciones menores.

Psicodetección moderada. NM 6°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, conocer cualquier poder de 2° nivel. Precio: +10.800 po.

Portador(a): como acción estándar, una armadura portadora o un escudo portado transporta al usuario y su equipo a cualquier ubicación a menos de 800' que pueda visualizar o especificar, como ocurre con el poder de *puerta dimensional psiónica*. La armadura o escudo puede transportar dos veces al día al que la lleve puesta de esta manera.

Psicoportación moderada. NM 10°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *puerta dimensional psiónica*. Precio: +40.320 po.

Radiante: el portador de este tipo de armadura obtiene RE 10 contra los ataques de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido); por lo tanto, absorbe los 10 primeros puntos de daño infligidos por cualquier ataque, absorción que la hace irradiar luz durante un número de asaltos igual a los puntos de daño absorbidos, suficiente como para iluminar en un radio de 60'.

Si la armadura absorbe más daño mientras está irradiando luz, el nuevo efecto de radiación se superpone (no se apila) al efecto que ya estaba teniendo lugar. Por ejemplo, si la armadura absorbe 4 puntos de daño de un ataque y otros 6 puntos de un ataque 2 asaltos después, la armadura irradiará luz durante un total de 8 asaltos. De igual forma, si la armadura absorbe 10 puntos de daño de un ataque y 5 puntos de otros 2 asaltos después, la armadura irradiará luz durante un total de 10 asaltos consecutivos.

Psicocinesis moderado. NM 9°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *adaptación a la energía*. Precio: bonificador +4.

Rapidez: este tipo de armadura aumenta la velocidad del portador en 5'. Por lo tanto, un personaje cuya velocidad normal fuera de 20' se moverá a 25' en una *armadura de rapidez*.

Psicoportación débil. NM 4°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *explosión*. Precio: bonificador +1.

Resistencia a poderes: este tipo de armadura o escudo otorga a su portador resistencia a poderes mientras la lleve puesta. Puede ser de 13, 15, 17 ó 19, dependiendo de la cantidad con la que haya sido construida.

Psicodetección moderado. NM 9°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *resistencia al poder*. Precio bonificador +2 (RP 13); bonificador +3 (RP 15); bonificador +4 (RP 17); bonificador +5 (RP 19).

Vidente: este tipo de armadura confiere un campo de visión más amplio del normal, por lo que los oponentes que flanqueen a su portador sólo obtienen un bonificador +1 a sus tiradas de ataque en lugar de +2 (los pícaros siguen pudiendo utilizar todo su daño de ataque furtivo puesto que el portador sigue estando flanqueado). También obtiene un bonificador +1 de mejora en las pruebas de Avistar, aunque sufre un penalizador -2 en las salvaciones contra ataques de mirada.

Psicodetección débil. NM 5°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *visión ubicua*. Precio: +6.000 po.

ARMAS

Aunque generalmente siguen las reglas de las armas mágicas, las psiónicas difieren de las mundanas y de éstas en su diseño. La mayoría poseen algunos cristales como componentes, y otras están compuestas enteramente de cristal. Muchas también albergan intrincadas traserías a lo largo de la hoja o la empuñadura, la cual parpadea de vez en cuando a medida que canaliza los flujos de energía psíquica.

Las armas psiónicas poseen bonificadores de mejora que van desde +1 hasta +5, y se aplican tanto a las tiradas de ataque como de daño cuando son utilizadas en combate. Este bonificador es efectivo para derrotar criaturas con una RD que sea superada con magia. Todas las armas psiónicas son armas de gran calidad, aunque el bonificador que proporcionan a las tiradas de ataque no se aplica con el de mejora.

Las armas poseen dos categorías básicas: cuerpo a cuerpo y a distancia. Algunas de las armas listadas como de cuerpo a cuerpo (por ejemplo, las dagas) también pueden ser utilizadas como armas a distancia. En este caso, su bonificador de mejora se aplica a cualquier tipo de ataque.

Además de este bonificador de mejora, las armas psiónicas también pueden poseer aptitudes especiales de entre las aquí detalladas, aunque para ello deben poseer al menos un bonificador +1 de mejora.

Las reglas para el nivel de manifestador de las armas (llamado nivel de lanzador en la *Guía del Dungeon Master*), dados de daño adicionales, armas a distancia y munición, munición y rotura, dureza y puntos de golpe, golpes críticos y armas de tamaños inusuales para las armas psiónicas son las mismas que para las armas mágicas según se describe en la pág. 221 de la *Guía del Dungeon Master*. Las armas psiónicas no tienen la probabilidad de generar luz (aunque algunas pueden ser escuchadas mentalmente, como se describe más adelante).

Mentalmente audible: el 30% de las armas psiónicas masculan, canturrean, recitan poemas de batalla, gritan o produce otros "ruidos" mentales cuando son desenvainadas, con la primera sangre o cuando matan a un enemigo importante. Tales armas no pueden ser ocultadas de las criaturas a menos de 15' cuando son desenvainadas, como tampoco se puede eliminar su "banda sonora" mental.

Activación: normalmente, un personaje se beneficia de un arma psiónica de la misma forma que lo hace de un arma mundana: atacando con ella. En caso de poseer una aptitud especial que el usuario necesite activar, entonces el usuario normalmente necesita proyectar una orden mental (como acción estándar).

Generación aleatoria: si la tirada en la tabla 7-2 indica un arma cuerpo a cuerpo o a distancia, consulta la pág. 222 de la *Guía del Dungeon Master* y tira en la tabla apropiada de las que allí encontrarás (tabla 7-9, tabla 7-10, tabla 7-11, tabla 7-12 o tabla 7-13).

Nota especial: puesto que este libro no proporciona nuevas armas específicas que puedan ser generadas aleatoriamente, vuelve a lanzar en la tabla 7-9 de la *Guía del Dungeon Master* cualquier resultado que indique un arma específica; o, alternativamente, considera un resultado de "Arma específica" como uno de "Aptitud especial y tira de nuevo" (en el caso de que quieras hacer más comunes las aptitudes especiales de armas de lo que ya son).

Si se indica una aptitud especial para el arma que se está generando, vuelve a esta sección y tira en la tabla apropiada de las que

se ofrecen a continuación (tabla 7-5: aptitudes especiales de las armas cuerpo a cuerpo psiónicas o la tabla 7-6: aptitudes especiales de las armas a distancia psiónicas).

Cualidades especiales: lanza un d%: un resultado de 01 a 20 indica que el objeto produce un "ruido" telepático cuando se desenvaina la primera vez o con la primera sangre ("audible" por todo aquel a menos de 15'), uno de 21 a 25 que el arma es inteligente, de 26 a 35 que el arma produce un ruido telepático y que es inteligente, de 36 a 50 que la orden mental (si posee una) está psiónicamente estampada y la susurra en la mente del usuario tras adquirirla, y de 51 a 100 que no posee cualidades especiales.

Los objetos inteligentes poseen aptitudes adicionales y algunas veces poderes extraordinarios y propósitos especiales. Utiliza las reglas que comienzan en la pág. 268 de la *Guía del Dungeon Master* para definir a los objetos inteligentes, sustituyendo manifestación por lanzamiento de conjuros según sea apropiado. Sin embargo, un objeto inteligente debería tener algo distintivo; no tengas miedo de darle capacidades psiónicas interesantes. Por ejemplo, un hacha de batalla psiónica podría contener la esencia atrapada de un azotamientos, con la aptitud de manifestar poderes por sí misma, mientras que un arco psiónico inteligente podría lanzar golpes mortíferos contra ciertos seres psiónicos, como los cerebrilith.

TABLA 7-5: APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMAS CUERPO A CUERPO PSIÓNICAS

Menor	Interm.	Mayor	Aptitud especial	Mod. precio base
01-15	01-10	—	Psicocinética	bonificador ¹ +1
16-45	11-25	01-09	Disipadora	bonificador ¹ +1
46-55	26-30	10-12	Afortunada	bonificador ¹ +1
56-70	31-40	13-17	Rompedora	bonificador ¹ +1
71-80	41-50	18-21	Almacenadora de poder	bonificador ¹ +1
81-99	51-56	22-30	Impactante	bonificador ¹ +2
—	57-65	31-37	Aplastamientos	bonificador ¹ +2
—	66-71	38-41	Explosión psicocinética	bonificador ¹ +2
—	72-75	42-49	Supresiva	bonificador ¹ +2
—	76-78	50-58	Psicoperdición	bonificador ¹ +2
—	79-81	59-61	Paradora	+8.000 po
—	82-85	62-65	Manifestadora	+16.000 po
—	86-88	66-71	Alimentadora corporal	bonificador ¹ +3
—	89-91	72-77	Alimentadora mental	bonificador ¹ +3
—	92-93	78-83	Rompealmas	bonificador ¹ +3
—	94	84-86	Psíquica	+35.000 po
—	95	87-90	Rematadora	bonificador ¹ +5
100	96-100	91-100	Tira de nuevo dos veces ²	—

1 Añádelo al bonificador de mejora de la tabla 7-2, pág. 222 de la *Guía del Dungeon Master*, para determinar el precio de mercado total.

2 Vuelve a tirar si obtienes de nuevo la misma aptitud especial, una aptitud incompatible con una aptitud que ya hayas obtenido, o si la aptitud adicional la pone por encima del límite de +10. El bonificador de mejora de un arma y el de la aptitud especial no pueden ser mayores que +10.

Descripciones de las aptitudes especiales de las armas

La mayoría de las armas psiónicas sólo poseen bonificadores de mejora, aunque también pueden poseer las aptitudes especiales aquí descritas. Un arma con una aptitud equivalente debe tener al menos un bonificador +1 de mejora.

TABLA 7-6: APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMAS A DISTANCIA PSIÓNICAS

Menor	Interm.	Mayor	Aptitud especial	Mod. al precio base
01-20	01-15	—	Teleportadora	bonificador ¹ +1
21-40	16-30	—	Psicocinética	bonificador ¹ +1
41-100	31-45	01-30	Impactante	bonificador ¹ +2
—	46-50	31-40	Supresiva	bonificador ¹ +2
—	41-66	41-65	Explosión psicocinética	bonificador ¹ +2
—	67-74	66-69	Psicoperdición, de	bonificador ¹ +2
—	75-78	70-73	Manifestadora	+16.000 po
—	79-82	74-79	Desterradora	bonificador ¹ +3
—	93-98	80-90	Gran desterradora	bonificador ¹ +4
—	—	91-97	Rematadora	bonificador ¹ +5
—	99-100	98-100	Tira de nuevo dos veces ²	—

1 Añádelo al bonificador de mejora de la tabla 7-2, pág. 222 de la *Guía del Dungeon Master*, para determinar el precio de mercado total.

2 Vuelve a tirar si obtienes de nuevo la misma aptitud especial, una aptitud incompatible con una aptitud que ya hayas obtenido, o si la aptitud adicional la pone por encima del límite de +10. El bonificador de mejora de un arma y el de la aptitud especial no pueden ser mayores que +10.

Afortunada: esta arma ofrece una segunda oportunidad de éxito. Una vez al día, como una acción gratuita, el portador puede volver a realizar una tirada de ataque fallida (ya sea de un sólo ataque o de una serie de ataques múltiples) con todos los mismos bonificadores o penalizadores.

Psicodetección moderada. NM 8°. Fabricar armas y armadura psiónicas, *modificar el Destino*. Precio: bonificador +1.

Alimentadora corporal: todas las armas alimentadoras poseen una aptitud especial que funciona sólo tras asestar con éxito un golpe crítico: otorgar a su portador puntos de golpe temporales igual al daño total infligido, los cuales duran 10 minutos. Por lo tanto, si el portador de un arma alimentadora corporal asesta con éxito un golpe crítico mientras todavía disfruta de puntos de golpe temporales de un crítico previo, obtendrá sólo el mejor de los dos valores: la cantidad actual de puntos de golpe temporales o el nuevo influjo de puntos de golpe, el que sea mayor.

Psicometabolismo fuerte. NM 12°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *garras de vampiro*. Precio: bonificador +3.

Alimentadora mental: todas las armas alimentadoras poseen una aptitud especial que funciona sólo tras asestar con éxito un golpe crítico, sólo una vez al día: otorgar a su portador puntos de poder temporales igual al daño total infligido, los cuales duran 10 minutos. El usuario debe decidir el uso de esta aptitud después de confirmar el golpe crítico, pero antes de tirar el daño. El portador recibe estos puntos de poder incluso si el objetivo no posee ninguno (a efectos prácticos, el daño en puntos de golpe es convertido en puntos de poder), aunque no puede exceder su reserva máxima de esta forma. Los constructos y los muertos vivientes no se ven afectados por las armas alimentadoras mentales. Como ocurre con los puntos de golpe, los puntos de poder temporales no se apilan entre ellos: se solapan. Por lo tanto, si el portador de un arma alimentadora mental asesta con éxito un golpe crítico mientras todavía disfruta de puntos de poder temporales de un crítico previo, obtendrá sólo el mejor de los dos valores: la cantidad actual de puntos de poder temporales o el nuevo influjo de puntos de golpe, el que sea mayor.

Psicometabolismo fuerte. NM 15°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *vampiro psíquico*. Precio: bonificador +3.

Almacenadora de poder: un arma de este tipo permite a un manifestador almacenar un único poder dirigido de hasta 5 pun-

tos de poder en su interior, si tiene un tiempo de manifestación de 1 acción estándar. En el momento en que el arma golpee a una criatura y sufra daño, el arma puede manifestar inmediatamente el poder sobre ella como una acción rápida si el portador así lo desea; esta aptitud es una excepción a la regla de que manifestar un poder desde un objeto lleva al menos tanto tiempo como manifestar el poder de la manera habitual. Una vez que se hace, el arma se vacía y un manifestador puede embeber cualquier otro poder dirigido de hasta 5 puntos de poder en él. El arma susurra telepáticamente a su portador el nombre del poder que almacena actualmente. Un arma almacenadora de poder generada aleatoriamente tiene un 50% de probabilidades de tener un poder ya en su interior.

Psicocinesis fuerte. NM 12°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, el creador debe ser un manifestador de al menos 12° nivel. Precio: bonificador +1.

Desterradora: el portador de este tipo de arma puede intentar enviar lejos al enemigo que indique hasta tres veces al día. Con un golpe con éxito, el enemigo debe superar una salvación de Voluntad a CD 17 o ser teleportado de 1 a 100 millas en una dirección aleatoria. Si el arma falla, el uso es desperdiciado. Los arcos, ballestas y hondas confieren esta aptitud a su munición.

Psicoportación fuerte. NM 12°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *teleportación psiónica*. Precio: bonificador +3.

Disipadora: este tipo de arma es devastadora contra criaturas y objetos compuestos o formados de ectoplasma (como los constructos astrales, muros de ectoplasma, criaturas en forma ectoplásmica y objetos creados utilizando la disciplina de metacreatividad). Contra dichos objetivos, un arma disipadora ignora la RD y la dureza, y trata todos los golpes con éxito como golpes críticos.

Metacreatividad fuerte. NM 12°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *disipar ectoplasma*. Precio: bonificador +1.

Explosión psicocinética: este arma funciona igual que un arma psicocinética pero también libera una explosión de energía psiónica destructiva tras asestar con éxito un golpe crítico. Además del daño adicional de la aptitud psicocinética, un arma de este tipo inflige un daño adicional de 1d6 puntos con un golpe crítico. Si el multiplicador del arma es de $\times 3$, añade 2d6 puntos de daño, mientras que si es de $\times 4$, el daño a sumar será de 3d6. Este daño adicional es de naturaleza ectoplásmica y no se ve afectado por la RD. Los arcos, ballestas y hondas confieren esta aptitud a su munición.

Psicocinesis fuerte. NM 12°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *ráfaga conmocionante*. Precio: bonificador +2.

Gran desterradora: el portador de este tipo de arma puede intentar enviar aún más lejos a una criatura que indique hasta tres veces al día. Con un golpe con éxito, el enemigo debe superar una salvación de Voluntad a CD 20 o ser lanzado a un plano de existencia al azar (como el plano Astral, el de la Sombra o incluso el Abismo). Si el arma falla, el uso es desperdiciado. Los arcos, ballestas y hondas confieren esta aptitud a su munición.

Psicoportación fuerte. NM 12°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *desplazamiento psiónico de plano*. Precio: bonificador +4.

Impactante: estas armas aumentan psiónicamente su propia masa al final del golpe o disparo, infligiendo 5 puntos de daño adicionales con cada golpe con éxito además del bonificador de mejora del arma. Los arcos, ballestas y hondas confieren el daño adicional a su munición.

Metacreatividad moderada. NM 10°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *manipular la energía*. Precio: bonificador +2.

Manifestadora: este tipo de arma genera 5 puntos de poder al día, que el portador puede usar cuando manifiesta un poder que conoce. Dichos puntos deben ser usados en un mismo poder porque, como es habitual, un personaje psiónico no puede pagar el coste de un poder con puntos de más de una fuente. Por lo tanto, los puntos de poder del arma deben ser usados para manifestaciones menores.

Psicodetección moderada. NM 8º. Fabricar armas y armaduras psiónicas, conocer cualquier poder de 3.º nivel. Precio: +16.000 po.

Paradora: una de estas armas vislumbra durante un instante el futuro, y *de motu proprio* resiste los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia dirigidos contra su portador, otorgándole un bonificador +1 introspectivo a la CA. El arma es tan experta en parar que incluso afecta a los poderes que se aproximan, otorgando al portador un bonificador +1 introspectivo a los TS. Estos bonificadores son conferidos siempre que el usuario empuñe el arma, incluso si está desprevenido.

Psicodetección débil. NM 5º. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *precognición defensiva*. Precio: +8.000 po.

Psicocinética: tras una orden, un arma psicocinética brilla con una letal energía psiónica que no daña las manos de quien la empuñe. Una de estas armas inflige 1d4 puntos de daño con un golpe con éxito, de naturaleza ectoplásmica y que no es afectada por la RD. Los arcos, ballestas y hondas confieren esta aptitud a su munición.

Psicocinesis moderada. NM 10º. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *ráfaga conmocionante*. Precio: bonificador +1.

Psicoperdición, de: una arma de perdición psi es creada para oponerse a los seres psiónicos. Cuando se utiliza contra una de tales criaturas, su bonificador de mejora efectivo es superior en 2 puntos al real (por lo que una *espada +1 de psicoperdición* posee un bonificador +3 de mejora contra enemigos psiónicos), además de infligirles 2d6 puntos de daño adicionales. Otorga un nivel negativo a cualquier criatura psiónica que intente empuñarla, que perdura mientras el arma esté en la mano, desapareciendo en el momento en que deje de ser empuñada. Este nivel negativo nunca resulta en una pérdida de nivel real, pero no puede ser evitado de ninguna forma mientras el arma sea empuñada. Los arcos, ballestas y hondas de psicoperdición confieren esta aptitud a su munición.

Psicodetección fuerte. NM 15º. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *doblar la realidad*. Precio: bonificador +2.

Psíquica: el poder de un arma psíquica depende de su portador. En las manos de criaturas que no sean psiónicas, posee la cualidad de un arma de gran calidad ni mágica ni psiónica. Cuando es empuñada por una criatura psiónica, su bonificador de mejora estará basado en su reserva de puntos de poder actual, según se muestra en la siguiente tabla. El bonificador de mejora del arma disminuye a medida que su portador gasta puntos de poder, y

aumenta cuando recupera los suficientes (por cualquier método) como para alcanzar la siguiente categoría superior.

Reserva de puntos de poder	Bonificador de mejora
1-4	+1
5-29	+2
30-79	+3
80-129	+4
130 o más	+5

Psicodetección fuerte. NM 17º. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *enmendar la realidad*. Precio: +35.000 po.

Rematadora: estas armas son excepcionalmente peligrosas. Tras un golpe crítico con éxito, el enemigo debe superar una salvación de Voluntad a CD 27 o quedar paralizado durante 1 salto. Aunque esta aptitud funciona sobre las criaturas que son inmunes al daño adicional producido por los golpes críticos, no lo hará sobre aquellas que no posean una puntuación de Inteligencia. Los arcos, ballestas y hondas confieren esta aptitud a su munición.

Telepatía fuerte. NM 19º. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *dominación psiónica*. Precio: bonificador +5.

Rompealmas: esta arma posee una aptitud especial que funciona sólo tras asestar un golpe crítico con éxito, tras lo cual confiere un nivel negativo al enemigo. Un día después de ser golpeado, si estos niveles no son purgados, el recipiente debe realizar una salvación de Fortaleza a CD 18 por cada nivel negativo o perder un nivel de personaje.

Telepatía fuerte. NM 12º. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *borrado mental*. Precio: bonificador +3.

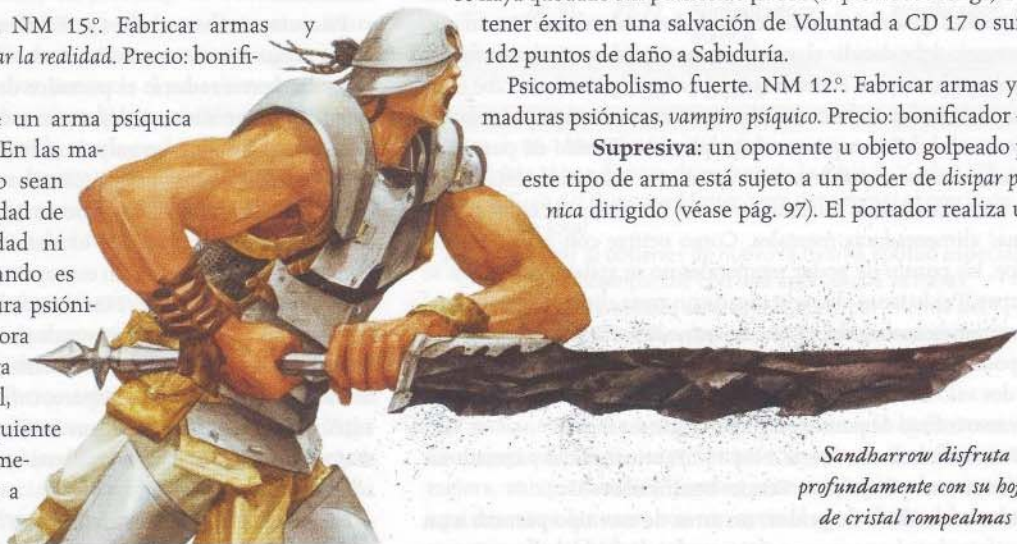
Rompedora: este tipo de arma permite a su portador atacar las armas de los oponentes como si poseyera la dote Romper arma mejorado.

Metacreatividad débil. NM 5º. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *arma metafísica*. Precio: bonificador +1.

Rompementes: cualquier criatura psiónica golpeada en combate por un arma rompementes pierde un número de puntos de poder igual a la mitad de la cantidad de puntos de daño que el arma inflige (sólo el daño base contribuye a esta pérdida; el daño adicional procedente de una Fuerza elevada u otras fuentes no causan una pérdida de puntos de poder). Una criatura psiónica que se haya quedado sin puntos de poder (o que no los tenga) debe tener éxito en una salvación de Voluntad a CD 17 o sufrir 1d2 puntos de daño a Sabiduría.

Psicometabolismo fuerte. NM 12º. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *vampiro psíquico*. Precio: bonificador +2.

Supresiva: un oponente u objeto golpeado por este tipo de arma está sujeto a un poder de *disipar psiónica* dirigido (véase pág. 97). El portador realiza una



Sandbarrow disfruta profundamente con su hoja de cristal rompealmas

prueba de disipación (1d20 + 5 + el nivel de manifestador, máximo +15) contra una CD de 11 + el nivel de manifestador del poder a ser disipado. Los arcos, ballestas y hondas confieren esta aptitud a su munición, aunque sólo lo pueden hacer tres veces al día.

Psicocinesis moderada. NM 10°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *disipar psiónica*. Precio: bonificador +2.

Teleportadora: esta aptitud puede ser imbuida sólo en armas que puedan ser lanzadas (vuelve a tirar en la tabla 7-6: aptitudes especiales de las armas a distancia psiónicas, si se indica este resultado para un tipo inapropiado de arma a distancia). Un arma teleportadora regresa, a través del plano Astral, a la criatura que la arrojó. Se teleporta a la mano vacía de la criatura en el asalto siguiente al que fue lanzado, y antes de que comience su turno, por lo que estará lista para ser utilizada en ese turno.

Psicoportación débil. NM 5°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, *puerta dimensional psiónica*. Precio: bonificador +1.

Arma específica

Las espadas de plata githyanki están preconstruidas con las cualidades aquí detalladas y nunca pueden ser encontradas aleatoriamente en los tesoros.

Espada de plata githyanki: los poderosos guerreros githyanki portan estas armas impresionantes, que suelen ser *espadas de plata* +1. El arma se parece a una normal mientras sigue en su funda, pero en el momento en que es desenvainada, la espada se transforma en una columna de líquido argénteo, alternando el equilibrio del arma de asalto en asalto a medida que la forma de la hoja fluye y brilla tenuemente. Una espada de plata posee la cualidad adicional de alcanzar las mentes de sus enemigos cuando golpea, trastornando sus poderes psiónicos. Un objeto impactado por el arma debe tener éxito en una salvación de Fortaleza a CD 17 o perder sus aptitudes psiónicas durante 1d4 asaltos.

Al utilizar una acción de romper arma, el portador de la *espada de plata githyanki* puede atacar el cordón de plata de un viajero astral, el cual se extiende a 5' por detrás de a quien está atado, y puede ser atacado solamente por alguien adyacente a ese viajero y que porte esta espada. El cordón, que normalmente es insustancial, es considerado como un objeto tangible con la CA del propietario, tiene una dureza de 10 y 20 puntos de golpe. Si el cordón de un viajero astral resulta dañado, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza a CD 13 o ser forzado a regresar a su cuerpo físico. Si el cordón de plata es cercenado, el viajero muere al instante.

Ya que este poder puede ser aplicado sólo a las armas cuerpo a cuerpo, los githyanki fabrican espadas con esta aptitud; sólo puede ser aplicada a las armas creadas con plata alquímica (véase *Guía del Dungeon Master*, pág. 284).

Psicometabolismo moderado. NM 11°. Fabricar armas y armaduras psiónicas, el creador debe ser un githyanki, el arma debe estar hecha de plata alquímica, *destierro psiónico*. Precio: 50.530 po. Coste: 25.530 po + 2.000 PX.

CRISTALES COGNOSCITIVOS

Los *cristales cognoscitivos* almacenan puntos de poder que los personajes psiónicos pueden usar para pagar las manifestaciones que realicen.

Descripción física: un *cristal cognoscitivo* consiste en un núcleo cristalino y de dos o tres cristales más pequeños dispuestos en posiciones específicas a su alrededor en ramales de hilo de plata,

los cuales desprenden un débil brillo. Un *cristal cognoscitivo* suele pesar aproximadamente 1 lb., tiene una CA 7, 10 puntos de golpe, una dureza de 8 y una CD para aplastarlo de 16.

Activación: el usuario sólo debe sostenerlo o tenerlo en su persona durante al menos un periodo de 10 minutos (tiempo suficiente como para que se armonice al cristal). Después de eso, el propietario puede usar los puntos que tiene almacenados para manifestar poderes que conozca.

El máximo número de puntos de poder que uno de estos cristales puede almacenar es siempre un número impar y nunca superior a 17. Puede almacenar sólo tantos puntos como su máximo original, el cual es establecido en el momento de su creación. Cuando los puntos de poder de un *cristal cognoscitivo* son utilizados, el brillo del cristal se disipa. Sin embargo, el usuario puede recargarlo pagando puntos de poder en una proporción de 1 a 1. Aunque hacer esto disminuye la reserva del usuario de ese día, esos puntos permanecen disponibles en el *cristal cognoscitivo* hasta que sean utilizados.

Un usuario no puede reaprovisionar sus puntos de poder personales mediante los almacenados por uno de estos cristales, como tampoco puede extraerlos de más de una fuente para manifestar un mismo poder. Consulta "Cómo usar puntos de poder almacenados", pág. 64, para más información.

Generación aleatoria: para generar un *cristal cognoscitivo* al azar, tira en la tabla 7-7: cristales cognoscitivos.

TABLA 7-7: CRISTALES COGNOSCITIVOS

Menor	Intermedio	Mayor	Máximo de puntos almacenados	Precio de mercado
01-90	01-40	—	1	1.000 po
91-100	41-74	—	3	4.000 po
—	75-89	01-39	5	9.000 po
—	90-98	40-59	7	16.000 po
—	99-100	60-69	9	25.000 po
—	—	70-79	11	36.000 po
—	—	80-89	13	49.000 po
—	—	90-95	15	64.000 po
—	—	96-100	17	81.000 po

Psicocinesis débil a fuerte. NM igual al máximo de puntos de poder almacenados. Fabricar cristal cognoscitivo. Peso 1 lb.

DORJES

Un dorje es un cristal fino y largo que contiene un único poder. Cada uno de ellos posee 50 cargas cuando es creado, y cada carga gastada permite usar una vez el poder. Un dorje que se quede sin cargas no es más que un cristal ordinario.

Descripción física: un dorje típico es un cristal largo de un determinado color (o incoloro), de entre 8" y 10" de largo y en torno a la 1/2" de grosor y un 1/4 lb. de peso. Ocasionalmente, un dorje está labrado o tiene inscritas runas a lo largo de una de las caras del cristal. Un dorje típico posee una CA 7, 7 puntos de golpe, una dureza de 8 y una CD para romperlo de 18.

Activación: los dorjes utilizan el método de activación de disparador de poderes, por lo que manifestar un poder de uno de ellos normalmente es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad (si el poder que se está preparando tiene un tiempo de manifestación mayor a 1 acción estándar, entonces manifestarlo desde un dorje requiere más tiempo). El usuario debe tener el poder en su lista de clase (véase Capítulo 5), incluso si conoce la orden mental. Adicionalmente, para activar un dorje un personaje debe sostenerlo en una mano y apuntar en la dirección del objetivo o área que desea afectar.

Los dorjes suelen ser creados al mínimo de nivel de manifestador necesario para ejecutar el poder, y no pueden ser aumentados mientras estén almacenados aunque dispongan de esa opción en su descripción. El portador de un dorje no puede aumentar el poder contenido dentro de él cuando lo utiliza. Sin embargo, se pueden crear dorjes a un nivel de manifestador mayor que el necesario para ejecutar el poder. En tal caso, el dorje que contiene un poder aumentable resulta aumentado, hasta el límite de nivel de manifestador y los máximos de aumentación del poder en caso de existir. El nivel de manifestador de un dorje no puede ser superior a cinco veces el nivel mínimo de manifestador para utilizar el poder que contiene. Consulta "Cómo crear dorjes", pág. 181.

Generación aleatoria: para generar dorjes de manera aleatoria, tira en la tabla 7-8: dorjes.

Cualidades especiales: lanza un d%: con un resultado de 01 a 30 la orden mental está mentalmente estampada y es susurrada a la mente del usuario que la adquiere, y de 31 a 100 que no posee cualidades especiales.

TABLA 7-8: DORJES

Menor	Intermedio	Mayor	Nivel del poder ¹	Precio de mercado ²
01-50	—	—	1.º	750 po
51-95	01-05	—	2.º	4.500 po
96-100	06-65	—	3.º	11.250 po
—	66-95	01-05	4.º	21.000 po
—	96-100	06-50	5.º	33.750 po
—	—	51-70	6.º	49.500 po
—	—	71-85	7.º	68.250 po
—	—	86-95	8.º	90.000 po
—	—	96-100	9.º	114.750 po

1 Algunos dorjes poseen un nivel de manifestador mayor que el mínimo del nivel del poder, lo que le confiere unos costes proporcionalmente superiores.

2 Cualquier dorje que almacene un poder con un coste en PX también tiene que pagar ese coste además de lo aquí indicado. Consulta la tabla 7-33 de la pág. 285 de la *Guía del Dungeon Master*.

PIEDRAS DE PODER

Una piedra de poder almacenar un poder o varios de ellos. Sólo se puede utilizar una vez un poder almacenado, "tirando" de la piedra. Utilizar una piedra de poder es básicamente como manifestar un poder.

Descripción física: una piedra de poder es un trozo de cristal del tamaño de un pulgar que posee un brillo interior apenas detectable si alberga un poder de bajo nivel. Una piedra estampada con más de un poder, o uno de alto nivel, brilla más fuerte, aunque nunca lo suficiente como para proporcionar iluminación por sí misma. Una piedra de poder típica tiene una CA 7, 5 puntos de golpe, una dureza de 8 y una CD para romperla de 20.

Activación: para activar una de estas piedras, un manifestador debe examinarla mentalmente, según se describe más adelante. Una vez que se conoce el poder, la piedra es tratada como un objeto de finalización de poder, salvo por lo aquí indicado.

Examinar una piedra: una piedra de poder debe ser "examinada" antes de que un personaje pueda usarla o conocer con exactitud el poder que contiene. Para ello, es necesario tener éxito en una prueba de Conocimiento de psiónica (CD 15 + el nivel del poder). Una vez que se ha terminado de examinar una piedra de poder, no es necesario volverlo a hacer. Examinar una piedra por adelantado

permite a un personaje proceder directamente al siguiente paso cuando llega el momento de utilizarla.

Usar el poder almacenado en una piedra después de examinarla exige sostenerla y desear que el poder se manifieste, como si estuviera ejecutando un poder normalmente (lo que precisa de una acción estándar). La activación de una piedra de poder está sujeta a interrupciones como si se estuviera manifestando normalmente un poder.

Adicionalmente, el usuario debe cumplir los siguientes requisitos.

- El usuario debe tener el poder en su lista de clase (véase Capítulo 5).
- El usuario debe tener la puntuación de característica clave necesaria (por ejemplo, Inteligencia 15 para que un psiónico que manifiesta un poder de 5.º nivel).

Si el usuario cumple estos requisitos y posee un nivel de manifestador al menos igual al del poder, podrá ejecutar automáticamente el poder almacenado sin realizar ninguna prueba. Si cumple ambos requisitos pero su propio nivel es menor que el nivel de manifestador de la piedra, tendrá que realizar una prueba de nivel de manifestador (1d20 + el nivel del usuario) contra una CD igual al nivel de manifestador de la piedra +1, para así poder ejecutarlo con éxito. En caso de fallar, el usuario debe superar una prueba de Sabiduría a CD 5 para evitar una quemadura cerebral (como se describe más adelante). Una tirada natural de 1 en esta prueba es siempre un fracaso.

Determinar el efecto: un poder manifestado con éxito a partir de una piedra funciona igual que si se hubiera realizado normalmente. Supón que el nivel de manifestador de la piedra es siempre el mínimo nivel necesario para manifestar el poder para el personaje que estampó la piedra, a menos que el creador decidiera específicamente otra cosa.

El brillo de una piedra de poder se desvanece cuando su poder almacenado es "tirado".

Quemadura cerebral: cuando algo va horriblemente, el usuario de una piedra de poder manifiesta incorrectamente el poder almacenado. La descarga psiónica resultante persiste durante 1d4 asaltos, a menos que la piedra de poder sea arrojada a más de 100' de distancia o sea destruida. Esta descarga inflige 1d6 puntos de daño por poder almacenado cada asalto y se arquea hacia varios objetivos, de forma parecida a *torrente de energía* (pág. 136), salvo que el tipo de daño no es especificado. El usuario es el objetivo principal, y un aliado cercano es el secundario (elegido al azar).

Generación aleatoria: para generar piedras de poder de manera aleatoria, determina primero si la piedra contiene poderes de psiónico/indómito o de guerrero psíquico de acuerdo con la tabla 7-9: tipos de piedras de poder. Posteriormente establece cuántos poderes pueden ser estampados en ella de acuerdo con la tabla 7-10: poderes estampados en una piedra de poder. Por cada uno de ellos, tira en la tabla 7-11: niveles de una piedra de poder para determinar su nivel, y posteriormente escoge el poder específico de un nivel dado de entre los que se describen en el Capítulo 5. Puedes elegir un poder que desees o determinarlo aleatoriamente.

El nivel de manifestador de una piedra de poder normal es el mínimo necesario para manifestar el poder (a menos que se indique lo contrario).

TABLA 7-9: TIPOS DE PIEDRAS DE PODER

d%	Tipo
01-70	Psiónico/indómito
71-100	Guerrero psíquico

TABLA 7-10: PODERES ESTAMPADOS EN UNA PIEDRA DE PODER

Tipo de piedra de poder	Número de poderes
Menor	1d3 poderes
Intermedia	1d4 poderes
Mayor	1d6 poderes

TABLA 7-11: NIVELES DE UNA PIEDRA DE PODER

Menor	Intermedia	Mayor	Nivel del poder	Precio de mercado ¹
01-50	—	—	1. ^o	25 po
51-95	01-05	—	2. ^o	150 po
96-100	06-65	—	3. ^o	375 po
—	66-95	01-05	4. ^o	700 po
—	96-100	06-50	5. ^o	1.125 po
—	—	51-70	6. ^o	1.650 po
—	—	71-85	7. ^{o2}	2.275 po
—	—	86-95	8. ^{o2}	3.000 po
—	—	96-100	9. ^{o2}	3.825 po

- 1 Cualquier piedra que posea un poder estampado con un coste en PX también tiene un coste en PX además del que aquí se indica. Consulta la tabla 7-33 de la pág. 285 de la *Guía del Dungeon Master*.
- 2 Vuelve a tirar si se obtiene un poder de 7.^o nivel o superior para una piedra de guerrero psíquico, ya que su nivel máximo es 6.^o.

PSICOCORONAS

Una psicocorona es una diadema especial que almacena varios poderes. A diferencia de los dorjes (véase pág. 167) que contienen una variedad de poderes, cada una es de un cierto tipo y alberga poderes específicos. A menos que se indique lo contrario, poseen unos puntos de poder igual a $50 \times$ su nivel de manifestador en el momento de ser creadas, puntos que pueden ser gastados sólo en los poderes que contiene en su interior.

Descripción física: una psicocorona típica es suficientemente grande como para ajustarse a la cabeza de una criatura Mediana. Algunas se parecen a coronas y están muy adornadas, mientras que otras son sencillas diademas con unas piezas centrales de cristal, pero todas pesan menos de 1 lb. La mayoría son metálicas, aunque pueden ser fabricadas de cualquier material. Las psicocoronas de metal poseen una CA 10, 10 puntos de golpe, una dureza de 8 y una CD para romperlas de 28. Aquellas fabricadas de seda psiónicamente reforzada poseen una CA 7, 10 puntos de golpe, una dureza de 2 y una CD para romperlas de 24. Las psicocoronas pueden ser creadas a partir de otros materiales más exóticos, aunque todos poseen al menos la fuerza y durabilidad de aquellas creadas con seda psiónicamente reforzada.

Activación: las psicocoronas utilizan el método de disparador de poderes, por lo que manifestar uno a partir de una de ellas es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad (sin embargo, si el poder que está siendo ejecutado posee un tiempo de manifestación superior a 1 acción estándar, llevará más tiempo manifestarlo a partir de una psicocorona). Cuando se activa una de ellas, el usuario gasta los puntos contenidos en la psicocorona con cualquiera de los poderes que contiene; pueden ser aumentados con puntos de poder adicionales del propio objeto, siempre y cuando el número total de puntos gastado no exceda del nivel de manifestador del usuario (el cual no puede ejecutar un poder a partir de una psicocorona utilizando sus propios puntos de poder).

Generación aleatoria: para generar psicocoronas aleatoriamente, tira en la tabla 7-12: psicocoronas.

Cualidades especiales: tira un d%; un resultado de 01 a 30 indica que tras encajarse la psicocorona, ésta susurra mentalmente sus funciones al portador, y con uno de 31 a 100 que no posee cualidades especiales.

TABLA 7-12: PSICOCORONAS

Intermedio	Mayor	Psicocorona	Precio de mercado
01-20	01-09	<i>Dominador, del</i>	20.250 po
21-51	10-20	<i>Evasor, del</i>	28.500 po
52-64	21-31	<i>Guerrero cauto, del</i>	32.063 po
65-79	32-41	<i>Bestia, de la</i>	33.750 po
80-89	42-58	<i>Gran dominador, del</i>	45.000 po
90-97	59-68	<i>Legión astral, de la</i>	47.250 po
98-100	69-78	<i>Observador perspicaz, del</i>	51.469 po
—	79-89	<i>Perdición ígnea, de la</i>	67.500 po
—	90-97	<i>Viajero, del</i>	80.156 po
—	98-100	<i>Juglar temporal, del</i>	95.625 po

Descripciones de psicocoronas

Las psicocoronas poseen una inmensa utilidad puesto que engloban diversas capacidades en un único objeto, y utilizan la puntuación de característica y las dotes relevantes del portador para establecer la CD de las salvaciones contra sus poderes.

A diferencia de otros tipos de objetos psiónicos, el portador puede utilizar su nivel de manifestador cuando activa el poder de una psicocorona en caso de que sea mayor que el del objeto. Por lo tanto, son mucho más potentes en la cabeza de un poderoso personaje psiónico. No sólo los aspectos del poder que dependan del nivel de manifestador son potencialmente mayores (alcance, duración, etc.), sino que también resultan más difíciles de disipar y tienen una mayor probabilidad de superar la RP de un objetivo (especialmente si el portador posee la dote de Poderes penetrantes).

El nivel de manifestador mínimo de una psicocorona es el 8.^o, aunque no puede ser superior en más de cinco niveles del poder de más alto nivel que posea la psicocorona. Consulta "Cómo crear psicocoronas", pág. 181. Las psicocoronas más comunes son descritas a continuación.

Bestia, de la: esta psicocorona posee 450 puntos de poder. Esta hecha de una espinosa colección de garras de bestias y colmillos de serpientes. Permite utilizar los siguientes poderes.

- Carga psiónica del león
- Garra bidimensional
- Garra de energía
- Preveneno
- Veneno auténtico

Psicometabolismo moderado. NM 9.^o. Fabricar psicocorona, garra de energía, garra bidimensional, preveneno, carga psiónica del león, veneno auténtico. Precio: 33.750 po.

Dominador, del: esta psicocorona tiene 450 puntos de poder. Está hecha de hierro gris y moldeado en la forma una corona intrincadamente estriada. Permite utilizar los siguientes poderes.

- Dominación psiónica
- Hechizo psiónico
- Sugestión psiónica

Telepatía moderada. NM 9.^o. Fabricar psicocorona, dominación psiónica, hechizo psiónico, sugestión psiónica. Precio: 20.250 po.

Evasor, del: esta psicocorona posee 400 puntos de poder. Está hecha de seda y tintada de verde esmeralda, con un cristal esmeralda fijado al material. Permite usar los siguientes poderes.

- Aligerar
- Caer de pie
- Libertad psiónica de movimientos
- Pasear por las paredes
- Vuelo psiónico

Psicoportación moderad. NM 8°. Fabricar psicocorona, aligerar, caer de pie, libertad psiónica de movimientos, pasear por las paredes, vuelo psiónico. Precio: 28.500 po.

Gran dominador, del: esta psicocorona posee 750 puntos de poder. Está hecha de hierro negro sin ningún otro adorno. Permite usar los siguientes poderes.

- Dominación psiónica
- Hechizo psiónico
- Sugestión psiónica

Telepatía fuerte. NM 15°. Fabricar psicocorona, dominación psiónica, hechizo psiónico, sugestión psiónica. Precio: 45.000 po.

Guerrero cauto, del: esta psicocorona tiene 450 puntos de poder. Esta hecha de una refulgente aleación de hierro, similar al material de un escudo metálico. Permite utilizar los siguientes poderes.

- Adaptar cuerpo
- Ajuste corporal
- Barrera inercial
- Precognición defensiva

Psicometabolismo moderada. NM 9°. Fabricar psicocorona, adaptar cuerpo, ajuste corporal, precognición defensiva, barrera inercial. Precio: 32.063 po.

Juglar temporal, del: esta corona tiene 850 puntos de poder. Está hecha de seda, normalmente tintada de diversos colores, con un cristal claro fijado al material. Permite utilizar los siguientes poderes.

- Cuerpo eterno
- Salto en el tiempo
- Superaceleración temporal

Psicoportación fuerte. NM 17°. Fabricar psicocorona, superaceleración temporal, cuerpo eterno, salto en el tiempo.

Legión astral, de la: esta psicocorona posee 900 puntos de poder. Está hecha a partir de seda entretejida con hebras cristalinas. Permite a su usuario utilizar el siguiente poder.

- Constructo astral

Metacreatividad fuerte. NM 18°. Fabricar psicocorona, constructo astral. Precio: 47.250 po.

Observador perspicaz, del: esta psicocorona posee 450 puntos de poder. Está hecha de cristal puro transparente. Permite el uso de los siguientes poderes.

- Mano claritangente
- Sentido clarividente
- Ver el aura
- Visión psiónica en la oscuridad
- Visión psiónica verdadera
- Visión remota

Psicodetección moderada. NM 9°. Fabricar psicocorona, mano claritangente, sentido clarividente, ver el aura, visión psiónica en la oscuridad, visión psiónica verdadera, visión remota. Precio: 51.469 po.

Perdición ígnea, de la: esta psicocorona tiene 750 puntos de poder. Está hecha de hierro rojizo moldeado en una retorcida corona tachonada con cristales rojizos. Permite usar los siguientes poderes.

- Atontar mediante energía
- Bola de energía
- Cono de energía
- Descorporeización llameante
- proyectil de energía

Psicocinesis fuerte. NM 15°. Fabricar psicocorona, atontar mediante energía, bola de energía, cono de energía, descorporeización llameante, proyectil de energía. Precio: 67.500 po.

Viajero, del: esta psicocorona posee 750 puntos de poder. Está hecha de seda, normalmente tintada de verde esmeralda, con un cristal esmeralda fijado al material. Permite usar los siguientes poderes.

- Puerta dimensional psiónica
- Teleportación psiónica
- Teleportación psiónica mayor
- Viajero astral

Psicoportación fuerte. NM 15°. Fabricar psicocorona, puerta dimensional psiónica, teleportación psiónica, teleportación psiónica mayor, viajero astral. Precio: 80.156 po.

TATUAJES PSIÓNICOS

Los tatuajes psiónicos son motivos inscritos en la piel capaces de manifestar poderes sobre aquellos que los llevan. El portador no tiene que tomar ninguna decisión acerca del efecto del tatuaje: el manifestador que inscribió el tatuaje ya lo hizo. Por ejemplo, un tatuaje de ajuste corporal está diseñado para curar a su portador.

Los tatuajes psiónicos varían de tamaño, pero una criatura puede llevar sólo hasta 20 tatuajes al mismo tiempo; intenta añadir uno más que este máximo hace que todos los tatuajes anteriores se activen a la vez. Un tatuaje psiónico se desvanece después de ser usado.

Descripción física: el tatuaje psiónico típico es un patrón colorido de pequeñas líneas entrelazadas en el interior de un diseño más grande, el cual puede ser tan sencillo como un círculo o una estrella, o tan elaborado como un artista desee. Una vez inscrito, el diseño de un tatuaje no cambia, y normalmente cubre un área de piel no superior a 5" de diámetro (se pueden diseñar mayores a estos, pero no tienen ningún efecto adicional).

Inscribir y transferir tatuajes: el nivel de manifestador de un tatuaje psiónico es el mínimo nivel necesario para manifestar el poder inscrito, pudiendo ser como máximo de hasta 3.º nivel.

Un tatuaje psiónico inscrito sobre el usuario es potencialmente más móvil que uno normal. Como acción estándar, el portador puede ordenar al tatuaje moverse a un sitio diferente de su cuerpo o a la piel de cualquiera criatura viva voluntaria (o inconsciente) a la que toque. Si el portador de un tatuaje psiónico cae inconsciente o muere, y como acción estándar, otra criatura inteligente puede tocar el tatuaje a la vez que desea que abandone a su anterior portador y se aplique sobre ella. Los tatuajes psiónicos no pueden solaparse unos sobre otros.

Identificar tatuajes psiónicos: además de los métodos habituales de identificación, el portador de un tatuaje puede concentrarse para intentar obtener alguna sensación sobre cómo se sentiría si lo activara. Superar una prueba de Inteligencia a CD 13 proporciona una pista sobre el efecto que tendría. Por ejemplo, un tatuaje de ajuste corporal podría dar al personaje una breve sensación de salud y bienestar.

Activación: un tatuaje psiónico produce su efecto cuando es tocado por su portador o desea que lo haga. Esta actividad, llamada "conectar" con el tatuaje, es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad, y hace que se desvanezca después de ser utilizado.

Las siguientes reglas rigen el uso de los tatuajes psiónicos.

- Una criatura debe tener una superficie física apropiada en la que inscribir el patrón (por lo tanto, las criaturas incorpóreas con piel no permanente, como los elementales de fuego, no pueden utilizarlos).
- Conectar con un tatuaje psiónico provoca ataques de oportunidad. Un ataque con éxito (incluyendo los ataques de presa) contra el portador le fuerza a realizar una prueba de Concentración. Si la falla, no puede concentrarse de manera efectiva como para usar el tatuaje, el cual seguirá sin haber sido activado, y el portador puede realizar otro intento.
- Un personaje puede disparar los efectos del tatuaje psiónico de otra persona en caso de que esté inconsciente. Es una acción de asalto completo el encontrar, tocar y concentrarse en el tatuaje de una criatura inconsciente para poder activarlo.

Generación aleatoria: para generar un tatuaje psiónico aleatoriamente, tira en la tabla 7-13: tatuajes psiónicos, y luego escoge el poder específico de dicho nivel en el Capítulo 5. Puedes seleccionar un poder deseado o determinarlo aleatoriamente.

El nivel de manifestador para un tatuaje psiónico estándar es el nivel mínimo para manifestarlo (a menos que se especifique otra cosa).

TABLA 7-13: TATUAJES PSIÓNICOS

Menor	Intermedio	Mayor	Nivel del poder	Precio de mercado
01-47	01-08	—	1.º	50 po
48-100	09-75	01-50	2.º	300 po
—	76-100	51-100	3.º	750 po

TABLA 7-14: OBJETOS UNIVERSALES MENORES

d%	Objeto	Precio de mercado
01-04	Fragmento (+1 a una habilidad)	10 po
05-07	Fragmento (+2 a una habilidad)	40 po
08-10	Tatuaje reptante (1.º nivel)	50 po
11-14	Tatuaje reptante de conmoción	50 po
15-18	Fragmento (+3 a una habilidad)	90 po
19-21	Fragmento (+4 a una habilidad)	160 po
22-24	Fragmento (+5 a una habilidad)	250 po
25-28	Tatuaje reptante (2.º nivel)	300 po
29-31	Perla de cerradura mental	300 po
32-35	Fragmento (+6 a una habilidad)	360 po
36-38	Fragmento (+7 a una habilidad)	490 po
39-41	Botas de pisada	600 po
42-44	Fragmento (+8 a una habilidad)	640 po
45-47	Tatuaje reptante (3.º nivel)	750 po
48-50	Tatuaje reptante de flecha de energía	750 po
51-53	Perla de crisis respiratoria	750 po
54-56	Fragmento (+9 a una habilidad)	810 po
57-59	Botas de aterrizaje	1.000 po
60-63	Limitador psiónico menor	1.000 po
64-67	Fragmento (+10 a una habilidad)	1.000 po
68-71	Perla de parásito de la personalidad	1.400 po
72-75	Máscara de cristal del saber	2.500 po
76-79	Máscara de cristal de idiomas	2.500 po
80-85	Ojos de visión expandida	3.000 po
86-89	Guantes de leer un objeto	3.000 po
90-92	Espejo de sugestión	3.600 po
93-94	Limitador psiónico normal	6.000 po
95-97	Collar de voluntad libre	6.000 po
98-100	Botas de patinar	7.000 po

OBJETOS UNIVERSALES

Esta es una categoría miscelánea para cualquier objeto psiónico que no recaiga en ninguno de los demás grupos. Cualquiera pueda usar un objeto universal, a menos que su descripción indique lo contrario.

Descripción física: varía.

Activación: normalmente una orden mental, pero los pormenores varían según el objeto.

Generación aleatoria: para generar un objeto universal al azar, tira en la tabla—14: objetos universales menores, Tabla 7-15: objetos universales intermedios y Tabla 7-16: objetos universales mayores.

Cualidades especiales: tira un d%; un resultado de 01 indica que el objeto universal es inteligente, un 02 a 31 que la orden mental está estampada psiónicamente y es susurrada a la mente del usuario cuando lo adquiere, y de 32 a 100 que no posee cualidades especiales.

Los objetos inteligentes poseen aptitudes adicionales y algunas veces poderes extraordinarios y propósitos especiales. Utiliza las reglas que comienzan en la pág. 268 de la *Guía del Dungeon Master* para definir a los objetos inteligentes, sustituyendo manifestación por lanzamiento de conjuros según sea apropiado.

TABLA 7-15: OBJETOS UNIVERSALES INTERMEDIOS

d%	Objeto	Precio de mercado
01-04	Psicomatriz de psicodetección	8.000 po
05-08	Psicomatriz de metacreatividad	8.000 po
09-12	Psicomatriz de psicocinesis	8.000 po
13-16	Psicomatriz de psicometabolismo	8.000 po
17-20	Psicomatriz de psicoportación	8.000 po
21-25	Psicomatriz de telepatía	8.000 po
26-27	Tercer ojo penetrador	8.000 po
28-29	Espejo de salto en el tiempo	9.000 po
30-31	Máscara de cristal de detección	10.000 po
32-33	Máscara de cristal de perspicacia	10.000 po
34-35	Máscara de cristal de terror	10.000 po
36-38	Máscara de cristal de arte psiónico	10.000 po
39-41	Anillo de subsistencia	10.000 po
42-43	Piel de agilidad	10.000 po
44-45	Tercer ojo perceptor	10.000 po
46-47	Tercer ojo concentrador	10.000 po
48-49	Tercer ojo recolector	10.000 po
50-52	Ojos de sanguijuela de poder	10.080 po
53-55	Tercer ojo robapoderes	10.080 po
56-58	Tercer ojo vidente	10.180 po
59-61	Máscara de cristal de armadura mental	10.667 po
62-63	Limitador psiónico mayor	12.000 po
64-65	Collar de libertad de sanguijuela	12.000 po
66-68	Guantes de agarre del titán	14.000 po
69-70	Piel de la garra	16.000 po
71-72	Amuleto de estática mental	16.200 po
73-74	Piel del camaleón	18.000 po
75-76	Perla de semilla mental	18.500 po
77-78	Espejo de cambio mental	19.800 po
79-80	Ojos de sanguijuela vampírica de poder	20.160 po
81-82	Máscara de cristal de detección intuitiva	20.250 po
83-84	Ancla de cristal corporal	24.000 po
85-86	Ancla de cristal de comprensión	24.000 po
87-88	Ancla de cristal de creación	24.000 po
89-90	Ancla de cristal de energía	24.000 po
91	Ancla de cristal fantasmal	24.000 po
92-93	Ancla de cristal mental	24.000 po
94-95	Ancla de cristal de viaje	24.000 po
96-97	Limitador psiónico de amortiguación	24.000 po
98-100	Tercer ojo detector	24.000 po

TABLA 7-16: OBJETOS UNIVERSALES MAYORES

d%	Objeto	Precio de mercado
01-08	<i>Piel del defensor</i>	32.000 po
09-16	<i>Collar de preservación de poderes</i>	36.000 po
17-24	<i>Botas de superaceleración temporal</i>	43.200 po
25-32	<i>Tercer ojo rechazador</i>	43.200 po
33-40	<i>Piel de respuesta ardiente</i>	60.000 po
41-49	<i>Piel del troll</i>	61.200 po
50-57	<i>Piel del héroe</i>	77.500 po
58-63	<i>Piel de la araña</i>	79.080 po
64-72	<i>Piel de proteo</i>	84.000 po
73-80	<i>Tercer ojo revelador</i>	112.000 po
81-87	<i>Tercer ojo ocultador</i>	120.000 po
88-92	<i>Tercer ojo dominador</i>	120.000 po
93-97	<i>Piel de hierro</i>	129.600 po
98-100	<i>Piel del psiónico</i>	151.000 po

Descripciones de objetos universales

Los objetos universales pueden ser configurados para hacer casi cualquier cosa. A continuación se describen los objetos universales más comunes.

Amuleto de estática mental: este amuleto de cobre ayuda al portador contra otros personajes psiónicos. Una vez al día, puede dar la orden mental del poder de *estática mental*, el cual llena un área de 30' de radio en torno suyo de ruido telepático durante 9 asaltos. Cada vez que los personajes psiónicos dentro del alcance intenten manifestar un poder, deben tener éxito en una salvación de Voluntad a CD 17 o pagar 4 puntos más de lo normal por cada uno que manifieste. El límite de número de puntos que una criatura puede gastar en un poder sigue en efecto, por lo que puede que no sea capaz de manifestar sus poderes de mayor nivel.

Telepatía moderado. NM 9°. Fabricar objeto universal, *estática mental*. Precio: 16.200 po.

Ancla de cristal: un *ancla de cristal* es una barra de cristal transparente de entre 4' y 5' de longitud, con una cabeza en forma de lanza afilada en uno de sus extremos. Engancha las mentes de aquellos que dentro de su alcance que manifiesten poderes de una disciplina psiónica específica, la cual es elegida en el momento de la creación del objeto.

Un *ancla de cristal* es activada lanzando la cabeza afilada contra el suelo, y dejando que el palo quede libre. Proyecta un campo invisible de 30' de radio. Si un poder de la disciplina especificada es ejecutado dentro del alcance, el manifestador debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15 + el nivel del poder) o convertirse en el objetivo de un efecto similar a *cerradura cerebral*, salvo que éste es permanente hasta que sea disipado o deshecho por el individuo que inicialmente dejó caer el *ancla de cristal* sobre la tierra. Cualquiera de ellas puede ser extraída del suelo para ser reutilizada posteriormente.

Cuando un *ancla de cristal* tiene éxito en atrapar a un objetivo, un fino filamento de ectoplasma insustancial conecta a la víctima con el palo, incluso uno fuera del área original del campo (por ejemplo, si la víctima es transportada lejos pero el efecto sigue activo).

Un *ancla de cristal* puede intentar atrapar a una víctima sólo cinco veces al día. Los objetivos que ya estén apresados pueden permanecer en ese estado durante un día después y no cuenta contra el límite de intentos. El propietario de un *ancla* puede designar ciertas criaturas para que no se vean afectadas por su efecto, las cuales no necesitan realizar un TS y no cuentan contra el límite diario de intentos. Un *ancla de cristal* puede atrapar a varios objeti-

vos simultáneamente, y varias de ellas pueden compartir campos superpuestos.

También son posibles las anclas que se activan cuando se manifiesta un poder específico dentro de su alcance (tales como el *ancla de cristal fantasmal* descrito más adelante), aunque son más raras.

Un *ancla de cristal* tiene una CA 7, 15 pg, una dureza de 8 y una CD para romperla de 20.

Ancla de cristal corporal: aquellos que manifiestan poderes de psicometabolismo son afectados según lo descrito anteriormente.

Psicometabolismo débil. NM 5°. Fabricar objeto universal, *cerradura cerebral*, *contingencia psiónica*, cualquier poder de psicometabolismo. Precio: 24.000 po. Peso: 3 lbs.

Ancla de cristal de comprensión: aquellos que manifiestan poderes de psicodetección se ven afectados según lo descrito anteriormente.

Psicodetección débil. NM 5°. Fabricar objeto universal, *cerradura cerebral*, *contingencia psiónica*, cualquier poder de psicodetección. Precio: 24.000 po. Peso: 3 lbs.

Ancla de cristal de creación: aquellos que manifiestan poderes de metacreatividad se ven afectados según lo descrito anteriormente.

Metacreatividad débil. NM 5°. Fabricar objeto universal, *cerradura cerebral*, *contingencia psiónica*, cualquier poder de metacreatividad. Precio: 24.000 po. Peso: 3 lbs.

Ancla de cristal de energía: aquellos que manifiestan poderes de psicocinesis se ven afectados según lo descrito anteriormente.

Psicocinesis débil. NM 5°. Fabricar objeto universal, *cerradura cerebral*, *contingencia psiónica*, cualquier poder de psicocinesis. Precio: 24.000 po. Peso: 3 lbs.

Ancla de cristal de viaje: aquellos que manifiestan poderes de psicoportación se ven afectados según lo descrito anteriormente.

Psicoportación débil. NM 5°. Fabricar objeto universal, *cerradura cerebral*, *contingencia psiónica*, cualquier poder de psicoportación. Precio: 24.000 po. Peso: 3 lbs.

Ancla de cristal fantasmal: aquellos que manifiestan *visión remota* se ven afectados según lo descrito anteriormente.

Psicodetección débil. NM 5°. Fabricar objeto universal, *cerradura cerebral*, *contingencia psiónica*, *visión remota*. Precio: 24.000 po. Peso: 3 lbs.

Ancla de cristal mental: aquellos que manifiestan poderes de telepatía se ven afectados según lo descrito anteriormente.

Telepatía débil. NM 5°. Fabricar objeto universal, *cerradura cerebral*, *contingencia psiónica*, cualquier poder de telepatía. Precio: 24.000 po. Peso: 3 lbs.

Anillo de subsistencia: este anillo cristalino otorga continuamente al portador un bonificador +10 de competencia a las pruebas de Autohipnosis.

Psicometabolismo. NM 7°. Fabricar objeto universal, el creador debe tener 10 rangos en Autohipnosis. Precio: 10.000 po.

Botas de aterrizaje: estas botas permiten a su portador recuperarse al instante de una caída y pueden absorber parte del daño de la caída una vez al día. El portador aterriza sobre sus pies sin importar cuánto caiga, y sufre 2 dados de daño menos debido a la misma de lo habitual (por lo tanto, una caída de 20' o menos no le inflige daño).

Psicoportación débil. NM 2°. Fabricar objeto universal, *caer de pie*. Precio: 1.000 po. Peso: 1 lb.

Botas de patinar: estas botas permiten a su portador deslizarse por el suelo como si estuviera utilizando el poder *patinar*.

Psicoportación débil. NM 1°. Fabricar objeto universal, *patinar*. Precio: 7.000 po. Peso: 1 lb.

Botas de pisada: estas botas permiten a su propietario usar el poder *pisada* tres veces al día (salvación de Reflejos CD 13) cuando pisotea con sus pies.

Psicocinesis débil. NM 3.º. Fabricar objeto universal, *pisada*. Precio: 600 po. Peso: 1 lb.

Botas de superaceleración temporal: estas botas permiten al portador acelerar su propia corriente temporal durante 2 asaltos como si utilizara el poder de *superaceleración temporal*. El portador puede usarlo una vez al día.

Psicoportación fuerte. NM 15.º. Fabricar objeto universal, *superaceleración temporal*. Precio: 43.200 po. Peso: 1 lb.

Collar de libertad de sanguijuela: este objeto es una cinta incrustada de metales preciosos, llevada en torno al cuello o el antebrazo. El portador de un *collar de libertad de sanguijuela* resiste automáticamente hasta dos usos de *sanguijuela de poder* dirigidos contra él al día.

Un collar es considerado un amuleto en lo referente a determinar qué objetos se pueden llevar en el cuerpo (consulta la pág. 214 de la *Guía del Dungeon Master*).

Telepatía débil. NM 5.º. Fabricar objeto universal, *sanguijuela de poder*. Precio: 12.000 po. Peso: 2 lbs.

Collar de preservación de poderes: este objeto es una cinta incrustada de metales preciosos, llevada en torno al cuello o el antebrazo. El portador de un *collar de preservación de poderes* manifiesta todos los poderes pagando una cantidad igual al coste normal menos 1 (mínimo de 1 punto de poder).

Un collar es considerado un amuleto en lo referente a determinar qué objetos se pueden llevar en el cuerpo (consulta la pág. 214 de la *Guía del Dungeon Master*).

Psicodetección fuerte. NM 15.º. Fabricar objeto universal, *doblar la realidad*. Precio: 36.000 po. Peso: 2 lbs.

Collar de voluntad libre: este objeto es una cinta incrustada con metales preciosos, llevada en torno al cuello o el antebrazo. El portador de un *collar de voluntad libre* no se ve afectado por el poder de *cerradura cerebral* o los objetos que produzcan efectos de *cerradura cerebral* (tales como las *anclas de cristal*).

Un collar es considerado un amuleto en lo referente a determinar qué objetos se pueden llevar en el cuerpo (consulta la pág. 214 de la *Guía del Dungeon Master*).

Telepatía débil. NM 3.º. Fabricar objeto universal, *cerradura cerebral*. Precio: 6.000 po. Peso: 2 lbs.

Espejo de cambio mental: este pequeño espejo de mano manifiesta este poder una vez al día contra una criatura que vea su reflejo en él, como si fuera un ataque de mirada con un alcance de 30'. Las víctimas potenciales pueden intentar apartar sus ojos o mirar lejos como harían con un ataque de mirada normal (consulta la pág. 308 del *Manual de monstruos*). Una criatura que se cruce con su propia mirada en el objeto debe tener éxito en una salvación de Voluntad a CD 19 o su mente y la del portador del espejo se intercambiarán como si se utilizara un poder de *cambio mental*. Puesto que el espejo es pequeño, sólo una criatura a la vez puede cruzarse con su propia mirada. El portador del espejo no se ve afectado por mirarse a sí mismo.

Telepatía moderada. NM 11.º. Fabricar objeto universal, *cambio mental*. Precio: 19.800 po. Peso: 1/2 lb.

Espejo de salto en el tiempo: este pequeño espejo de mano manifiesta su poder hasta dos veces al día contra una criatura que vea su reflejo en él, como si fuera un ataque de mirada con un alcance de 30'. Las víctimas potenciales pueden intentar apartar

sus ojos o mirar a otro lado como harían con un ataque de mirada normal (consulta la pág. 308 del *Manual de monstruos*). Una criatura que mire su reflejo en el espejo debe tener éxito en una salvación de Voluntad o será enviada adelante en el tiempo 5 asaltos, como si hubiera sido afectada por un poder de *salto en el tiempo*. Puesto que el espejo es pequeño, sólo una criatura puede verse en él por asalto. El portador del espejo no se ve afectado por verse a sí mismo.

Psicoportación débil. NM 5.º. Fabricar objeto universal, *salto en el tiempo*. Precio: 9.000 po. Peso: 1/2 lb.

Espejo de sugestión: este pequeño espejo de mano manifiesta su poder hasta dos veces al día contra una criatura que vea su reflejo en él, como un ataque de mirada con un alcance de 30'. Las víctimas potenciales pueden intentar apartar la vista o mirar a otro lado como harían con un ataque de mirada normal (consulta la pág. 308 del *Manual de monstruos*). Una criatura que cruce su mirada en el espejo debe tener éxito en una salvación de Voluntad a CD 13 o verse afectada por una *sugestión* escogida por el portador del objeto. Puesto que el espejo es pequeño, sólo una única criatura podría cruzarse con su mirada cada asalto. El portador del espejo no se ve afectado por mirarse a sí mismo.

Telepatía débil. NM 3.º. Fabricar objeto universal, *sugestión psiónica*. Precio: 3.600 po. Peso: 1/2 lb.

Fragmento: estos objetos universales son diminutos fragmentos de cristales de desecho estampados con minúsculos pedazos de poder psiónico. Para usar un *fragmento* es necesario sujetarlo y proyectar una orden mental como una acción estándar (la mayoría de ellos susurran telepáticamente su palabra de mando a la criatura viva que lo maneje). Un *fragmento* otorga un bonificador de competencia temporal a una habilidad específica, que va de +1 hasta +10, y dura hasta que la habilidad sea utilizada o pasen 10 asaltos, lo que ocurra primero. Por ejemplo, un *fragmento de Saltar* +8 confiere un bonificador +8 de competencia a la siguiente prueba de Saltar del usuario si es realizada en los siguientes 10 asaltos. Una vez activado el efecto, un *fragmento* se desintegra al instante, se utilice o no el bonificador que confiere.

Psicometabolismo moderado. NM 7.º. Fabricar objeto universal, el creador debe tener una cantidad de rangos en la habilidad especificada al menos igual al bonificador estampado. Precio: 10 po (+1), 40 po (+2), 90 po (+3), 160 (+4), 250 (+5), 360 (+6), 490 (+7), 640 (+8), 810 (+9) ó 1.000 po (+10).

Guantes de agarre del titán: mientras se lleven puestos estos guantes de gran tamaño, el usuario obtiene un bonificador +8 de mejora en las pruebas de Presa. El poder es activado cuando el usuario participa en una presa, y el bonificador dura hasta un máximo de 7 asaltos por utilización, hasta tres veces al día.

Psicometabolismo moderado. NM 9.º. Fabricar objeto universal, *agarre de hierro*. Precio: 14.000 po.

Guantes de leer un objeto: mientras se lleven puestos estos guantes, el usuario puede conocer detalles del anterior propietario de un objeto si lo examina, como si hubiera manifestado un poder de *leer un objeto*.

Psicodetección débil. NM 1.º. Fabricar objeto universal, *leer un objeto*. Precio: 3.000 po.

Limitador psiónico: cada uno de los diversos limitadores psiónicos son una esposas de hierro que se cierran en torno a la muñeca (prueba de Abrir cerraduras CD 27), limitando el total de puntos de poder que una criatura psiónica que las lleve puestas puede usar en un asalto (sin importar la reserva total de la que disponga), o amortiguando completamente la aptitud de usar la

psiónica. Todos los tipos de limitadores evitan la manifestación gratuita de poderes.

PTOS. DE PODER

Tipo de limitador	permitidos por turno	Precio de mercado
Menor	5	1.000 po
Intermedio	3	6.000 po
Mayor	1	12.000 po
Amortiguador	0	24.000 po

Psicocinesis fuerte. NM 16°. Fabricar objeto universal, *doblar la realidad, disipar psiónica*. Peso: 1 lb.

Máscaras de cristal: cada uno de los diversos tipos de máscaras de cristal se encajan en la cara de cualquier humanoide Mediano o Pequeño, con una abertura para los ojos y las fosas nasales. La máscara es transparente, aunque distorsiona los rasgos del portador. Unas correas de cuero están unidas a pequeños agujeros ambos lados para permitir que el propietario pueda fijarla a su cara.

Las máscaras de cristal otorgan aptitudes especiales o mejoras a habilidades a los que las llevan.

Una máscara de cristal es tratada como equipo para los ojos o anteojos en lo referente a determinar qué objetos pueden ser llevados en el cuerpo (véase pág. 214 de la *Guía del Dungeon Master*).

Máscara de cristal de armadura mental: esta máscara otorga a su portador un bonificador +4 introspectivo en todos los TS de Voluntad.

Telepatía débil. NM 5°. Fabricar objeto universal, *ocultar el pensamiento*. Precio: 10.667 po. Peso: 1/2 lb.

Máscara de cristal de arte psiónico: el portador de esta máscara realiza todas las pruebas de Conocimiento de psiónica con un bonificador +10 de competencia.

Psicodetección moderada. NM 7°. Fabricar objeto universal, el creador debe tener 10 rangos en Conocimiento de psiónica. Precio: 10.000 po. Peso: 1/2 lb.

Máscara de cristal de detección: el portador es capaz de realizar pruebas de Buscar con un bonificador +10 de competencia.

Psicodetección moderada. NM 7°. Fabricar objeto universal, el creador debe tener al menos 10 rangos en Buscar. Precio: 10.000 po. Peso: 1/2 lb.

Máscara de cristal de detección intuitiva: el portador puede realizar pruebas de Buscar y Avistar con un bonificador +9 introspectivo. Psicodetección moderada. NM 7°. Fabricar objeto universal, el creador debe poseer al menos 9 rangos en Buscar y Avistar. Precio: 20.250 po. Peso: 1/2 lb.

Máscara de cristal de idioma: cada uno de los diversos tipos de esta máscara otorga a su portador la capacidad de hablar y escribir cinco idiomas diferentes. Por ejemplo, una máscara podría conferir la capacidad de hablar dracónico, celestial, enano, élfico e infernal. Psicodetección débil. NM 3°. Fabricar objeto universal, el creador debe tener la habilidad de Hablar un idioma por cada uno de los cinco idiomas. Precio: 2.500 po. Peso: 1/2 lb.

Máscara de cristal de perspicacia: el portador puede realizar pruebas de Averiguar intenciones con un bonificador +10 introspectivo.

Psicodetección moderada. NM 7°. Fabricar objeto universal, el creador debe tener al menos 10 rangos en Averiguar intenciones. Precio: 10.000 po. Peso: 1/2 lb.

Máscara de cristal de saber: cada una de estas máscaras otorgan al portador un bonificador +5 de competencia en las pruebas de un

Saber específico. Por ejemplo, una máscara podría añadir el bonificador a las pruebas de Saber (psiónica), mientras que otro podría hacerlo a Saber (historia).

Psicodetección débil. NM 3°. Fabricar objeto universal, el creador debe tener 5 rangos en la habilidad de Saber del tipo apropiado. Precio: 2.500 po. Peso: 1/2 lb.

Máscara de cristal de terror: el portador intentar aterrorizar a otros seres con su voluntad, realizando pruebas de Intimidar con un bonificador +10 de competencia.

Psicodetección moderada. NM 7°. Fabricar objeto universal, el creador debe tener al menos 10 rangos en Intimidar. Precio: 10.000 po. Peso: 1/2 lb.

Ojos de sanguijuela de poder: estas lentes de cristal se ajustan a los ojos del usuario. Una vez al día, el portador es capaz de drenar puntos de poder de otro personaje o criatura psiónica cruzando sus miradas como si utilizara *sanguijuela de poder*. Un objetivo seleccionado a menos de 40' debe tener éxito en una salvación de Voluntad a CD 16 o se formará una conexión de energía chisporroteante entre el portador y la víctima, drenándole 1d6 puntos de poder cada asalto en el que el portador se concentre (hasta un máximo de 7 asaltos). El portador obtiene 1 punto de poder de los drenados cada asalto (aunque respetando su máximo habitual; aquellos que no pueda obtener son perdidos inmediatamente).

Si el portador sólo tiene una lente, la CD de la salvación de Voluntad es de 14 en lugar de 16.

Los *ojos de sanguijuela de poder* no tienen efecto sobre los objetivos no psiónicos o las criaturas psiónicas con una reserva de poder actual de 0.

Telepatía moderada. NM 7°. Fabricar objeto universal, *sanguijuela de poder*. Precio: 10.080 po.

Ojos de sanguijuela vampírica de poder: este objeto funciona igual que *ojos de sanguijuela de poder*, salvo que el portador obtiene puntos de poder drenados de su víctima incluso si hacerlo le hiciese superar su máximo habitual. El portador de estas lentes puede mantener la concentración durante hasta 13 asaltos. Los puntos de poder que obtiene por encima de su máximo se desvanecen en 8 horas si no han sido gastadas antes de que pase ese tiempo.

Telepatía fuerte. NM 15°. Fabricar objeto universal, *doblar la realidad, sanguijuela de poder*. Precio: 20.160 po.

Ojos de visión expandida: estas lentes de cristal se ajustan a los ojos del usuario para expandir su campo de visión. Los oponentes que le flanquean obtienen sólo un bonificador +1 cuando le ataquen en lugar de un +2 (los pícaros siguen obteniendo el daño completo de ataque furtivo puesto que el portador sigue siendo flanqueado). También obtiene un bonificador +1 de mejora en las pruebas de Avistar aunque sufre un penalizador -2 en las salvaciones contra los ataques de mirada.

Psicodetección débil. NM 1°. Fabricar objeto universal, *visión ubicua*. Precio: 3.000 po.

Perla de cerradura cerebral: esta diminuta esfera nacarada avanza hasta su objetivo cuando es lanzada por su propietario, pudiendo ser arrojada a cualquiera a menos de 130' que pueda ver y con el cual tenga línea de efecto. Si el objetivo falla un TS de Voluntad a CD 13, la perla parece impactar y entrar en la piel del objetivo, el cual se queda mentalmente paralizado, como si hubiera sido afectado por una *cerradura cerebral*, durante 3 asaltos. Su utilización destruye el objeto.

Telepatía débil. NM 3°. Fabricar objeto universal, *cerradura cerebral*. Precio: 300 po.

Perla de crisis respiratoria: esta pequeña esfera nacarada avanza hasta su objetivo cuando es lanzada por su propietario, pudiendo ser arrojada a cualquiera a menos de 150' que pueda ver y con el cual tenga línea de efecto. Si el objetivo falla un TS de Voluntad a CD 14, la perla parece impactar y entrar en la piel del objetivo, que se ve afectado por una *crisis respiratoria* durante 5 minutos. Su utilización destruye el objeto.

Telepatía débil. NM 5°. Fabricar objeto universal, *crisis respiratoria*. Precio: 750 po.

Perla de parásito de la personalidad: esta pequeña esfera nacarada avanza hasta su objetivo cuando es lanzada por su propietario, pudiendo ser arrojada a cualquiera a menos de 130' que pueda ver y con el cual tenga línea de efecto. Si el objetivo falla un TS de Voluntad a CD 16, la perla parece impactar y entrar en la piel del objetivo, que se ve afectado por un poder de *parásito de la personalidad* durante 5 asaltos. Su utilización destruye el objeto.

Telepatía débil. NM 7°. Fabricar objeto universal, *parásito de la personalidad*. Precio: 1.400 po.

Perla de semilla mental: esta pequeña esfera nacarada obtiene inmediatamente el color de piel y la textura de cualquier criatura que la sostenga. Avanza hacia su objetivo cuando es lanzada por su propietario, pudiendo ser arrojada a cualquiera a menos de 150' y con el cual tenga línea de visión. Si el objetivo falla un TS de Voluntad a CD 22, la perla parece impactar y entrar en la piel del objetivo, que se ve afectado por un poder de *semilla mental*, siendo el portador de la perla su manifestador. Su utilización destruye el objeto.

Telepatía fuerte. NM 15°. Fabricar objeto universal, *semilla mental*. Coste: 6.000 po + 2.500 PX. Precio: 18.500 po.

Pieles psicoactivas: las pieles psicoactivas (llamadas algunas veces ectoconchas) son globos del tamaño de un puño de ectoplasma psiónicamente cargadas. Como acción estándar, una piel psicoactiva se expande y cubre a una criatura de tamaño Mediano o más pequeña que proyecte la orden mental adecuada; la misma orden hace que la piel se contraiga a su tamaño original. Cada uno de los diversos tipos de pieles psicoactivas está cargado con uno de los diversos poderes que afectan constantemente al portador.

Una piel completamente desplegada cubre al portador y a todo su equipo como una segunda piel, permitiendo al usuario ver, oír y respirar con normalidad. Se aparta de diversas partes del cuerpo según sea necesario, como cuando el portador quiera comer o acceder a su mochila. Los objetos portados o empuñados no son recubiertos. Se pueden llevar hasta tres pieles psicoactivas simultáneamente, aunque sólo la más externa está activa en un asalto dado (los poderes de las pieles ocultas no pueden ser manifestados). Se pueden cambiar las capas de piel con una orden mental como una acción estándar, lo que provoca que una capa de piel interior pase a la superficie.

Piel del camaleón: esta piel psicoactiva se ajusta a las texturas y colores del entorno, concediendo continuamente un bonificador +10 de mejora a las pruebas de Escondarse.

Psicometabolismo débil. NM 3°. Fabricar objeto universal, *camaleón*. Precio: 18.000 po. Peso: 2 lbs.

Piel de la garra: esta piel psicoactiva beneficia sólo a un portador que tenga niveles en guerrero psíquico. Si uno de tales personajes porta esta piel, puede activar el poder de *garras de la bestia* a voluntad, como una acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad, y puede también deshacer las garras igual de rápido.

Psicometabolismo débil. NM 4°. Fabricar objeto universal, *garras de la bestia*. Precio: 16.000 po. Peso: 2 lbs.

Piel del defensor: esta piel psicoactiva otorga continuamente al portador un bonificador +4 a la armadura natural.

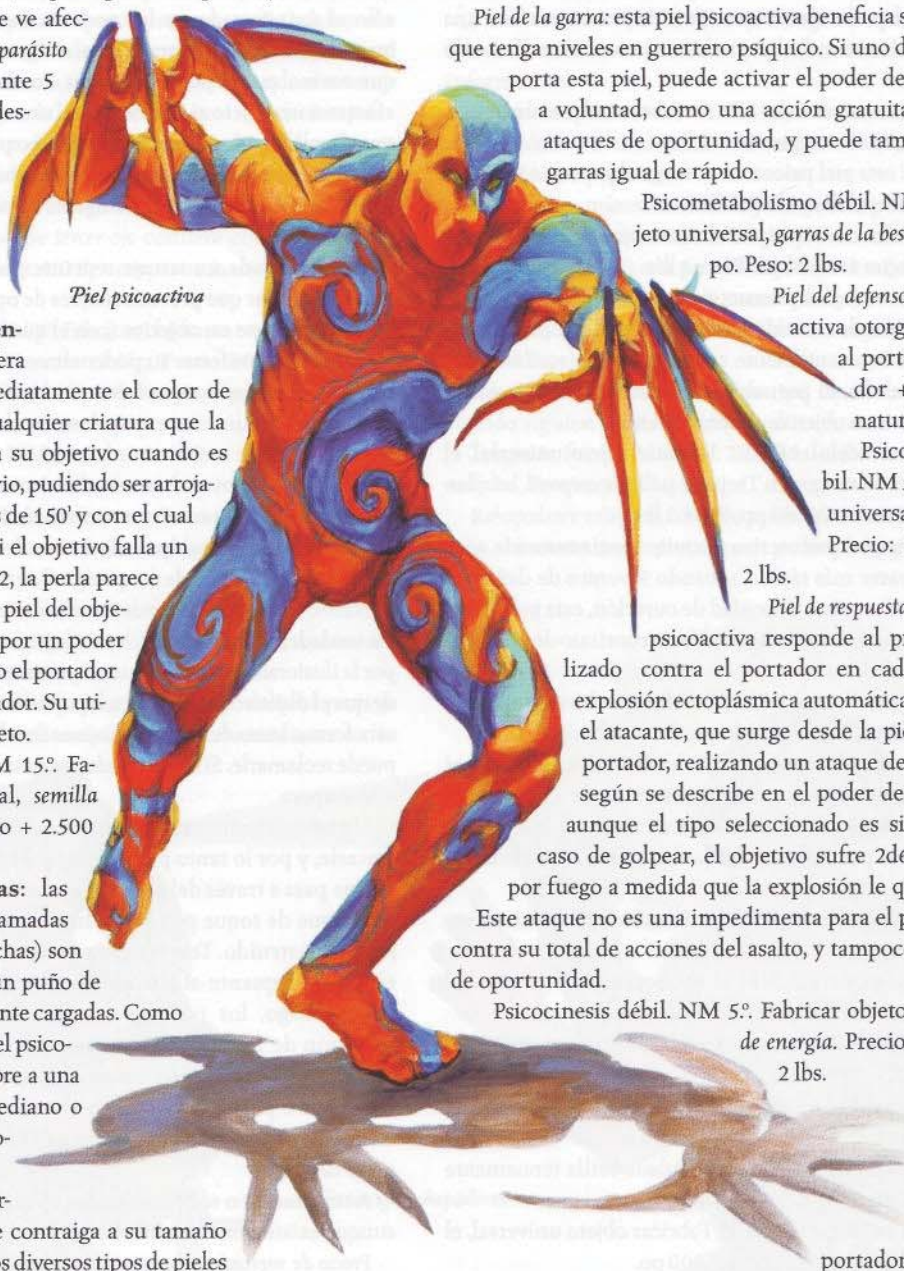
Psicometabolismo débil. NM 5°. Fabricar objeto universal, *reforzar la piel*. Precio: 32.000 po. Peso: 2 lbs.

Piel de respuesta ardiente: esta piel psicoactiva responde al primer ataque realizado contra el portador en cada asalto con una explosión ectoplásmica automática y dirigida contra el atacante, que surge desde la piel en el turno del portador, realizando un ataque de toque a distancia según se describe en el poder de *réplica de energía*, aunque el tipo seleccionado es siempre fuego. En caso de golpear, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño por fuego a medida que la explosión le quema y consume. Este ataque no es una impedimenta para el portador, y cuenta contra su total de acciones del asalto, y tampoco provoca ataques de oportunidad.

Psicocinesis débil. NM 5°. Fabricar objeto universal, *réplica de energía*. Precio: 60.000 po. Peso: 2 lbs.

Piel del héroe: esta piel psicoactiva otorga continuamente al portador un bonificador

+3 de desvío a la CA, un bonificador +3 de resistencia a todos los TS y un bonificador +3 en todas las tiradas de ataque.



Piel psicoactiva

Psicometabolismo fuerte. NM 18°. Fabricar objeto universal, *doblar la realidad*. Precio: 77.500 po. Peso: 2 lbs.

Piel de hierro: esta piel psicoactiva afecta al portador como el poder de *cuero férreo psiónico* hasta tres veces al día durante 15 minutos por uso. Cuando el poder de la piel no está activo, no posee cualidades protectoras. Activar el efecto de la piel es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad.

Metacreatividad fuerte. NM 15°. Fabricar objeto universal, *cuero férreo psiónico*. Precio: 129.600 po. Peso: 2 lbs.

Piel de agilidad: esta piel psicoactiva otorga continuamente al portador un bonificador +10 de competencia en las pruebas de Piruetas.

Psicometabolismo moderada. NM 8°. Fabricar objeto universal, el creador debe tener al menos 10 rangos en Piruetas. Precio: 10.000 po. Peso: 2 lbs.

Piel de proteo: esta piel psicoactiva continuamente afecta a su portador como el poder de *metamorfosis*. Mientras esté en una forma que no sea la natural, el portador no parece estar llevando la piel.

Psicometabolismo moderado. NM 7°. Fabricar objeto universal, *metamorfosis*. Precio: 84.000 po. Peso: 2 lbs.

Piel del psiónico: esta piel psicoactiva otorga al portador 7 puntos de poder adicionales al día y un RP de 21.

Psicodetección fuerte. NM 17°. Fabricar objeto universal, *resistencia al poder*. Precio: 151.000 po. Peso: 2 lbs.

Piel de la araña: esta piel psicoactiva otorga continuamente al portador un bonificador +20 de competencia en las pruebas de Trepas y le afecta constantemente con el poder de *equilibrio corporal*. Tres veces al día, el portador puede manifestar *ectoplasma enmarañante* contra un objetivo a menos de 30'.

Psicometabolismo débil. NM 3°. Fabricar objeto universal, el creador debe tener 10 rangos en Trepas, *equilibrio corporal*, *ectoplasma enmarañante*. Precio: 79.080 po. Peso: 2 lbs.

Piel del troll: esta piel psicoactiva permite continuamente a un portador vivo curarse más rápido, sanando 5 puntos de daño por minuto. Salvo por la menor velocidad de curación, esta piel afecta a su portador como si estuviera bajo el efecto continuo de un poder de *metabolismo verdadero*.

Psicometabolismo fuerte. NM 17°. Fabricar objeto universal, *metabolismo verdadero*. Precio: 61.200 po. Peso: 2 lbs.

Psicomatriz: cada uno de estos cristales de múltiples facetas es portado como un amuleto. A menos que se indique lo contrario, una psicomatriz añade un bonificado +1 de mejora a la CD de la salvación cuando el portador usa los poderes de la disciplina a la que está ligada.

Psicomatriz de metacreatividad: una luz verdosa brilla tenuemente en el corazón del cristal.

Metacreatividad moderada. NM 8°. Fabricar objeto universal, el creador debe ser un formador. Precio: 8.000 po.

Psicomatriz de psicocinética: una luz rojiza brilla tenuemente en el corazón del cristal.

Psicocinética moderada. NM 8°. Fabricar objeto universal, el creador debe ser un cinetista. Precio: 8.000 po.

Psicomatriz de psicodetección: una luz azulada brilla tenuemente en el corazón del cristal.

Psicodetección moderada. NM 8°. Fabricar objeto universal, el creador debe ser un vidente. Precio: 8.000 po.

Psicomatriz de psicometabolismo: una luz violácea brilla tenuemente en el corazón del cristal.

Psicometabolismo moderada. NM 8°. Fabricar objeto universal, el creador debe ser un egoísta. Precio: 8.000 po.

Psicomatriz de psicoportación: una luz de tonalidades amarillas y rojas brilla tenuemente en el corazón del cristal.

Psicoportación moderada. NM 8°. Fabricar objeto universal, el creador debe ser un nómada. Precio: 8.000 po.

Psicomatriz de telepatía: una luz amarillenta brilla tenuemente en el corazón del cristal.

Telepatía moderada. NM 8°. Fabricar objeto universal, el creador debe ser un telépata. Precio: 8.000 po.

Tatuajes reptantes: aunque parecen tatuajes psiónicos normales, sus efectos suelen ser perjudiciales en lugar de beneficiosos. Al igual que estos, un tatuaje reptante puede ser inscrito sólo con un poder que no supere el 3.º nivel y que tenga por objetivo a una o más criaturas. Las excepciones son el poder de *ajuste corporal*, que puede ser inscrito incluso a pesar de afectar sólo al manifestador, y los poderes de telepatía (compulsión), que no pueden ser inscritos de ninguna manera. Los poderes que normalmente poseen un área, como un *cono de energía*, sólo afectan a un objeto si es inscrito en un tatuaje reptante, mientras que aquellos con un requisito en PX no pueden ser inscritos. Por lo demás, un tatuaje reptante es tratado como un tatuaje psiónico (como se ha descrito anteriormente) hasta que sea activado por el portador.

El portador de un tatuaje reptante puede activarlo como una acción estándar que provoca ataques de oportunidad, especificando mentalmente un objetivo (con el que ha de tener línea visual). En lugar de manifestar su poder almacenado, el tatuaje se anima, cayendo al suelo, y reptando hasta el objetivo. El portador original no necesita seguir concentrándose en el tatuaje una vez que está animado.

El tatuaje se moverá hasta su objetivo en el mismo asalto en que es activado. Trátalo como un constructo Diminuto que posee una CA 18, 10 puntos de golpe, una dureza de 5, velocidad 30' y un bonificador a las tiradas de ataque igual al nivel de manifestador del portador + su modificador de característica clave. A diferencia que los verdaderos constructos, los tatuajes reptantes se ven afectados por la ilusiones, oscuridad, humo y otros efectos similares. En caso de que el objetivo muera, sea teleportado o se ausente de cualquier otra forma antes de que el tatuaje animado le alcance, el portador puede reclamarle. Si es destruido, un tatuaje reptante se estremece y se evapora.

Un tatuaje reptante debe entrar en la casilla del objetivo para atacarle, y por lo tanto provoca ataques de oportunidad a medida que pasa a través del área que éste amenaza. El tatuaje realiza un ataque de toque por asalto hasta que golpea a su objetivo o resulta destruido. Tras tener éxito en uno, el poder inscrito en el tatuaje reptante afecta al objetivo si falla el TS apropiado; sin embargo, los poderes que normalmente permiten una salvación de Reflejos afectan automáticamente al objetivo tocado. Los tatuajes reptantes pueden ser imbuidos con poderes benéficos o perjudiciales, y un objetivo puede permitir que el ataque de toque de un tatuaje tenga éxito automáticamente si así lo desea.

A continuación se describen dos ejemplos de tatuajes reptantes, aunque existen muchos más tipos.

Precio de mercado: el coste de un tatuaje reptante depende del nivel del poder que tiene inscrito.

Nivel del poder	Precio de mercado
1.º	50po
2.º	300 po
3.º	750 po

Tatuaje reptante de conmoción: este tatuaje libera un efecto de conmoción, infligiendo 1d6 puntos de daño a una criatura que golpee con su ataque de toque.

Psicocinesis débil. NM 1.º. Fabricar objeto universal, ráfaga conmocionante. Precio: 50 po.

Tatuaje reptante de flecha de energía: cada uno de estos tatuajes son acuñados con un tipo de energía: frío, electricidad, fuego o sonido. Liberan una flecha de energía, infligiendo 5d6 puntos de daño de su tipo de energía.

Psicocinesis débil. NM 5.º. Fabricar objeto universal, flecha de energía. Precio: 750 po.

Terceros ojo: estos objetos parecen pequeños cristales, siempre con al menos una faceta plana y ancha que contiene una variedad de poderes. Cuando el propietario utiliza la orden mental apropiada, el cristal se adhiere al centro de su frente (la misma orden hace que el tercer ojo se desenganche). Sólo se puede llevar un tercer ojo al mismo tiempo.

Un tercer ojo es considerado como equipo visual o gafas en lo que respecta a determinar qué objetos pueden ser llevados en el cuerpo (véase pág. 214 de la Guía del Dungeon Master).

Concentrador: este tipo de tercer ojo confiere continuamente a su portador un bonificador +10 de competencia en las pruebas de Concentración.

Telepatía moderada. NM 7.º. Fabricar objeto universal, el creador debe tener 10 rangos en Concentración. Precio: 10.000 po.

Detector: el portador de este tipo de tercer ojo puede manifestar sentido clarividente a voluntad.

Psicodetección débil. NM 3.º. Fabricar objeto universal, sentido clarividente. Precio: 24.000 po.

Dominador: el portador de un tercer ojo dominador puede intentar dominar a un objetivo como si utilizara el poder de dominación psiónica, aumentado para poder ser usado sobre cualquier tipo de criatura, una vez al día (CD de la salvación 18).

Telepatía fuerte. NM 15.º. Fabricar objeto universal, dominación psiónica. Precio: 120.000 po.

Ocultador: mientras se lleve puesto, un tercer ojo ocultador protege al usuario de ser visto mediante todos

los métodos, poderes y conjuros que detectan, influncian o leen las emociones o pensamiento. Este poder protege contra todos los poderes y efectos enajenadores (salvo metafacultad); este objeto afecta al portador como si disfrutara de un poder de mente en blanco psiónica.

Telepatía fuerte. NM 15.º. Fabricar objeto universal, mente en blanco psiónica. Precio: 12.000 po.

Penetrador: mientras se lleve puesto, un tercer ojo penetrador otorga al portador un bonificador +2 a las pruebas de nivel de manifestador realizada para superar la RP de una criatura.

Psicodetección fuerte. NM 15.º. Fabricar objeto universal, doblar la realidad. Precio: 8.000 po.

Perceptor: este tipo de tercer ojo otorga continuamente a su portador un bonificador +10 de competencia en las pruebas de Avistar.

Psicodetección moderada. NM 7.º. Fabricar objeto universal, el creador debe tener 10 rangos en Avistar. Precio: 10.000 po.

Recolector: este tipo de tercer ojo otorga continuamente al portador un bonificador +10 de competencia en las pruebas de Reunir información.

Psicodetección moderada. NM 7.º. Fabricar objeto universal, el creador debe tener al menos 10 rangos en Reunir información. Precio: 10.000 po.

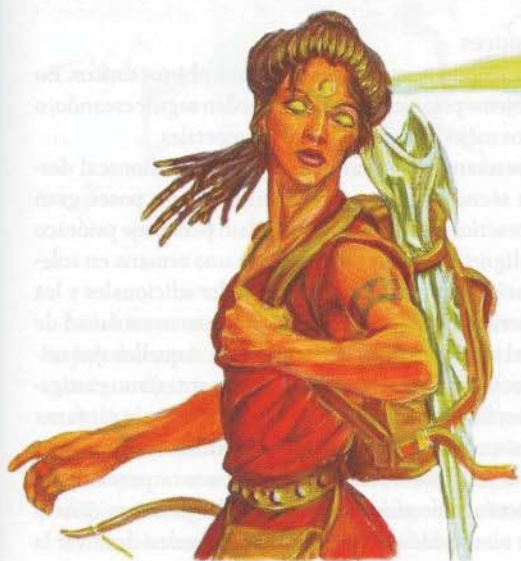
Repudiador: mientras se lleve puesto, este poderoso objeto permite a su portador manifestar disipar psiónica una vez al día con un modificador de +20 a la prueba de disipación (el portador utiliza el +20 en lugar de su nivel de manifestador).

Psicocinesis fuerte. NM 20.º. Fabricar objeto universal, disipar psiónica. Precio: 43.200 po.

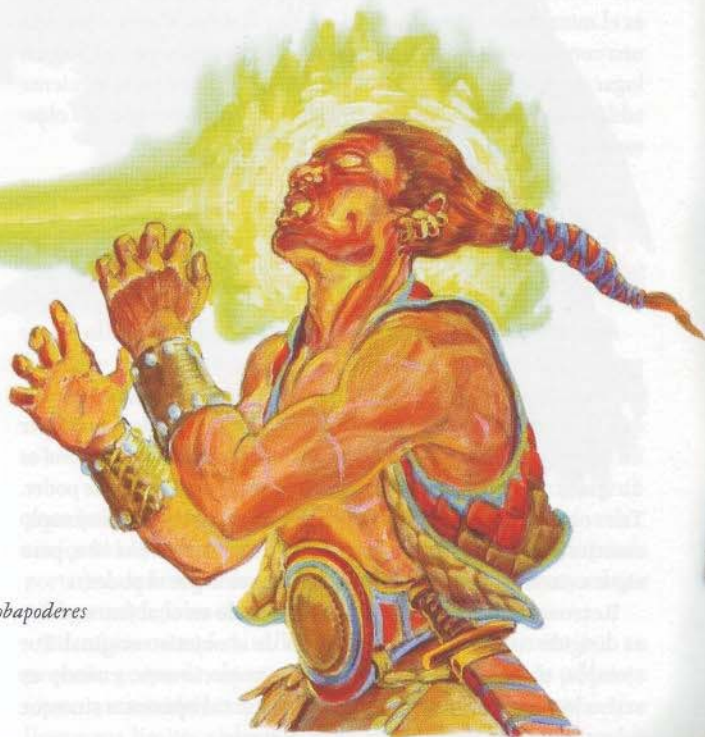
Revelador: el portador de este tipo de tercer ojo siempre sabe cuando alguien le está mintiendo directamente.

Telepatía fuerte. NM 15.º. Fabricar objeto universal, doblar la realidad. Precio: 112.000 po.

Robapoderes: mientras se lleve puesto, un tercer ojo robapoderes permite al usuario tomar prestado un poder de un psiónico objetivo a



Tercer ojo robapoderes



menos de 40' una vez al día. Si falla una salvación de Voluntad a CD 16, perderá al instante un poder a elección del portador y obtendrá instantáneamente el conocimiento de dicho poder. El portador puede manifestar el poder prestado normalmente si posee suficientes puntos de poder como para pagar el coste. El portador retiene el conocimiento del poder durante 70 minutos, en cuyo momento pierde el conocimiento del poder y el antiguo propietario lo recupera, sin importar la distancia que los separe. Si el antiguo propietario muere, el portador sigue perdiendo el poder prestado.

Telepatía moderada. NM 7°. Fabricar objeto universal, *enlace mental ladrón*. Precio: 10.080 po.

Vidente: el portador de este tipo de *tercer ojo* puede crear, una vez al día, una versión casi real de sí mismo y enviarla virtualmente a cualquier distancia o hacia otros planos de existencia, como si manifestara el poder de *visión remota*.

Psicodetección moderada. NM 7°. Fabricar objeto universal, *visión remota*. Precio: 10.180 po.

OBJETOS MALDITOS

Los personajes psiónicos no quieren nunca descubrir objetos psiónicos malditos. Al igual que sus contrapartidas mágicas, incluyen tanto objetos intencionadamente dañinos como estropeados, que directa o indirectamente afectan al usuario de forma negativa.

Algunos objetos psiónicos malditos pueden precisar un gasto de puntos de poder para ser eliminados, o ser desactivados mediante *manipular la materia*; otros pueden ser eliminados de las posesiones del personaje sólo con dejarlos en el suelo.

Si tú (como DM) quieres incluir objetos malditos aleatorios en tus partidas, lo mejor es permitir sólo una pequeña posibilidad de que esto ocurra. Determina el tesoro de la manera habitual, pero cuando obtengas un objeto psiónico, realiza una segunda tirada de d% secreta; con un resultado de 01-05, el objeto generado está maldito en algún sentido. Consulta la tabla de "Maldiciones comunes de los objetos malditos" en la pág. 272 de la *Guía del Dungeon Master*. El impacto potencialmente negativo de un objeto psiónico es el mismo que el de un objeto mágico maldito. Cuando generas una condición de maldición en la tabla, si obtienes un 91 a 100, en lugar de escoger un objeto mágico específico tira en la siguiente tabla, la cual añade tipos adicionales de maldiciones para los objetos psiónicos.

d%	Maldición
01-33	Agotador
34-66	Retroactivo
67-100	Subversivo

Agotador: un objeto maldito de este tipo se parece a un objeto psiónico normal con un poder que puede ser activado a voluntad, pero en su lugar drena los puntos de poder del usuario siempre que se active su poder. Por ejemplo, un *collar agotador* parece ser un *collar de voluntad libre* hasta que un efecto de *cerradura cerebral* es dirigido contra el usuario, el cual pierde entonces 1 punto de poder. Tales objetos no son necesariamente malas posesiones. El ejemplo anterior es menos útil que un auténtico *collar de voluntad libre*, pero sigue evitando que su portador se vea afectado por el poder.

Retroactivo: el efecto psiónico embebido en el objeto maldito es dirigido contra el usuario en lugar de al objetivo original. Por ejemplo, un *tatuaje reptante de ráfaga conmocionante*, cuando es activado, no cae al suelo desde la piel y ataca al oponente sino que salta a la cara del portador y realiza su ataque.

Subversivo: un objeto maldito de este tipo parece idéntico a un objeto psiónico estándar. Sin embargo, guarda una malicia interior para con el usuario, cuyos TS sufren un penalizador -2 constante. El propietario no es consciente inmediatamente de este penalizador pero puede serlo después de un tiempo, cuando se vuelva claro que falla salvaciones que otros superan con el mismo resultado en el TS.

Objeto maldito específico

El *acumulador inverso* es un ejemplo de un objeto psiónico maldito. Siéntete libre de crear otros que se ajusten a tu campaña.

Acumulador inverso: este tipo de objeto no almacena puntos de poder, sino que los drena, para la sorpresa y disgusto de un personaje psiónico, ya que se parece a un *cristal cognoscitivo*. Los poderes que identifican objetos psiónicos indicarán incorrectamente que el *acumulador inverso* es un *cristal cognoscitivo* en el 50% de las ocasiones.

Un personaje psiónico que intente usar los puntos de poder supuestamente almacenados en un *acumulador inverso* perderá en su lugar 1d6 puntos durante 7 asaltos. Un arco chisporroteante conecta la frente del personaje con la piedra. Si puede poner más de 40' entre él y el *acumulador inverso*, el efecto finaliza. Si el objeto le drena más puntos de poder de los que posee, el efecto también terminará.

Los puntos de poder drenados simplemente se pierden. Cada nuevo intento de utilizar los puntos de poder supuestamente almacenados en un *acumulador inverso* inicia el efecto de drenaje nuevamente.

Telepatía fuerte. NM 15°. Fabricar objeto universal, *doblar la realidad, sanguijuela de poderes*. Precio: 112.000 po. Peso: 1 lb.

ARTEFACTOS PSIÓNICOS

Los artefactos psiónicos son objetos inmensamente poderosos, cada uno de los cuales posee una historia que se extiende más allá que la mayoría de las civilizaciones humanas. Al igual que los artefactos mágicos, se tratan de legendarias reliquias sobre las que se pueden basar campañas enteras. El DM no debería introducir nunca un artefacto mayor en una campaña de manera aleatoria sin considerarlo minuciosamente. Tales creaciones son capaces de alterar completamente el equilibrio de una campaña.

Artefactos menores

Los artefactos menores no son necesariamente objetos únicos. En su lugar, son objetos psiónicos que no se pueden seguir creando, o al menos por los métodos habituales de los mortales.

Sutra del pensamiento tranquilo: este tomo monacal describe antiguas técnicas de concentración mental y posee gran valor para los practicantes de la psiónica. Si un personaje psiónico que no sea maligno estudia la obra durante una semana en soledad contemplativa, obtiene 17 puntos de poder adicionales y los puntos de experiencia suficientes como para situarse a mitad de camino hacia el siguiente nivel de experiencia. Aquellos que utilizan sus poderes para el mal (como los azotamientos) son castigados por su impertinencia, perdiendo 5d6 × 1.000 PX por profanar el libro. Además, un lector maligno debe realizar de inmediato una salvación a CD 15 o verse *confuso* de manera permanente como si estuviera siendo afectado por un poder de *locura*. Sólo la *cirugía psíquica* o medidas extremas similares pueden devolver la cordura.

Las mentes de los seres no psiónicos están demasiado nubladas como para beneficiarse de los secretos de este libro. Para cualquiera sin la aptitud psiónica, las páginas del libro no parecen contener nada más que elaborados patrones y dibujos de seres misteriosos. Una vez leído, el libro se desvanece hacia el plano Astral hasta un destino desconocido. Incluso si vuelve a ser encontrado, el mismo personaje no puede beneficiarse dos veces de leer con atención su contenido.

Telepatía fuerte. NM 20°. Peso: 3 lbs.

Artefactos mayores

Los artefactos mayores son objetos únicos: sólo existe uno de cada tipo. Son difíciles de encontrar y peligrosos de manejar, aunque una vez hallados suelen ser muy difíciles de destruir. Un artefacto psiónico mayor debería tener sólo un método específico de destrucción (determinado con antelación por el DM).

Los artefactos mayores aquí presentados son meros ejemplos; deberían ser confeccionados para encajar en la campaña del DM y su historia; el descubrimiento de un artefacto mayor tendría que ser un momento definitorio en la campaña. El DM es libre de cambiar los poderes que aquí se les proporcionan para personalizarlos a su campaña.



El Ánulus

Ánulus: este artefacto es el negador psiónico definitivo. Forjado hace mucho tiempo por los ilícidos para mantener a sus enemigos de inmenso poder psiónico a distancia (posiblemente otros ilícidos), el Ánulus es un artefacto que cualquier ser psiónico debería temer. Ha sido olvidado tanto por los azotamientos como por los que no son ilícidos en la era actual, y sólo el encontrarlo precipitaría un gran cataclismo a lo largo y ancho de los planos.

El Ánulus tiene 1' de diámetro y está hecho de material argentado. Las diminutas hendiduras, antenas, esferas y otras proyec-

ciones intrincadas decoran el exterior del aro; sin embargo, dos longitudes suavizadas del anillo proporcionan unas superficies apropiadas para agarrar el objeto.

El Ánulus posee varios poderes, todos los cuales precisan que el portador lo agarre firmemente con al menos una mano. Cuando se coge por primera vez, el conocimiento de los poderes del artefacto fluye inmediatamente a la mente del portador, a los que puede acceder a 20.º nivel de manifestador.

- El Ánulus genera un efecto continuo de *estática mental* en un radio de 100' del portador (el cual no se ve afectado).
- El portador obtiene un bonificador +4 de mejora en cualquier intento de resistir un efecto que inflija daño de característica.
- Una vez al día, el portador puede disparar una *gran explosión* como una acción estándar.
- Tres veces al día, como una acción estándar, el portador puede disparar un efecto similar a *ancla dimensional psiónica* que afecta a todas las criatura en un radio de 50'.

Sin embargo, el principal poder del Ánulus es la negación psiónica. Una vez al año, el portador puede desencadenar este efecto como una acción especial que precisa 10 asaltos de concentración continua para ser completado. El portador especifica un objeto o criaturas en un radio de 100', yendo desde un individuo u objeto psiónico específico hasta un grupo de seres psiónicos que compartan la misma filosofía (como todas las criatura presentes en un puesto avanzado ilícido). El efecto de negación es acompañado por rayos de luz, calor y sonido procedentes del Ánulus. Las criaturas y objetos no psiónicos no se ven afectados, como tam-



poco los objetivos a los que no vaya dirigido, aunque cualquier objetivo psiónico (sin importar la protección que pueda portar) se desintegra en una terrorífica explosión. Nada queda en su lugar salvo polvo suspendido en el aire.

Es relativamente sencillo negar a un único objetivo o a un pequeño grupo de objetivos, aunque negar un ser más poderoso (como un semidiós o una entidad mayor) u otro artefacto mayor lleva a sus límites al Ánulus. Si es utilizado para negar a uno de

estos objetivos, el artefacto tiene éxito pero es destruido en el proceso y no puede ser recuperado por ningún método.

Bastón de la ancestral Penumbra: este bastón dotado de psiónica es un artefacto de los días de la antigüedad, supuestamente forjado en la legendaria Penumbra, el mítico origen del largamente olvidado imperio ilícido. Las historias de su paso a través de las eras desde su creación hasta el presente llenarían libros enteros. El *bastón de la ancestral Penumbra* es inteligente (AL LM; Int 16, Sab 14, Car 18, Ego 18) aunque permanece inactivo hasta que es utilizado.

Mide 5' de alto y 2" de diámetro, y está creado de un material casi indestructible llamado substaro, quizás incluso sea más duro que la adamantita, aunque el secreto de su fórmula está perdido. Su cabeza está labrada para representar la cabeza de un ilícido, con una alta frente y unas cuencas cavernosas donde los ojos deberían estar (si antiguamente estaban ocupados por gemas, se perdieron hace mucho tiempo). Los tentáculos de la cabeza de ilícido se funden perfectamente con el bastón, también labrado intrincadamente con una multitud de retorcidos renacuajos, lo que proporciona la superficie perfecta para un fácil agarre del bastón. Examinar los renacuajos revela las colas de cuatro lóbulos de los ilícidos jóvenes.

El bastón es selectivo a la hora de decidir quién deja que lo utilice. Alguien que tenga la esperanza de usarlo debe tocarlo y realizar una prueba de Diplomacia a CD 18. Si falla, el bastón reacciona pobremente al contacto mental proferido, soltando un latigazo con una *flecha de energía* defensiva que inflige 5d6 puntos cada asalto de daño por fuego al personaje. Este efecto también le prende fuego inmediatamente; la víctima debe intentar salvaciones de Fortaleza a CD 20 cada asalto después del primero para extinguir las llamas (los poderes como *controlar llama* proporcionan un bonificador +4 a los TS). El fuego continúa ardiendo durante cada asalto en que se falla la salvación aunque se extingue permanentemente con una salvación con éxito.

Cualquiera que muera por las llamas arde completamente, dejando sólo cenizas tras de sí. Un nuevo posible propietario que sobreviva a las llamas puede realizar otra prueba de Diplomacia, aunque la prueba disminuye en 2 en cada intento subsiguiente. Si el *bastón de la ancestral Penumbra* vislumbra un probable propietario, le revela sus poderes telepáticamente. Sin embargo, el nuevo propietario puede no disfrutar este descubrimiento. El propósito especial del artefacto es la promulgación del gobierno ilícido, y aquel propietario que rechace reconocer la superioridad ilícida y que no demuestre un razonable progreso hacia ese objetivo debe tener éxito en un TS de Voluntad a CD 18 para mantener el control cuando ocurra un conflicto de personalidad, en el momento en que decida el DM. Con un fallo, el bastón es dominante (consulta algunas indicaciones en la pág. 288 de la *Guía del Dungeon Master*; los objetos psiónicos inteligentes siguen las mismas reglas que los mágicos). Si el bastón obtiene el dominio, comienza a lanzar *flechas de energía* (5d6 puntos de daño por fuego) al portador o a sus compañeros a menos de 15'. Solo asegurando al bastón que está siendo llevado al azotamientos más cercano lo consolará.

En combate, el artefacto es un *bastón* +5. Si asesta un golpe crítico, el bastón azota con su *flecha de energía* que inflige 5d6 puntos de daño por fuego. EL portador también puede dirigir la explosión contra un objetivo a menos de 15' como una acción estándar. Cualquiera impactado por él automáticamente entra en llamas según lo descrito anteriormente. Sin embargo, utilizar el bastón contra

un ilícido (si el portador no es también uno) es una forma segura de precipitar un conflicto de personalidad.

Tres veces al día, el portador del bastón puede realizar un TS adicional contra un conjuro o poder, en caso de que el primero haya fallado. Se trata de una acción inmediata que el portador puede usar incluso si no es su turno.

Hasta cinco veces al día, el *bastón de la ancestral Penumbra* puede manifestar *ajuste corporal* sobre el portador sin que se precise emprender una acción. Aunque sea raro, el bastón también puede curar a un portador muerto viviente en una forma similar, utilizando una dosis liberal de energía negativa.

El portador del bastón siempre puede ver hasta 30' a través de la oscuridad, humo, niebla u otras condiciones que reduzcan la visibilidad. Como una acción estándar, el portador puede usar el bastón para ver a través de 6" de objetos sólidos, como metal (incluyendo plomo), piedra, madera e incluso carne, durante 3 asaltos.

El portador del bastón puede manifestar *visión verdadera* una vez al día, si el artefacto cree que haciéndolo se cumple su objetivo.

Todos los poderes del *bastón de la ancestral Penumbra* funcionan a un nivel de manifestador de 25.

Para destruir este bastón, debe ser arrojado al interior de la estrella en el centro de Penumbra.

Psicocorona de la mente de cristal: aunque es una elaborada psicocorona cristalina grabada con extraños motivos, está tan revestida de poder que se la considera un artefacto.

Los puntos de poder de una *psicocorona de la mente de cristal* pueden ser utilizados para manifestar cualquiera de los siguientes poderes a 20.º nivel de manifestador (o al nivel del portador en caso de que sea superior).

- Atontamiento psiónico
- Barrera inercial
- Caer de pie
- Detectar psiónica
- Dominación psiónica
- Empujón telecinético
- Enlace mental
- Envoltura de ocultación mayor
- Explosión
- Flotar
- Fuerza telecinética
- Maniobra telecinética
- Mano lejana
- Metabolismo verdadero
- Ráfaga conmocionante
- Reforzar la piel
- Teleportación psiónica

El portador de una *psicocorona de la mente de cristal* también obtiene una RP igual a 10 + su nivel de manifestador.

La *psicocorona de la mente de cristal* posee 1.000 puntos de poder cuando es descubierta. Cualquiera que se la ponga conoce instantáneamente el número de puntos de poder que posee en todo momento. La corona se recarga sola, recuperando 1 punto de poder al día en caso de tener menos de 1.000 puntos.

Como un uso único de la psicocorona, el portador puede canalizar todas las cargas restantes de la psicocorona en una descarga incontrolada de energía. Todo aquel a menos de 20' del portador sufre un daño de puntos de golpe igual a la mitad de los puntos de

poder que quedan en la psicocorona (Reflejos CD 18 para mitad). El portador se sitúa en la calma del ojo del huracán por lo que no resulta dañado, aunque la psicocorona se ve reducida a cenizas.

CÓMO CREAR OBJETOS PSIÓNICOS

Varias de las dotes descritas en el Capítulo 3 de este libro proporcionan a los personajes la aptitud de crear objetos psiónicos; incluyen todo lo necesario para recrear cualquiera de los aquí descritos. Pero, ¿qué pasa si quieres crear un objeto completamente nuevo? Nada te detiene, así que ¡sigue adelante! Sin embargo, necesitarás ponerle precio de una forma justa en comparación a otros de una potencia equivalente.

Para calcular los costes implicados en la creación de un objeto psiónico, refiérete a "Cómo crear objetos mágicos" en la pág. 282 de la *Guía del Dungeon Master* y en particular a la tabla 7-33 de ese libro (pág. 285). Aunque esa información versa sobre objetos mágicos, las fórmulas de precios que allí se muestran son idénticas que para los objetos psiónicos.

Crear armas y armaduras psiónicas es un proceso casi idéntico a los requisitos de crear armas y armaduras mágicas, como se describe en la pág. 285 de la *Guía del Dungeon Master*.

Cómo crear dorjes

Para crear un dorje, un personaje necesita una pequeña fuente de materiales, la más obvia de las cuales es un trozo de cristal o varios fragmentos de cristal del dorje a ser tallado o ensamblado. El coste de los materiales está englobado en el de creación del dorje: $375 \text{ po} \times \text{el nivel del poder} \times \text{el nivel del manifestador}$. Los dorjes siempre están completamente cargados (50 cargas) cuando son creados.

Si se incorpora a un dorje un poder aumentable a un nivel de manifestador superior al nivel mínimo necesario para manifestarlo, cada descarga del poder del dorje es aumentada hasta el límite de ese nivel de manifestador superior. Alternativamente, si quieres tener un nivel de manifestador mayor en el dorje, debes pagar por el dorje como si el poder fuera de un nivel superior por cada dos niveles de manifestador adicionales que quieras. Por ejemplo, un *proyector de energía* es un poder de cinetista de 2.º nivel con un nivel de manifestador mínimo de 3. Si quieres hacer un *dorje de proyectil de energía* con un nivel de manifestador 8.º (cinco por encima del mínimo), deberás pagar por la creación del dorje como si el *proyector de energía* fuera un poder de 5.º nivel.

El creador debe conocer el poder o poderes para ser estampados en el dorje (o debe disponer de él de alguna otra forma). Si manifestarlo redujera el total de puntos de experiencia del manifestador, pagará el coste (multiplicado por 50) tras comenzar la creación del dorje además del coste en puntos de experiencia por realizar el dorje en sí. El acto de trabajar en el dorje cuesta un número de

puntos de poder al día igual al coste en puntos del poder que está siendo incrustado en el cristal del dorje.

Fabricar un dorje precisa de un día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objetos necesaria: Fabricar dorje.

Cómo crear piedras de poder

Para crear una piedra de poder, un personaje necesita incienso y herramientas de grabado de gran calidad, el coste de los cuales es englobado en el coste de codificar la piedra de poder: $12,5 \text{ po} \times \text{el nivel del poder} \times \text{el nivel del manifestador}$. Todos los materiales usados para estampar una piedra de poder deben ser nuevos y sin usar. Un personaje debe pagar el coste total de codificar cada piedra de poder sin importar cuántas veces haya estampado el mismo poder.

El creador debe conocer el poder o poderes que vayan a ser estampados en la piedra de poder (o debe tener el poder disponible de alguna otra forma). Si el manifestar el poder redujese el total de puntos de experiencia del manifestador, pagará el coste tras empezar la piedra de poder además del coste en PX por realizar la piedra en sí. El acto de codificar dispara el poder como si hubiera sido manifestado, costando al personaje un número de puntos de poder apropiados.

Codificar una piedra de poder precisa de un día por cada 1.000 po en su precio base.

Dote de creación de objetos necesaria: Estampar piedra.

Cómo crear psicocoronas

Para crear una psicocorona, un personaje necesita ciertos materiales, el más obvio de los cuales es una corona, diadema o las piezas de la corona a ser ensamblada. El coste de los materiales está englobado en el coste de crear la psicocorona: $375 \text{ po} \times \text{el nivel del poder de mayor nivel} \times \text{el nivel del manifestador}$, +75% del valor del siguiente poder de mayor nivel ($281,25 \text{ po} \times \text{el nivel del poder} \times \text{el nivel del manifestador}$), + la mitad del valor de cualesquiera otros poderes ($187,5 \text{ po} \times \text{el nivel del poder} \times \text{el nivel del manifestador}$). Las psicocoronas son siempre creadas con su máximo de puntos de poder.

Alternativamente, si quieres tener un nivel de manifestador mayor en la psicocorona, debes pagar por ella como si el poder de mayor nivel fuera de un nivel superior por cada dos niveles de manifestador adicionales que quieras.

Por ejemplo, *pantalla de fuerza* es un poder de psiónico con un nivel de manifestador mínimo de 1, *atontar mediante energía* es un poder de psiónico de 2.º nivel con un nivel de manifestador mínimo de 3, y *fuerza telecinética* es un poder de psiónico de 3.º nivel con un nivel de manifestador mínimo de 5. Si quieres crear una psicocorona con un nivel de manifestador de 12 (siete por encima del mínimo de *fuerza telecinética*), pagarías por la creación de la psicocorona como si el poder fuera de 6.º nivel. Sin embargo,



la pantalla de fuerza y atontar mediante energía serían pagados según su nivel de poder habitual.

El creador debe conocer el poder o poderes a ser estampados en la psicocorona (o debe tener el poder disponible de alguna otra forma). Si alguno de ellos posee un coste en PX, el creador debe proporcionar tantos PX como $50 \times$ el coste. Este gasto es además del coste en puntos de experiencia por realizar la psicocorona en sí. El acto de trabajar en una psicocorona cuesta un número de puntos de poder al día igual al coste de manifestar cada uno de los poderes asociados a la psicocorona una vez al día.

Fabricar una psicocorona precisa un día por cada 1.000 po de su precio base.

Dote de creación de objetos necesaria: Fabricar psicocorona.

Cómo crear tatuajes psiónicos

El creador de un tatuaje psiónico debe tener un trozo de piel sin cubrir libre de pelo o vello, y al menos unos cuantos contenedores en los cuales mezclar tintas, además de necesitar materiales especiales, normalmente para crearlas. Los costes de los materiales y tintas están englobados en el de inscribir el tatuaje psiónico: $25 \text{ po} \times \text{el nivel del poder} \times \text{el nivel del manifestador}$. Todos los ingredientes y materiales utilizados para inscribir el tatuaje deben estar frescos y utilizables. El personaje debe pagar todo el coste de inscribir el tatuaje (no se aplican las economías de escala).

El usuario del tatuaje psiónico es tanto el manifestador como el objetivo; por lo tanto, los poderes dirigidos contra otra criatura, como *bola de energía*, no pueden ser almacenados en la forma de un tatuaje psiónico. Los poderes con un alcance de personal pueden ser metidos en un tatuaje psiónico, aunque cuestan el doble del precio habitual.

El creador debe conocer el poder a ser situado en el tatuaje psiónico (o debe tenerlo disponible de alguna otra forma). Si el manifestador del poder redujese el total de PX del manifestador, pagaría el coste en PX tras comenzar la inscripción, además del coste en puntos de experiencia por realizar el tatuaje psiónico en sí. El acto de inscribir dispara el poder como si hubiera sido manifestado, lo que cuesta al personaje la cantidad apropiada de puntos de poder. Inscribir un tatuaje precisa de un día.

Dote de creación de objetos necesaria: Inscribir tatuaje.

Cómo crear un objeto universal

Para crear un objeto universal, un personaje normalmente necesita algún tipo de equipo o herramientas con las que trabajar el objeto, además de materiales, siendo el más obvio el objeto en sí o las piezas para ensamblar el objeto. El coste de los materiales está englobado en el de creación del objeto, cuyo coste es difícil de formular. Utiliza la tabla 7-33 de la pág. 285 de la *Guía del Dungeon Master* y los precios del objeto en este capítulo como una referencia. Crear un objeto cuesta la mitad del precio de mercado listado.

Si algunos de los prerrequisitos para hacer el objeto es un poder, el creador debe conocerlo para poder emplazarlo en él (o debe

tener acceso a él de alguna otra forma). Cualquier coste en puntos de experiencia para un poder en los prerrequisitos no es pagado por el creador del objeto. El acto de trabajar en el objeto precisa de un gasto de puntos de experiencia apropiado al poder o poderes asociados con el objeto durante cada día de creación del objeto. Fabricar un objeto universal precisa de un día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objetos necesaria: Fabricar objeto universal.

MATERIALES ESPECIALES

Además de los objetos psiónicos imbuidos de poderes, algunas sustancias poseen propiedades innatas especiales. Dos de tales sustancias son mostradas aquí como ejemplo, aunque tu campaña podría incluir otras creadas por ti.

Cristal oscuro: estos cristales poseen una calidad superior a la media y pueden ser encontrados en enormes vetas o depósitos de cristal mundano (descrito más adelante). Los cristales oscuros son conocidos por su fuerza y su resonancia psiónica natural. El cristal mundano es utilizado en la creación de diversos objetos de manufactura psiónica, como los dorjes, las piedras de poder y los psicocristales. El cristal oscuro es una mejor opción.

Aunque un arma hecha de cristal oscuro no es diferente de un arma de cristal mundano para un personaje no psiónico, un portador psiónico de un arma de cristal oscuro puede canalizar poder psiónico a través de ella, incrementando el daño que el arma inflige. Como acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad, el portador puede canalizar poder psiónico en el arma cuerpo a cuerpo o a distancia hecha de cristal oscuro. Por cada 2 puntos de poder, el arma infligirá 2d6 puntos de daño adicionales, y seguirá cargada durante 1 minuto o hasta que aseste un golpe. Los arcos, ballestas y hondas confieren este poder a su munición. Todas las armas de proyectiles pierden este efecto si fallan, aunque pueden ser recuperadas y cargadas nuevamente.

Cualquier arma hecha de cristal oscuro cuesta 1.000 po más que sus contrapartidas normales, y cualquier objeto puede ser realizado de este material. Puesto que se considera que la armadura de cristal oscuro está hecha de metal, los druidas no pueden llevarla.

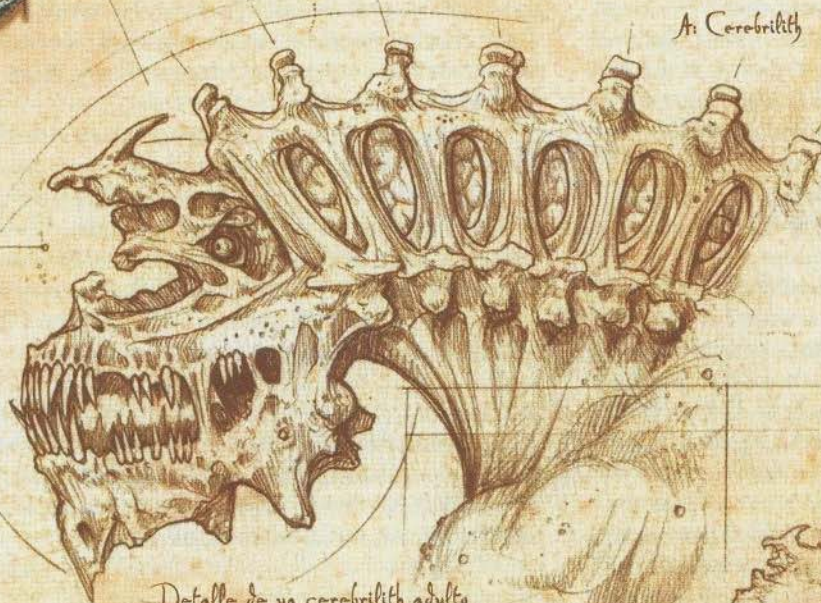
El cristal oscuro posee 30 pg por cada pulgada de grosor y una dureza de 10.

Cristal mundano: el cristal mundano puede ser utilizado en lugar del metal en armas o armaduras, utilizando un proceso de forjado especial. El cristal fortificado posee las propiedades de un arma o armadura de acero de gran calidad, salvo por su apariencia visual.

Las armas y armadura hechas de cristal mundano cuestan la misma cantidad que sus contrapartidas de gran calidad. En teoría, cualquier objeto puede ser hecho de cristal mundano. Puesto que se considera que las armaduras de cristal están hechas de metal, los druidas no pueden llevarlas.

El cristal mundano forjado de forma apropiada posee 25 pg por pulgada de grosor y una dureza de 8.

Ilustración de A. Suekel



Detalle de un cerebrilith adulto



B. devorador de pensamientos



Estas criaturas están cubiertas por una secreción brillante

8' de altura

Este capítulo introduce los monstruos psiónicos, constructos astrales y otras criaturas que normalmente se encuentran en las campañas que contienen psiónica.

La explicación de los ataques y cualidades especiales se puede encontrar en el glosario del *Manual de monstruos*. Este capítulo utiliza esa información para describir nuevos monstruos psiónicos, aunque también introduce un nuevo subtipo de criatura (psiónico) y dos tipos de ataques especiales (poderes psiónicos y aptitudes psíquicas).

EL SUBTIPO 'PSIÓNIC'

El subtipo psiónico se aplica a las criaturas que pueden utilizar poderes o aptitudes psíquicas, o que son capaces de manifestar poderes; en otras palabras, que una criatura con el subtipo psiónico posee una reserva de puntos de poder o aptitudes psíquicas. También se aplica a las criaturas de otros libros (como las del *Manual de monstruos*) que posean aptitudes psíquicas descritas como "psiónica".

Los personajes que tienen niveles en cualquier clase que confiera el uso de la psiónica o que posean aptitudes psíquicas como rasgos de raza, obtienen el subtipo psiónico.

Rasgos: más allá del hecho de que todas las criaturas poseen poderes psiónicos o aptitudes psíquicas, estas criaturas no poseen rasgos específicos. El subtipo psiónico sólo identifica a aquellos que pueden ser vulnerables a poderes, conjuros y efectos dirigidos a las criaturas psiónicas.

Criaturas psiónicas muertas vivientes

Una criatura psiónica muerta viviente, aunque rara, es una fuerza a la que tener en cuenta.

Puesto que los muertos vivientes son inmunes a los efectos enajenadores (incluyendo los hechizos y compulsiones), son especialmente amenazadores para las demás criaturas y personajes psiónicos (especialmente los telepatas). Las criaturas psiónicas muertas vivientes pueden utilizar poderes enajenadores sobre las vivas, incluso a pesar de que son inmunes a tales ataques. Una criatura muerta viviente puede tener el subtipo psiónico si cumple el criterio descrito anteriormente, y por lo tanto ser vulnerable a los poderes o efectos no enajenadores que afectan específicamente a criaturas psiónicas.

Los constructos y plantas inteligentes con poderes psiónicos o aptitudes psíquicas también comparten esta ventaja.

PODERES PSIÓNICOS

Las criaturas con poderes psiónicos son similares a las criaturas con la capacidad racial de lanzar conjuros, como los dragones o las nags. Poseen la aptitud de manifestar poderes como lo hace un miembro de una clase psiónica de personaje (y puede activar objetos psiónicos de acuerdo a ello). Las criaturas con la aptitud de usar poderes están sujetas a las mismas reglas de manifestación que los personajes, aunque no sean realmente miembros de una clase y no obtengan ninguna aptitud de clase a menos que se especifique lo contrario.

Las criaturas con poderes psiónicos generalmente emulan la aptitud de manifestación de una clase psiónica en particular. Por ejemplo, un azotamentes manifiesta como un psiónico de 9.º nivel. Cuando una de tales criaturas adopta niveles en la misma clase, puede apilar sus poderes psiónicos natos y la progresión en la clase psiónica. Por ejemplo, si una azotamentes se convierte en un psiónico azotamentes de 5.º nivel, posee la aptitud psiónica (puntos de poder, poderes conocidos y nivel de manifestador) de un psiónico de 14.º nivel.

Las criaturas con poderes psiónicos que adopten niveles en una clase distinta que la que emula, combinan sus dos reservas de puntos de poder en una sola, pero manifiestan poderes de cada clase psiónica de forma separada. Por ejemplo, un azotamentes con seis niveles de guerrero psiónico posee los puntos de poder de un azotamentes más aquellos de un guerrero psiónico de 6.º nivel, pero manifiesta sus poderes de psiónico como un manifestador de 9.º nivel y sus poderes de guerrero psiónico como un manifestador de 6.º nivel.

APTITUDES PSÍQUICAS

La mayoría de los monstruos psiónicos tienen cierta cantidad de aptitudes psíquicas, que funcionan de forma parecida a las sortilegas. Obviamente, son psiónicas (y por lo tanto mágicas, a menos que el DM haya decidido separar la magia de la psiónica en su campaña) y funcionan igual que los poderes o conjuros. Una criatura con aptitudes psíquicas no paga puntos de poder por estas aptitudes y no pagan ningún coste en PX asociado con manifestar el poder que la aptitud duplica.

Las aptitudes psíquicas no funcionan en un *campo de negación psiónica* y están sujetas a la RP si el poder o conjuro que la aptitud duplica es afectada por ella.

Una aptitud psíquica posee un límite de cuántas veces puede ser usada; una que puede usarse a voluntad no lo posee. Utilizar una aptitud psíquica es una acción estándar a menos que se indique lo contrario, y hacerlo mientras se está amenazado provoca ataques de oportunidad. Es posible realizar una prueba de Concentración para usar una aptitud psíquica a la defensiva y evitar ataques de oportunidad, como se haría utilizando un poder o conjuro. Una aptitud psíquica puede ser interrumpida como lo puede ser un conjuro. Las aptitudes psíquicas no pueden ser utilizadas para contraconjurar, como tampoco pueden ser contraconjuradas.

Todas las criatura con aptitudes psíquicas tienen asignado un nivel de manifestador, que indica cómo de difíciles son de disipar sus efectos psíquicos y determina todas las variables dependientes del nivel (como el alcance o la duración) que las aptitudes pudieran tener. Cuando una criatura utiliza una aptitud psíquica, el poder es manifestado como si hubiera gastado un número de puntos de poder igual a su nivel de manifestador, lo que puede hacer que el poder se vea aumentado y mejore de esa forma su daño o la CD de la salvación. Sin embargo, la criatura no gasta realmente puntos por sus aptitudes psíquicas, incluso si tiene una reserva de poder

debido a aptitudes raciales, niveles de clase o algún tipo de capacidades psiónicas. Por ejemplo, una criatura que manifieste *empujón mental* como un manifestador de 5.º nivel gasta 5 puntos de poder en ello, por lo que inflige 5d10 puntos de daño y añade 2 a la CD de la salvación del poder.

La CD de un TS (en caso de aplicarse) contra la aptitud psíquica de una criatura es 10 + el nivel del poder o conjuro que duplica + el modificador de Car que posea. Recuerda comprobar la entrada de Aumento del poder para ver si el nivel de manifestador de la criatura (y por lo tanto el gasto de puntos de poder efectivo de la criatura) aumenta la CD de la salvación. Para las presentadas en este libro, los cambios a la CD de la salvación efectiva, daño, etc., son indicados en la entrada de la aptitud psíquica.

Foco psiónico

Algunas criaturas poseen dotes que pueden ser solo utilizadas cuando la criatura está psiómicamente enfocada, o que precisan que gaste su foco psiónico. Supón que tales criaturas están psiómicamente enfocadas antes de entrar en combate.

Aptitudes psíquicas y dotes

Las criaturas con acceso a las aptitudes psíquicas pueden utilizar las dotes Potenciar aptitud sortilega y Apresurar aptitud sortilega (consulta las págs. 303 y 304 del *Manual de monstruos*).

Estas dotes pueden ser usadas sólo en aptitudes psíquicas que no incrementen sus efectos debido al aumento. Además, la criatura puede potenciar sólo aptitudes psíquicas con un nivel inferior o igual a la mitad de su nivel de manifestador (redondeando hacia abajo) menos 4. Por ejemplo, una criatura que utiliza aptitudes psíquicas con un nivel de manifestador de 8 puede potenciar sólo aptitudes psíquicas que duplican poderes de 2.º nivel o inferior y no puede apresurar ninguna aptitud psíquica.

Criatura con "psiónico" en su entrada

Los monstruos psiónicos del *Manual de monstruos* y los procedentes de otras fuentes suelen poseer aptitudes sortilegas identificadas con "psiónico", en lugar de "aptitudes sortilegas". A todos los respectos, las criaturas con aptitudes sortilegas descritas como psiónicas son consideradas como aptitudes psíquicas, y manifiestan sus poderes según lo descrito anteriormente.

Conjuros psiónicos

En algunos casos, las aptitudes psíquicas de una criatura (o las aptitudes listadas bajo la entrada "psiónica" de una criatura en el *Manual de monstruos* y otros libros) pueden incluir un efecto que no duplique ningún poder de este libro. Por ejemplo, los duérgar tienen la aptitud de utilizar *invisibilidad* una vez al día como una aptitud psíquica, incluso si *invisibilidad* no está descrita como un poder psiónico en este libro. Para tales aptitudes, simplemente

VERSIONES PSIÓNICAS DE CRIATURAS DEL MANUAL DE MONSTRUOS

Este capítulo proporciona versiones revisadas de las siguientes criaturas del *Manual de monstruos*: abolez, couatl, duérgar, gith-yanki, githzerai, azotamentes y yuan-ti. Estas versiones alternativas son equivalentes psiónicos de sus contrapartidas del *Manual de*

monstruos. Por ejemplo, la versión del couatl en este libro es el couatl psiónico.

En lugar de volver a poner toda la descripción del monstruo, sólo hemos puesto aquellas partes que son específicamente cambiadas por la adición de reglas. Todos los demás elementos de la criatura siguen siendo los mismos (NdC: y se han ahorrado el dibujo).

utiliza la descripción del conjuro existente en el *Manual del jugador*. Trata los niveles de manifestador de las criaturas como niveles de lanzador para ese conjuro. La aptitud sigue siendo de origen psiónico, por lo que los conjuros y poderes que específicamente afecten a los poderes psiónicos pueden negar o reducir sus efectos como haría cualquier otro poder psiónico.

CÓMO INTERPRETAR LAS FICHAS DE LAS CRIATURAS PSIÓNICAS

Muchas de las criaturas de este capítulo poseen poderes psiónicos o aptitudes psíquicas, y algunas poseen ambas. Estas aptitudes son presentadas como se describe a continuación.

Criaturas con aptitudes psíquicas

Cada una de las aptitudes psíquicas de una criatura posee un nivel de manifestador, y aquellas que permiten un TS también proporcionan una CD de la salvación en paréntesis al lado del nombre del poder.

Los poderes que han incrementado sus efectos debido al aumento incluyen información acerca del efecto. Por ejemplo, una entrada típica de un *empujón mental* manifestado por una criatura que ejecuta poderes a 5.º nivel de manifestador reza "3/día: *empujón mental* (5d10, CD 13*)". El asterisco indica que el poder ya ha sido aumentado por la aptitud innata de la criatura.

Los poderes que no pueden ser aumentados, o que son manifestados con su nivel mínimo habitual, no contienen ninguna notación especial. Resuelve el efecto o manifestación del poder sin aumentar el nivel de manifestador dado a la criatura.

Algunas criaturas pueden tener poderes particulares que son manifestados a un nivel mayor o menor que su nivel de manifestador normal. En tales casos, el dicho nivel será proporcionado en la información entre paréntesis que sigue al nombre del poder. Por ejemplo, si una criatura manifiesta normalmente sus aptitudes psíquicas como un manifestador de 7.º nivel, pero su *empujón mental* es realizado como si fuera un manifestador de 3.º nivel, la notación sería "3/día: *empujón mental* (NM 3.º, 3d10, CD 12*)".

ABOLEZ PSIÓNICO

Extraños y terroríficos, los abolez psiónicos acechan en los lagos y mares subterráneos, utilizando sus poderes mentales para esclavizar a aquellos lo suficientemente desafortunados como para introducirse por error en sus dominios. Los abolez son descritos en mayor detalle en el *Manual de monstruos*, aunque en una campaña psiónica, la versión que aparece en dicho libro puede ser ajustada a partir de la siguiente información.

Abolez

Aberración Enorme (acuática, psiónica)

Ataques especiales: aptitudes psíquicas, transformación legamosa.

Dotes: Alerta, Manifestación de combate, Voluntad de hierro.

COMBATE

Un abolez psiónico no posee aptitudes sortilegas o la aptitud de esclavizar del abolez habitual. En su lugar, posee aptitudes psíquicas, incluyendo *dominación psiónica*.

Aptitudes psíquicas: A voluntad: *enlace mental* (no voluntario, nueve objetivos, CD 14*), *impulso sensorial falso* (cinco objetivos, CD 16*), *incapacitar* (cono de 30', 12 DG, CD 20*),

interrupción mental (radio de 20', CD 18*); 3/día: *dominación psiónica* (cualquier objetivo, 24 horas, CD 20*), *escudo del pensamiento* (RP 21, 3 asaltos*), *flagelación del Ego* (NM 7.º, 2d4, CD 17*), *insinuación al Ello* (NM 7.º, tres objetivos, CD 17*); 1/día: *muro de ectoplasma* (CD 17), *psicomodificar recuerdo* (CD 17), *visión remota* (CD 17). Nivel de manifestador 13.º. La CD de la salvación utiliza el modificador de Carisma.

*Incluye el aumento debido al nivel de manifestador del abolez.

ASESINO DE PSIÓNICOS

Construido Grande

Dados de golpe: 15d10+30 (112 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 20' (4 casillas)

CA: 28 (-1 tamaño, +19 natural), toque 9, desprevenido 28

Ataque base/Presa: +11/+25

Ataque: golpetazo +20 c/c (2d10+10)

Ataque completo: 2 golpetazos +20 c/c (2d10+10)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: disipar psiónica



Asesino de psiónicos

Cualidades especiales: rasgos de constructo, RD 10/adamantita, visión en la oscuridad hasta 60', inmunidad a la psiónica, visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +5

Características: Fue 31, Des 10, Con -, Int -, Sab 11, Car 1

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o banda (2-4)

Valor de desafío: 12

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 16-21 DG (Grande); 22-45 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura mide cerca de 10' de alto y ha crecido o ha sido cincelada a partir de un cristal rojo sangre. Sus facetas serradas y afiladas aumentan la apariencia mortífera de su ominosa forma.

Un asesino de psiónicos (también llamado gólem de cristal) mide 9' 6" de alto y pesa alrededor de 2.500 lb. Su cuerpo está compuesto de cristales facetados afilados.

A pesar de que su nombre hace referencia a los psiónicos, estos gólem son creados para convertirse en la perdición de cualquier criatura o personaje psiónica. Sus cuerpos de cristal algunas veces son labrados con símbolos que prometen la muerte a los seres psiónicos y a menudo también portan tatuajes psiónicos.

COMBATE

Un asesino de psiónicos no hace nada sin las órdenes explícitas de su creador. Sigue las instrucciones literalmente y es incapaz de desarrollar estrategias o tácticas. No utilizan armas, incluso si se les ordena, sino que siempre golpean con sus puños.

El creador de un asesino de psiónicos puede darle órdenes si se encuentra a menos de 60' y puede ver y escuchar a su creador. Si no tiene órdenes, normalmente seguirá su última instrucción lo mejor que pueda, aunque si es atacado responderá a la agresión. Su creador puede darle una orden sencilla que gobierne sus acciones en su ausencia, como pueda ser "Permanece en esta zona y ataca a todas las criaturas que entren".



Asesino del pensamiento

Disipar psiónica (Sb): un asesino de psiónicos puede utilizar *disipar psiónica* como acción gratuita una vez por asalto. El efecto es una disipación de área en una explosión de 30' de radio. La prueba de disipar es 1d20+10.

Rasgos de constructo: un asesino de psiónicos posee inmunidad al veneno, sueño, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos, efecto enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efecto de moral), y cualquier efecto que precise de una salvación de Fortaleza a menos que también funcione en objetos o sea inofensivo. No se ve afectado por los golpes críticos, daño no letal, daño de característica, consunción de característica, fatiga, agotamiento o consunción de energía. No puede ser curado, aunque sí reparado.

Inmunidad a la psiónica (Ex): los asesinos de psiónicos resisten completamente los efectos psiónicos que están sujetos a la RP.

CONSTRUCCIÓN

El cuerpo de un asesino de psiónicos está construido a partir de un enorme bloque de cristal de cuarzo con al menos un peso total de 5.000 lb. y con un coste no inferior a las 8.000 po. Ensamblar el cuerpo precisa de una prueba de Artesanía (escultura) CD 20 o de Artesanía (mampostería) CD 20.

NM 16°. Fabricar constructo psiónico, *doblar la realidad*, *disipar psiónica*, *elaborar*, *semilla mental*, el manifestador debe tener al menos 16° nivel. Precio: 150.000 po. Coste: 79.000 po + 5.680 PX.

ASESINO DEL PENSAMIENTO

Aberración Enorme (psiónica)

Dados de golpe: 14d8+70 (133 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 50' (10 casillas)

CA: 23 (-2 tamaño, +1 Des, +14 natural), toque 9, desprevenido 22

Ataque base/Pres: +10/+26

Ataque: mordisco +17 c/c (3d6+12)

Ataque completo: mordisco +17 c/c (3d6+12)

Espacio/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: mirada de consunción mental, aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60',

Salvaciones: Fort +11, Ref +5, Vol +10

Características: Fue 26, Des 13, Con 21, Int 7, Sab 12, Car 15

Habilidades: Avistar +8, Escuchar +7, Saltar +20, Trepas +12

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Gran fortaleza, Hendedura, Soltura con un arma (mordisco)

Entorno: plano Etéreo

Organización: solitario o manada (2-4)

Valor de desafío: 13

Tesoro: estándar

Alineamiento: suele ser caótico neutral

Avance: 15-28 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

La piel de esta enorme criatura constantemente ondula como una niebla en un fuerte viento. A través de su protopiel se puede ver su esqueleto y apreciar vagamente unos órganos vitales. Posee la forma de un enorme felino depredador, con el cráneo y las garras de una gargantuesca ave de presa. Sus ojos brillan con una luminiscencia misteriosa y pálida.

Los asesinos del pensamiento son una raza de devoradores del pensamiento (descritos más adelante) que han avanzado mucho más en la escala evolutiva que la especie de la que proceden. Un asesino del pensamiento también subsiste con la energía mental de los seres vivos, aunque sólo necesita cruzar su mirada con una presa para empezar a consumir su mente. Al igual que los devoradores del pensamiento, pueden moverse rápidamente entre el plano Etéreo y el Material.

Los asesinos del pensamiento no hablan.

COMBATE

Un asesino del pensamiento acecha desde el plano Etéreo, esperando a que aparezca cualquier criatura inteligente, aunque mejor si es psiónica. Tras localizar una, se desplaza al plano Material, intentando cruzar su vista con la de la víctima. Después de consumir con éxito su mente, la criatura se retira rápidamente al plano Etéreo para digerir su comida.

Un asesino del pensamiento puede pasar hasta 10 asaltos consecutivos en el plano Material antes de que su piel finalmente se disipe y caiga muerta. Si está gravemente herido, huye al plano Etéreo en lugar de proseguir con la lucha.

Mirada de consunción mental (Sb): mata instantáneamente (drenando la mente), alcance 30', Fortaleza CD 19 niega. La CD de la salvación está basada en el Carisma. Se considera un efecto enajenador de muerte. Si la mirada de un asesino del pensamiento se cruza indirectamente (como mediante un espejo o el reflejo en el agua), el oponente no muere si falla la salvación, sino que en su lugar se ve atontado durante 14 asaltos. Por lo demás, es un efecto de mirada como se describe en la pág. 308 del *Manual de monstruos*.

La mirada no puede afectar a criaturas en el plano Material mientras el asesino del pensamiento permanezca en el Etéreo, aunque sí que puede afectar a criaturas etéreas mientras se encuentre en el plano Material.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: *camaleón*, *cerradura cerebral* (cualquier que tenga mente, CD 14*), *detectar psiónica*, *distracción* (CD 13); 3/día: *ajuste corporal* (5d12*), *barrera mental* (CA +6, 2 asaltos*), *trampa mental* (10 asaltos*), *pasear por las paredes*, *precognición*; 1/día: *escapar a la detección*. Nivel de manifestador 14°. La CD de la salvación utiliza el modificador de Carisma.

*Incluye el aumento debido al nivel de manifestador del asesino del pensamiento.

Excursión etérea (Sb): un asesino del pensamiento puede desplazarse del plano Etéreo al Material como una acción de movimiento, para luego hacer el desplazamiento inverso como una acción gratuita. Por lo demás, esta aptitud es igual a un poder de *excursión psiónica etérea*.

AZOTAMENTES PSIÓNICOS

Los azotamientos, habitantes de las profundidades no iluminadas muy por debajo del mundo de la superficie y también conocidos como ilícidos, quizás sean las criaturas más infames y temidas de aquellos que poseen poderes mentales. Los azotamientos están descritos en detalle en el *Manual de monstruos*, aunque los ilícidos de una campaña psiónica deberían ser ajustados según la información que viene a continuación.

Azotamientos

Aberración Mediana (psiónica)

Ataques especiales: extracción, agarrón mejorado, *explosión mental*, poderes psiónicos

Cualidades especiales: RP 25, telepatía 100'

Habilidades: Averiguar intenciones +7, Avistar +11, Concentración +11, Disfrazarse +3 (+5 actuando), Engañar +11, Escondarse +10, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +10, Saber (psiónica) +12, Utilizar objeto psiónico +7

Dotes: Manifestación de combate, Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas

COMBATE

Un azotamiento psiónico confía en tácticas similares a las descritas para los azotamientos en el *Manual de monstruos*. Su arma más mortífera es su aptitud de *explosión mental*, aunque también utiliza una amplia variedad de poderes, que van desde ofensivos como *flagelación del Ego* y *empujón mental*, hasta compulsiones doblegadas de la voluntad como *dominación psiónica*.

Un azotamiento psiónico prefiere utilizar su *explosión mental* como forma de ataque principal, puesto que no le cuesta puntos de poder.

Un azotamiento psiónico no posee las aptitudes sortilegas habituales de los ilícidos. En su lugar, posee aptitudes psíquicas.

Poderes psiónicos: un azotamiento psiónico manifiesta poderes como un psiónico (telépata) de 9º nivel. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Inteligencia.

Poderes de psiónico habitualmente conocidos (puntos de poder 90, salvación CD 14 + el nivel del poder): 1.º: *detectar psiónica*, *empujón mental* (CD 15*), *hechizo psiónico* (CD 15*), *precognición defensiva*, *vigor*; 2.º: *equilibrio corporal*, *flagelación del Ego* (CD 16*), *insinuación al Ello* (CD 16*), *leer pensamientos* (CD 16*), *levitación psiónica*, *sugestión psiónica* (CD 16*); 3.º: *ajuste corporal*, *barrera mental*, *disipar psiónica*; 4.º: *dominación psiónica* (CD 18*), *fortaleza intelectual*, *puerta dimensional psiónica*; 5.º: *desplazamiento psiónico de plano*, *sonda mental* (CD 19*).

*Este poder puede ser aumentado.

AZUL

Azul, psiónico de 1.º nivel (telépata)

Humanoide Pequeño (trasgoide, psiónico)

Dados de golpe: 1d4+1 más 4 (10 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 16 (+1 tamaño, +1 Des, +4 *armadura inercial*), toque 11, desprevénido 15

Ataque base/Presa: +0/-6

Ataque: bastón -2 c/c (1d4-2) o ballesta ligera +1 a distancia (1d6/19-20)

Ataque completo: bastón -2 c/c (1d4-2) o ballesta ligera +1 a distancia (1d6/19-20)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: poderes psiónicos

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'

Salvaciones: Fort +2, Ref 0, Vol +3

Características: Fue 6, Des 13, Con 14, Int 17, Sab 12, Car 8

Habilidades: Avistar +3, Concentración +6, Conocimiento de psiónica +7, Escondarse +7, Montar +5 y Moverse sigilosamente +5.

Dotes: Cuerpo psiónico, Talento innato^B

Entorno: llanuras templadas

Organización: solitario, banda (1 más 4-9 guerreros trasgos), banda (2d10 más 10-100 guerreros trasgos más 100% no combatientes más 1 sargento de 3.º nivel más 20 adultos y 1 líder de 4.º a 6.º nivel), partida de guerra (2d4 más 40-400 guerreros trasgos)

más 100% no combatientes más 1 sargento de 3.º nivel más 20 adultos, 1 o 2 tenientes de 4.º o 5.º nivel, 1 líder de 6.º a 8.º nivel, 10-24 huar-gos, y 2-4 lobos terribles)

Valor de desafío: 1

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: según clase de personaje (normalmente psiónico)

Ajuste de nivel: +1

Este pequeño humanoide tiene un tinte azulado en una cara plana caracterizada por una ancha nariz, orejas puntiagudas y una alta frente. Tiene una ancha boca con dientes pequeños y afilados, y sus ojos brillan con inteligencia. Lleva una túnica de cuero negro.

Los azules son una subraza de trasgos con una maña innata por la psiónica. Su piel azulada les deja aparte de los demás trasgos inmediatamente, lo que suele hacerles el objetivo de no sólo los enemigos de su raza, sino también de otros trasgos. Las comunidades ilustradas de su raza conservan a los azules, puesto que aquellos que sobreviven hasta la edad adulta son beneficiosos para la tribu.

Un azul suele ser más pequeño que un trasgo típico, alzándose unos 3' y pesando unas 40 lb. Los azules poseen una piel azulada característica, y sus ojos son menos grises que los de un trasgo común. Por lo demás, se asemejan a su especie. Normalmente visten cortas túnicas de cuero teñidas de negro.

Los azules hablan trasgo y común.

La mayoría de los azules hallados fuera de sus hogares son psiónicos; la información en el bloque de estadísticas es para un psiónico de 1.º nivel.

COMBATE

Los azules apoyan a los guerreros trasgos y suelen ser llamados para liderar a una banda de ellos (desde la retaguardia) a la batalla.

Poderes psiónicos: el azul descrito aquí es un psiónico de 1.º nivel.

Poderes psiónicos conocidos típicos (puntos de poder 3*; salvación CD 13 + el nivel del poder): 1.º: *armadura inercial*, *empujón mental* (CD 14), *hechizo psiónico* (CD 14). Nivel de manifestador 1.º. La CD de la salvación utiliza el modificador de Inteligencia.

*El azul aquí mostrado ya ha manifestado *armadura inercial*; su reserva normal es de 4 puntos.

Azul



Habilidades: los azules poseen un bonificador +4 racial en las pruebas de Moverse sigilosamente y Montar.

El azul psiónico mostrado aquí tiene las siguientes puntuaciones de características antes de ser ajustadas por la raza: Fue 8, Des 13, Con 14, Int 15, Sab 12, Car 10

LA SOCIEDAD DE LOS AZULES

Los azules suelen integrarse pobremente en sus tribus trasgas. Los trasgos normales se ríen de ellos (aunque no a la cara), y los líderes no les dan su confianza. No es infrecuente para los azules morir a manos de su propia raza debido al miedo que despiertan. Como resultado, suelen ser extremadamente paranoicos; aquellos que sobreviven lo hacen porque se vuelven crueles, astutos y peligrosos. Los azules suelen vivir aparte en cavernas propias, aunque debido a que dependen de la protección de su tribu, no suelen alejarse demasiado.

En una tribu que contenga más de un azul, un "Concilio de azules" puede obtener secretamente el

control y después de eso manipular al líder titular como si fuera una marioneta. Tales tribus suelen ser mucho más peligrosas que aquellas que matan a sus azules a temprana edad.

PERSONAJES AZULES

Los azules tienden a ser psiónicos, aunque los criados en comunidades donde su especie es rara pueden optar por el camino del indómito.

Los personajes azules poseen los siguientes rasgos raciales.

— -2 a Fuerza, +2 a Inteligencia, -2 a Carisma.

— **Tamaño Pequeño:** bonificador +1 a la CA, bonificador +1 a las tiradas de ataque, bonificador +4 a las pruebas de Escondarse, penalizador -4 a las pruebas de presa, sólo pueden levantar y transportar 3/4 del peso que pueden los personaje Medianos.

— La velocidad base de un azul es de 30'.

— Visión en la oscuridad 60'.

— **Psiónico nato:** los azules obtienen 1 punto de poder adicional a 1.º nivel.

— **Habilidades raciales:** un personaje azul posee un bonificador +4 racial a las pruebas de Moverse sigilosamente y Montar.

— **Idiomas automáticos:** común, trasgo. Idiomas adicionales: dracónico, élfico, gigante, gnoll, orco.

— **Clase predilecta:** psiónico.

— **Ajuste de nivel:** +1.

BIRLADOR TEMPORAL

Aberración Grande (psiónica)

Dados de golpe: 8d8+16 (52 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 15 (-1 tamaño, +3 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +6/+11

Ataque: garra +6 c/c (1d6+1)

Ataque completo: 4 garras +6 c/c (1d6+1) y un mordisco +1 c/c (1d8) y cuerno +1 c/c (1d4)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes psíquicas, robo temporal

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60'

Salvaciones: Fort +4, Ref +5, Vol +7

Características: Fue 13, Des 17, Con 14, Int 7, Sab 12, Car 14

Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7, Piruetas +6

Dotes: Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 3

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente maligno (cualquiera)

Avance: 9-15 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

El cuerpo en forma de bolsa de esta criatura de 8' de alto está equilibrado sobre una única pierna poderosa, que finaliza en un pie prensil. Un solo cuerno crece en su parte superior. Posee cuatro ojos y una gran boca. Cuatro brazos de múltiples articulaciones se extienden de su cuerpo, cada uno terminando en unas garras crueles.

Los birladores temporales son cazadores que utilizan sus aptitudes psiónicas desconcertantes para evitar que los compañeros de su presa, si es que tiene alguno, le proporcionen ayuda.

Los birladores temporales son vástagos de los birladores etéreos (véase *Manual de monstruos*), aunque más grandes y agresivos. Son de color amarillento con marcas grises y azules.

Los birladores temporales no hablan.

COMBATE

Un birlador temporal acecha oculto utilizando su poder de *camaleón* (prueba de Esconderse +9), esperando a una presa apropiada. Prefiere emboscar a las criaturas desde atrás, e intenta sorprender a su víctima. Luego se retira rápidamente al futuro cercano.

Cuando está gravemente herido, un birlador temporal utiliza su aptitud de robo temporal (sólo sobre sí mismo) o *puerta dimensional psiónica*.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un birlador temporal debe golpear a una criatura de tamaño Grande o inferior con dos garras, tras lo cual puede intentar una presa como una acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si vence en la prueba de presa, establece una inmovilización y utiliza su aptitud de robo temporal.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: *camaleón*, *distraer* (CD 13), *levitación psiónica*, *pasear por las paredes*, *puerta dimensional psiónica*; 3/día: *barra mental*. Nivel de manifestador 8°. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Robo temporal (Sb): si un birlador temporal apresa con éxito a una criatura Grande o de menor tamaño, se cierra sobre el cuerpo de su oponente y se desplaza 7 minutos hacia el futuro como acción gratuita. Los observadores, en caso de haber alguno, ven al birlador temporal y a su presa desaparecer en un destello, y reaparecen 7 minutos después en la misma orientación y condiciones en que se encontraban. En lo que respecta al birlador y a su presa, no ha pasado nada de tiempo. La víctima debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 16) o resultar atontado durante 1 asalto debido a la desorientación temporal. Por lo demás, la aptitud es igual un salto en el tiempo ejecutado por un manifestador de 8° nivel.

Birlador temporal



CEREBRILITH

Ajeno Grande (psiónico, caótico, maligno, extraplanario, tanar'ri)

Dados de golpe: 9d8+63 (103 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 25 (-1 tamaño, +1 Des, +15 natural), toque 10, desprevenido 24

Ataque base/Presa: +9/+19

Ataque: mordisco +14 c/c (1d8+6)

Ataque completo: mordisco +14 c/c (1d8+6) y 2 garras +9 c/c (1d6+3)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes psíquicas, aptitudes sortílegas, convocar tanar'ri

Cualidades especiales: RD 10/bien, visión en la oscuridad hasta 60', inmunidad a la electricidad y veneno, rasgos de ajeno, rasgos psiónicos, RE 10 (ácido, frío y fuego), RP 20, telepatía 100'

Salvaciones: Fort +13, Ref +7, Vol +10

Características: Fue 22, Des 13, Con 25, Int 15, Sab 18, Car 21

Habilidades: Averiguar intenciones +14, Avistar 22, Buscar +12, Concentración +17, Conocimiento de psiónica +12, Escondarse +7, Escuchar +22, Moverse sigilosamente +11, Saber (arcano) +12, Saber (los Planos) +12, Saber (psiónica) +12, Saltar +16

Dotes: Ataque poderoso, Golpe

inevitable, Meditación psiónica, Puño psiónico, Talento innato*

Entorno: las Capas infinitas del Abismo

Organización: solitario o banda (2-4)

Valor de desafío: 10

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 10-18 DG (Grande); 19-27 (Enorme)

Ajuste de nivel: +9

Esta monstruosidad parece un humanoide enorme de unos 8' de alto, con un increíble cerebro hinchado. Su cráneo combado y alargado va hacia atrás, fusionándose sin costuras con su joroba. Su boca colmilluda sobresale de debajo de una frente huesuda. El resto del cuerpo es espigado pero liso y brillante, como si estuviera recubierto por una constante secreción de fluido. El demonio camina sobre sus cuatro miembros aunque se yergue para luchar.

Los cerebrilith son demonios cuyos temibles poderes son acrecentados por la psiónica. Son expertos que se unen a ejércitos demoníacos sólo como respuesta a requisitos específicos (tales como la necesidad de derrotar criaturas y personajes psiónicos mortales). Cuando no están tan ocupados, desarrollan y entrenan continuamente sus impresionantes aptitudes mentales que ya poseen (solos o en pequeños grupos), normalmente acechando a mortales.

Los cerebrilith no se detienen ante nada para asesinar enemigos inteligentes. Disfrutan extrayendo el cerebro de sus víctimas, examinándolo con la esperanza de descubrir nuevos conocimientos de las artes mentales.

COMBATE

Los cerebrilith favorecen los ataques telepáticos, normalmente comenzando una batalla con el lanzamiento de una furiosa barrera de *flagelación del Ego* e *insinuación al Ello*. Cuerpo a cuerpo, los cerebrilith suelen utilizar su habilidad de Concentración para obtener el foco psiónico, y así usar *Puño psiónico* o *Golpe inevitable* (este último en conjunción con *Ataque poderoso*).

Las armas naturales de un cerebrilith, así como cualquier arma que porte, son consideradas de alineamiento caótico y maligno en lo referente a superar la RD.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: *emisión cerebral* (cualquiera con una mente, CD 17*), *detectar psiónica*, *flagelación del Ego* (2d4, CD 19*), *insinuación al Ello* (cuatro objetivos, CD 20*), *trampa mental* (5 asaltos*); 3/día: *dominación psiónica* (24 horas, CD 20*), *forma ectoplásmica*, *sonda mental* (CD 20); 1/día: *empujón mental* (9d10, CD 20*). Nivel de manifestador 9°. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

*Incluye el aumento del nivel de manifestador del cerebrilith.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *azote sacrílego* (CD 19), *círculo mágico contra el bien* (CD 18), *detectar el bien*, *disipar el bien* (CD 20), *oscuridad profunda*, *profanar*, *teleporta-*



Cerebrilith

SW

ción mayor (sólo a sí mismo más 50 lb. en objetos). Nivel de lanzador 9°. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Convocar tanar'ri (St): una vez al día, un cerebrilith puede intentar convocar 4d6 gibados (consulta el *Manual de monstruos*) u otro cerebrilith con un 35% de posibilidades de éxito. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 4.º nivel.

Rasgos de ajeno: un cerebrilith no puede ser revivido, reencarnado o resucitado (aunque un deseo limitado, deseo, milagro o resurrección verdadera puede devolverle la vida). Tiene visión en la oscuridad hasta 60'.

Habilidades: los cerebrilith poseen un bonificador +8 racial a las pruebas de Escuchar y Avistar.

CONSTRUCTO ASTRAL

Los constructos astrales son traídos a la existencia mediante el poder de metacreatividad *constructo astral*. Son creados a partir de ectoplasma en bruto (una parte del medio astral llevado al plano Material). Los puntos gastados por el creador del constructo durante la manifestación del poder determinan el nivel que tendrá. Sin embargo, incluso los constructos astrales del mismo nivel varían de unos a otros, dependiendo de los caprichos de sus creadores.

COMBATE

Los constructos astrales actúan como indiquen sus creadores. Como una acción gratuita, el manifestador de un constructo puede dirigirle para atacar a ciertos enemigos, utilizar tácticas o poderes especiales, realizar otras acciones o no hacer nada. El constructo hace exactamente lo que su creador le diga que haga.

Un constructo astral suele aparecer como un ectoplasma animado con una forma vagamente humana, aunque el manifestador puede moldearlo o esculpirlo a su gusto dentro de los límites impuestos por el tamaño de la criatura. La calidad de una "escultura de constructo" es determinada por una prueba de Artesanía (escultura). Un resultado de 10 a 19 crea una criatura que es reconociblemente similar a la forma de criatura deseada; un resultado de 20 a 29 crea un constructo con la apariencia igual al tipo de criatura deseado; un resultado igual o mayor a 30 crea un constructo que es igual que un individuo específico. Sin embargo, sin importar lo alta que sea la prueba de Artesanía (escultura), la apariencia de un constructo astral no puede ocultar el material ajeno a este mundo del cual está creado.

Rasgos de constructo: un constructo astral posee inmunidad al veneno, sueño, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos, efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral), y cualquier efecto que precise de una salvación de Fortaleza, a menos que también funcione sobre objetos o sea inofensivo. No se ve afectado por los golpes críticos, daño no letal, daño de característica, consunción de característica, fatiga, agotamiento o consunción de energía. No puede ser curado, aunque sí reparado.

Aptitudes especiales: cada vez que se crea un constructo astral, el manifestador decide aplicar una aptitud especial al constructo. En el momento en que comienza a manifestar el poder de *constructo astral*, decide una o más aptitudes especiales de una lista adecuada al nivel del constructo astral.

CÓMO CREAR UN CONSTRUCTO ASTRAL

Cuando se manifiesta el poder de *constructo astral*, el manifestador ensambla la criatura a partir de una lista de opciones, como se especifica en el bloque de características. Un manifestador siempre

puede sustituir dos opciones de una lista inferior por una de sus aptitudes conferidas (por ejemplo, si tu constructo astral obtiene una aptitud de la lista B, puedes elegir en vez de ella dos de la lista A). Diversas selecciones de la misma opción de lista no se apilan a menos que la aptitud lo especifique.

Algunas elecciones de la lista confieren a un constructo astral la aptitud de manifestar poderes específicos como aptitudes psíquicas. A menos que utilice la aptitud como una acción gratuita, un constructo astral que manifiesta un poder lo hace como una acción estándar que provoca ataques de oportunidad. Todos esos poderes poseen un nivel de manifestador igual a los DG del constructo astral o el nivel de manifestador del creador, lo que sea inferior.

Un constructo astral no necesita cumplir los prerequisites de una dote conferida por una elección de lista. Por ejemplo, uno con la aptitud de hendedura no necesita cumplir los prerequisites de la dote Hendedura para utilizarla.

Lista A de constructo astral

Un manifestador que cree un constructo de niveles 1 a 3 puede escoger una aptitud especial de la siguiente lista.

Ataque poderoso (Ex): el constructo astral obtiene la dote Ataque poderoso.

Celeridad (Ex): la velocidad base terrestre del constructo aumenta en 10'.

Derribar (Ex): si el constructo astral golpea con su ataque de golpetazo, puede intentar derribar al oponente como una acción gratuita sin realizar un ataque de toque o provocar ataques de oportunidad. Si el intento falla, el oponente no puede reaccionar con un derribo sobre el constructo astral.

Desvío (Ex): el constructo astral obtiene un bonificador +1 de desvío a la CA.

Embestida mejorada (Ex): el constructo astral obtiene la dote Embestida mejorada.

Enaltecimiento (Ex): el constructo astral obtiene 5 pg adicionales.

Golpetazo mejorado (Ex): el constructo astral obtiene la dote Ataque natural mejorado (pág. 303 del *Manual de monstruos*).

Hendedura (Ex): el constructo astral obtiene la dote Hendedura.

Movilidad (Ex): el constructo astral obtiene la dote Movilidad.

Nadar (Ex): el constructo astral tiene una forma alargada parecida a la de un tiburón y obtiene una velocidad de natación de 30'.

Resistencia (Ex): escoge uno de los siguientes tipos de energía: fuego, frío, ácido, electricidad o sonido. El constructo astral obtiene una resistencia 5 contra ese tipo de energía.

Volar (Ex): el constructo astral tiene alas físicas y una velocidad de vuelo de 20' (regular).

Lista B de constructo astral

Un manifestador que cree un constructo astral de niveles 4 a 6 puede escoger una aptitud especial de esta lista. Alternativamente, puede tener dos aptitudes especiales de la lista A.

Abalanzarse (Ex): si el constructo astral carga contra un enemigo, puede realizar un ataque completo.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el constructo debe impactar con su golpetazo. Un constructo puede utilizar esta aptitud sólo contra un objetivo que posea una categoría de tamaño inferior a la suya.

Ataque adicional: si el constructo astral es de tamaño Mediano o inferior, obtiene dos ataques de golpetazo en lugar de uno cuando



Constructo astral

realice un ataque completo. Su bonificador a las tiradas de daño para cada uno es igual a su modificador de Fuerza, y no $Fuerza \times 1/2$.

Si el constructo astral es Grande o mayor, obtiene tres golpetazos en lugar de dos cuando realiza un ataque completo. Por lo demás, sus ataques siguen siendo iguales.

Castigo (Sb): una vez al día, el constructo astral puede realizar un ataque que inflige daño adicional igual a sus DG.

Crítico mejorado (Ex): el constructo astral obtiene la dote Crítico mejorado con sus ataques de golpetazo.

Curación rápida (Ex): el constructo astral cura 2 puntos de golpe cada asalto, pero sigue siendo inmediatamente destruido cuando alcanza los 0 pg.

Desvío avanzado (Ex): el constructo astral obtiene un bonificador +4 de desvío a la CA.

Enaltecimiento mejorado (Ex): el constructo astral obtiene 15 pg adicionales.

Músculo (Ex): el constructo astral obtiene un bonificador +4 a su puntuación de Fuerza.

Nadar mejorado: el constructo astral tiene una forma alargada parecida a la de un tiburón y obtiene una velocidad de natación de 60'.

Pisotear (Ex): como acción estándar durante su turno cada asalto, un constructo astral de tamaño Grande o superior puede literalmente correr sobre un enemigo de al menos un nivel de

tamaño inferior que sí mismo. Simplemente se mueve sobre elponente para infligir daño contundente igual a $1d8 +$ su modificador de Fue. El objetivo puede intentar una salvación de Reflejos ($CD 10 + 1/2$ de los DG del constructo astral + el modificador de Fue que tenga) para negar el daño, o puede en su lugar optar por realizar un ataque de oportunidad con un penalizador de -4 (véase 'Pisotear' en la pág. 309 del *Manual de monstruos*).

Reducción del daño mejorado (Ex): la superficie del constructo astral forma un duro caparazón que le proporciona una RD superior en 3 puntos (o una RD 3/magia si no tiene ya una).

Toque de energía (Ex): si eres un cinetista con la dote Conocimiento expandido ligada a este poder, los ataques físicos del constructo astral están rodeados de tu tipo de energía, por lo que inflige $1d6$ puntos de daño por energía. En caso contrario, el constructo astral inflige $1d4$ puntos de daño por energía del tipo que decidas (fuego, frío, ácido o electricidad) cuando lo manifiestes.

Toque venenoso (Ex): si el constructo astral golpea con su ataque cuerpo a cuerpo, el objeto debe realizar una salvación inicial de Fortaleza ($CD 10 + 1/2$ de los DG del constructo + el modificador de Car que posea) o sufrir 1 punto de daño a la Constitución. Un minuto después, el objetivo debe salvarse de nuevo o sufrir $1d2$ puntos de daño a la Constitución.

Volar mejorado (Ex): el constructo astral posee unas alas físicas y una velocidad de vuelo de 40' (regular).

Lista C de constructo astral

Un manifestador que cree un constructo astral de niveles 7 a 9 puede optar por una aptitud especial de esta lista. Alternativamente, el constructo astral puede tener dos aptitudes de la lista B (las opciones de la lista B pueden ser cambiadas a su vez por dos opciones de la lista A).

Ataque de torbellino (Ex): el constructo astral obtiene la dote Ataque de torbellino.

Ataque elástico (Ex): el constructo astral obtiene la dote Ataque elástico.

Constreñir (Ex): el constructo astral posee la aptitud de agarrón mejorado con su golpetazo. Además, con una prueba de presa con éxito, el constructo astral inflige daño igual a su daño de golpetazo.

Desgarrar (Ex): el constructo astral realiza ataques de garras en lugar de golpetazos (inflige la misma cantidad de daño, aunque es daño cortante en lugar de contundente). Un constructo astral que golpee al mismo oponente con dos ataques de garras en el mismo asalto desgarrar a su enemigo, lo que le inflige daño adicional igual a $2d6 + 1/5$ veces su modificador de Fue.

Deslizamiento dimensional (Ps): el constructo astral puede manifestar deslizamiento dimensional (NM igual a sus DG) como una acción de movimiento una vez por asalto.

Desvío extremo (Ex): el constructo astral obtiene un bonificador +8 de desvío a la CA.

Enaltecimiento adicional (Ex): obtiene 30 pg adicionales.

Flecha de energía (Ps): el constructo astral puede manifestar flecha de energía (NM 8º) como una acción estándar una vez por asalto. El creador establece el tipo de energía que puede manifestar cuando crea el constructo.

Golpe (Ps): el constructo astral puede manifestar ráfaga conmovionante (NM 7º) como una acción gratuita una vez por asalto.

Invisibilidad natural (Sb): el constructo astral está constantemente invisible, incluso cuando ataca. Esta aptitud es inherente y no está sujeta al conjuro purgar invisibilidad.

Reducción del daño extremo (Ex): la superficie del constructo astral crea unas placas duras semejantes a armadura que le proporcionan 6 puntos de RD adicionales.

Resistencia a poderes (Ex): el constructo astral obtiene una RP igual a 10 + sus DG.

Vista ciega (Ex): el constructo astral posee vista ciega con un alcance de 60'.

CONSTRUCTO ASTRAL DE 1.º NIVEL

Constructo Pequeño

Dados de golpe: 1d10+10 (15 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 18 (+2 Des, +5 natural, +1 tamaño), toque 13, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +2/-1

Ataque: golpetazo +3 c/c (1d4+3)

Ataque completo: golpetazo +3 c/c (1d4+3)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: una aptitud de la lista A, rasgos de constructo, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +0, Ref +2, Vol +0

Características: Fue 15, Des 15, Con -, Int -, Sab 11, Car 10

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

CONSTRUCTO ASTRAL DE 3.º NIVEL

Constructo Mediano

Dados de golpe: 3d10+20 (36 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +4/+7

Ataque: golpetazo +7 c/c (1d6+7)

Ataque completo: golpetazo +7 c/c (1d6+7)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: una aptitud de la lista A, rasgos de constructo, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +1, Ref +3, Vol +1

Características: Fue 21, Des 15, Con -, Int -, Sab 11, Car 10

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

CONSTRUCTO ASTRAL DE 4.º NIVEL

Constructo Mediano

Dados de golpe: 5d10+20 (47 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 22 (+2 Des, +10 natural), toque 12, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +5/+10

Ataque: golpetazo +10 c/c (1d6+10)

Ataque completo: golpetazo +10 c/c (1d6+10)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: una aptitud de la lista B, rasgos de constructo, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +1, Ref +3, Vol +1

Características: Fue 25, Des 15, Con -, Int -, Sab 11, Car 10

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 3

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

CONSTRUCTO ASTRAL DE 5.º NIVEL

Constructo Grande

Dados de golpe: 7d10+30 (68 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 23 (+1 Des, +13 natural, -1 tamaño), toque 10, desprevenido 22

Ataque base/Presa: +7/+18

Ataque: golpetazo +13 c/c (1d8+9)

Ataque completo: 2 golpetazos +13 c/c (1d8+9)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: una aptitud de la lista B, rasgos de constructo, RD 5/magia, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +2, Ref +3, Vol +2

Características: Fue 29, Des 13, Con -, Int -, Sab 11, Car 10

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 5

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

CONSTRUCTO ASTRAL DE 6.º NIVEL

Constructo Grande

Dados de golpe: 10d10+30 (85 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 25 (+1 Des, +15 natural, -1 tamaño), toque 10, desprevénido 24

Ataque base/Presa: +9/+22

Ataque: golpetazo +17 c/c (1d8+11)

Ataque completo: 2 golpetazos +17 c/c (1d8+11)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: una aptitud de la lista B, rasgos de constructo, RD 10/magia, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +3

Características: Fue 33, Des 13, Con -, Int -, Sab 11, Car 10

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 7

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

CONSTRUCTO ASTRAL DE 7.º NIVEL

Constructo Grande

Dados de golpe: 13d10+30 (85 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 27 (+1 Des, +17 natural, -1 tamaño), toque 10, desprevénido 26

Ataque base/Presa: +11/+25

Ataque: golpetazo +20 c/c (1d8+12)

Ataque completo: 2 golpetazos +20 c/c (1d8+12)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: una aptitud de la lista C, rasgos de constructo, RD 10/magia, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +4, Ref +5, Vol +4

Características: Fue 35, Des 13, Con -, Int -, Sab 11, Car 10

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 8

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

CONSTRUCTO ASTRAL DE 8.º NIVEL

Constructo Grande

Dados de golpe: 16d10+30 (118 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 29 (+1 Des, +19 natural, -1 tamaño), toque 10, desprevénido 28

Ataque base/Presa: +14/+30

Ataque: golpetazo +25 c/c (1d8+14)

Ataque completo: 2 golpetazos +25 c/c (1d8+14)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: una aptitud de la lista C, rasgos de constructo, RD 15/magia, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +5, Ref +6, Vol +5

Características: Fue 39, Des 13, Con -, Int -, Sab 11, Car 10

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 9

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

CONSTRUCTO ASTRAL DE 9.º NIVEL

Constructo Enorme

Dados de golpe: 19d10+30 (144 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 50' (10 casillas)

CA: 33 (+25 natural, -2 tamaño), toque 8, desprevénido 33

Ataque base/Presa: +16/+38

Ataque: golpetazo +28 c/c (2d6+16)

Ataque completo: 2 golpetazos +28 c/c (2d6+16)

Espacio/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: dos aptitudes de la lista C, rasgos de constructo, RD 15/magia, visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +6

Características: Fue 43, Des 11, Con -, Int -, Sab 11, Car 10

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 10

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

COUATL PSIÓNICO

Dotado de conjuros arcanos, divinos y aptitudes psiónicas, un couatl psiónico es un poderoso campeón del bien. El couatl es descrito en el *Manual de monstruos*, aunque aquellos que aparezcan en una campaña psiónica pueden ser ajustados de la siguiente forma.

Couatl

Ajeno Grande (nativo, psiónico)

Ataques especiales: constreñir 2d8+6, agarrón mejorado, veneno, aptitudes psiónicas, conjuros

COMBATE

Los couatl psiónicos utilizan sus aptitudes psiónicas y conjuros para atacar a distancia antes de acercarse al cuerpo a cuerpo.

El couatl psiónico no posee las aptitudes sortilegas psiónicas del couatl estándar. En su lugar, posee aptitudes psíquicas.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: *detectar psiónica*, *leer pensamientos* (CD 15), *nublar mente* (CD 15), *ver el aura*; 3/día: *barrera mental* (2 asaltos*), *desplazamiento psiónico de plano*, *escudo del pensamiento* (RP 19*), *metamorfosis*. Nivel de manifestador 9°. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

*Incluye el aumento por el nivel de manifestador del couatl.

CRIATURA FRÉNICA

Las criaturas frénicas aparentemente no tienen diferencias con ejemplos estándar de su raza, aunque albergan un gran poder mental.

Los monstruos que poseen una aptitud psiónica de forma natural, como los azotamentes, no se encuentran entre las criaturas mentales; son monstruos entre los de su raza, aunque por lo demás criaturas normales cuyas mentes son más poderosas que las de sus compañeros. De forma parecida, las criaturas que avanzan según la clase de personaje normalmente no son criaturas frénicas, sólo adoptan niveles en una clase psiónica para refinar sus poderes mentales.

EJEMPLO DE CRIATURA FRÉNICA

Este horrible monstruo posee un cuerpo felino, las alas en forma de murciélago de un dragón y una cabeza humanoide con una amplia mandíbula llena de colmillos. Sus ojos brillan verde con energía psíquica, y su larga cola finaliza en una piña de púas de hierro.

Manticora mental

Bestia mágica Grande (psiónica)

Dados de golpe: 6d10+24 (57 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30' (6 casillas), V1 50' (torpe)

CA: 17 (-1 tamaño, +2 Des, +6 natural), toque 11, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +6/+15

Ataque: garra +10 c/c (2d4+5) o 6 púas +8 a distancia (1d8+2/19-20)

Ataque completo: 2 garras +10 c/c (2d4+5) y mordisco +8 c/c (1d8+2); o 6 púas +8 a distancia (1d8+2/19-20)

Espacio/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: aptitudes psíquicas, púas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra, psiónico nato

Salvaciones: Fort +9, Ref +7, Vol +4

Características: Fue 20, Des 15, Con 19, Int 9, Sab 14, Car 13

Habilidades: Avistar +10, Escuchar +6, Supervivencia +2

Dotes: Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Rastrear^B, Soltura con un arma (púas)

Entorno: marjales cálidos

Organización: solitario, pareja o manada sedentaria (3-6)

Valor de desafío: 7

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente legal maligno

Avance: 7-16 DG (Grande); 17-18 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: +5 (allegado)

Una manticora frénica es un depredador furioso que caza con el formidable poder tanto de su mente como de su cuerpo.

Combate

Al igual que la manticora no psiónica, una manticora frénica suele atacar desde el aire, matando a sus enemigos con descargas de púas de su cola. Utiliza sus poderes mentales para ayudarse a acechar y emboscar a su presa.

Aptitudes psíquicas: 3/día: *empujón mental* (6d10, CD 14*), *precognición defensiva* (bonificador +2 introspectivo*), *vacio mental* (bonificador +4*); 1/día: *ajuste corporal* (3d12*), *cerradura cerebral* (cualquiera salvo aberraciones, dragones, elementales y ajenos, CD 13*), *pantalla de fuerza* (CA +5*). Nivel de manifestador 6°. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

*Incluye el aumento por el nivel de manifestador de la manticora frénica.

Púas (Ex): con un restallido de su cola, una manticora frénica libera una ráfaga de seis púas como una acción estándar (realiza una tirada de ataque por cada púa). Este ataque posee un alcance de 180' sin incremento de distancia. Dos ob-



Manticora frénica

jetivos cualquiera no pueden estar a más de 30' entre sí. La criatura puede lanzar sólo 24 púas en un periodo de 24 horas.

Psiónico nato (Ex): una mantícora frénica posee 1 punto de poder.

Habilidades: las mantícoras frénicas poseen un bonificador +4 racial a las pruebas de Avistar.

CÓMO CREAR UNA CRIATURA FRÉNICA

"Frénica" es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier criatura que no carezca de cerebro y que no posea ya un subtipo psiónico, a la que llamaremos a partir de ahora "criatura base". Una criatura frénica utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base salvo lo indicado a continuación.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura no cambia, a menos que sea un animal, en cuyo caso se convierte en una bestia mágica (animal agrandado). Obtiene el subtipo psiónico.

Aptitudes psíquicas: una criatura frénica posee las aptitudes psíquicas indicadas a continuación, dependiendo de sus DG, siendo todas acumulativas. A menos que se indique lo contrario, una aptitud solo se puede utilizar una vez al día. El nivel de manifestador es igual a los DG de la criatura. La CD de la salvación contra las aptitudes de una criatura frénica utiliza el bonificador de Carisma.

DG Aptitudes

1-2	3/día: <i>precognición defensiva</i> ; 1/día: <i>pantalla de fuerza</i>
3-4	3/día: <i>vacío mental</i> , <i>empujón mental</i>
5-6	1/día: <i>ajuste corporal</i> , <i>cerradura cerebral</i>
7-8	1/día: <i>aversión</i> , <i>explosión</i>
9-10	3/día: <i>fortaleza intelectual</i> ; 1/día: <i>aplastamiento psíquico</i>
11-12	1/día: <i>dominación psiónica</i>
13-14	1/día: <i>torrente de energía</i> , <i>torre de voluntad de hierro</i>
15-16	3/día: <i>teleportación psiónica</i>
17-18	1/día: <i>fisión</i>
19-20	1/día: <i>gran explosión</i>

Cualidades especiales: una criatura frénica posee todas las aptitudes especiales de la criatura base, además de las siguientes.

Psiónico nato: una criatura frénica obtiene 1 punto de poder adicional.

Resistencia a poderes (Ex): una criatura frénica posee una RP igual a sus DG + 10.

Características: aumenta las de la criatura base como sigue: Int +2 (si ya es de 3 o más), Sab +2, Car +4

Dotes: una criatura frénica puede escoger dotes psiónicas, en caso de cumplir los prerrequisitos de tales dotes.

Valor de desafío: hasta 5 DG, igual que la criatura base +1; 6-10 DG, igual que la criatura base +2; ≥11 DG, igual que la criatura base +3.

Ajuste de nivel: igual que la criatura base +2.

CRISMAL

Elemental Pequeño
(tierra, psiónico)

Dados de golpe: 6d8+6 (33 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30' (6 casillas), Ec 20' (4 casillas)

CA: 21 (+1 tamaño, +2 Des, +8 natural), toque 13, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +4/+2

Ataque: aguijón +7 c/c (1d3+3)

Ataque completo: aguijón +7 c/c (1d3+3)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: RD 5/contundente, rasgos de elemental, inmunidad al frío y al fuego, RE 15 (electricidad).

Salvaciones: Fort +8, Ref +6, Vol +2

Características: Fue 15, Des 14, Con 12, Int 6, Sab 10, Car 14

Habilidades: Avistar +10, Escuchar +2, Saltar +5, Tasación +9, Tregar +5

Dotes: Alerta, Gran fortaleza, Reflejos rápidos

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o faceta (2-5)

Valor de desafío: 3

Tesoro: doble bienes (sólo gemas)

Alineamiento: cualquiera legal

Avance: 7-12 DG (Mediano); 13-18 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura, parecida a un escorpión, de 3' de largo, está formada completamente de minerales. Seis fragmentos curvos cristalinos proporcionan locomoción, mientras que un cristal dentado forma un aguijón perfecto.

El crismal, un conglomerado de piedra y cristal, sobre todo busca perpetuar su especie.

Los crismales transforman los minerales mundanos en crismales jóvenes. Las gemas son la sustancia perfecta para su ciclo reproductivo: para crear un solo joven, un crismal normalmente necesita de ocho a diez gemas, cada una con un valor de al menos 25 po.

Los crismales entienden el térraro aunque no lo hablen.

COMBATE

Los crismales prefieren reproducirse sin llamar la atención, aunque algunas veces deben cazar minerales para llevar a cabo su



Crismal

mandato reproductivo. No son asustadizos cuando tienen que atacar a las criaturas bípedas, que los crismales han aprendido que habitualmente portan gemas.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: *controlar el sonido, controlar un objeto, detectar psíquica, empujón mental* (2d10, CD 13*), *vacío mental*; 3/día: *puerta dimensional psíquica*. Nivel de manifestador 2º. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

*Incluye el aumento por el nivel de manifestador del couatl.

Habilidades: los crismales poseen un bonificador +8 racial en las pruebas de Tasación y Avistar.

DEVORADOR DEL INTELLECTO

Aberración Pequeña (maligna, psíquica)

Dados de golpe: 6d8+15 (42 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 21 (+1 tamaño, +5 Des, +5 natural),
toque 16, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +4/+1

Ataque: garra +6 c/c (1d3+1)

Ataque completo: 4 garras +6 c/c (1d3+1)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: ladrón corporal, aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: vista ciega hasta 60', RD 10/adamantita, inmunidad al fuego, RP 23, RE 15 (electricidad) 15, vulnerable a protección contra el mal

Salvaciones: Fort +4, Ref +7, Vol +6

Características: Fue 13, Des 21, Con 15, Int 12, Sab 12, Car 14

Habilidades: Concentración +11 (+15 cuando manifiesta a la defensiva), Engañar +15, Escondarse +14, Escuchar +14, Moverse sigilosamente +16

Dotes: Manifestación de combate, Dureza, Caminar por las paredes, Talento innato^B

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o grupo (2-4)

Valor de desafío: 7

Tesoro: 1/2 moneda; doble bienes; objetos estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 7-8 DG (Pequeño); 9-15 DG (Mediano); 16-18 DG (Grande)

Ajuste de nivel: +6

Este cerebro aparentemente sin cuerpo se mueve sobre cuatro pezuñas bestiales llenas de garras. Su tamaño es el de un perro y se mueve con una velocidad aterradora. Una brillante membrana o vaina transparente recubre su horrible cuerpo.

Un devorador del intelecto acecha a presas inteligentes, algunas veces por orden de poderosos maestros, y luego utiliza su aptitud de ladrón corporal para enmascararse como su última víctima, permitiéndole penetrar secretamente en áreas con multitud de presas o para espiar para sus maestros.

Los devoradores del intelecto entienden el común aunque deben poseer un cuerpo para hablarlo, momento en el que también conocen los idiomas que sepa la víctima.



Devorador del intelecto

COMBATE

Un devorador del intelecto acecha a la presa que elija utilizando *nube mental* y *comprensión* para permanecer oculta mientras espera una oportunidad de coger a su víctima sola. Primero lanza una ráfaga de ataques telepáticos con *flagelación del Ego* e *insinuación al Ello*, para luego cargar y atacar con sus mortíferas garras, algunas veces adornando con su poder de *impacto doloroso*. Una vez que ha derrotado a su víctima, un devorador del intelecto utiliza su aptitud de ladrón corporal para instalarse en el cadáver y animarlo, enmascarándose como su víctima mientras acecha a su siguiente comida.

Ladrón corporal (Sb): cuando un devorador del intelecto derrota a una víctima solitaria, consume su cerebro y entra en el cráneo. Como una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad, el devorador puede fusionar su forma con la de una criatura indefensa o muerta de tamaño Pequeño o superior. El devorador no puede unir su cuerpo con el de una criatura inmune al daño adicional provocado por los golpes críticos.

Cuando un devorador del intelecto completa su fusión, psíquicamente consume el cerebro de la víctima (lo que la mata si no estaba ya muerta). El devorador puede salir del cuerpo en cualquier momento con una acción estándar, explosionando el cráneo de la víctima y regresando a su forma normal.

Después de consumir el cerebro de una víctima, un devorador del intelecto puede optar por animar el cuerpo durante siete días como si fuera el cerebro original de ella. El devorador retiene sus puntos de golpe, TS y puntuación de características mentales, así como sus aptitudes psíquicas. Asume las cualidades y puntuaciones de características físicas de la víctima, como si hubiera utilizado *polimorfarse* para asumir su forma. Siempre que el devorador del intelecto ocupe el cuerpo, conoce los idiomas hablados por la víctima y la información básica sobre su identidad y personalidad, aunque ninguno de los recuerdos o conocimientos específicos que tuviera.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: *comprensión*, *detectar psiónica*, *flagelación del Ego* (2d4, CD 16*), *insinuación al Ello* (tres objetivos, CD 16*), *nube mental*, *vacío mental* (+5 a los TS*); 3/día: *ajuste corporal* (2d12*), *fortaleza intelectual*, *impacto doloroso*. Nivel de manifestador 7º. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

*Incluye el aumento según el nivel de manifestador del devorador del intelecto.

Vista ciega (Ex): un devorador del intelecto puede utilizar medios no visuales para descubrir a todos los enemigos a menos de 60' de igual forma que haría una criatura con su vista.

Vulnerable a protección contra el mal: un devorador del intelecto es tratado como una criatura convocado en lo referente a determinar cómo es afectada por un conjuro de *protección contra el mal*.

Habilidades: los devoradores del intelecto poseen un bonificador +8 racial a las pruebas de Engañar, útil para hacer pasar al cuerpo poseído como el original. También recibe un bonificador +8 racial a las pruebas de Moverse sigilosamente y de Escuchar.

DEVORADOR DEL PENSAMIENTO

Aberración Pequeña (psiónica)

Dados de golpe: 3d8 (13 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 17 (+1 tamaño, +4 Des, +2 natural), toque 15, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +2/-1

Ataque: +4 toque c/c (comer pensamientos)

Ataque completo: +4 toque c/c (comer pensamientos)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes psíquicas, comer pensamientos

Cualidades especiales: excursión etérea, visión en la oscuridad hasta 60'

Salvaciones: Fort +1, Ref +5, Vol +4

Características: Fue 12, Des 18, Con 11, Int 7, Sab 12, Car 14

Habilidades: Avistar +5, Escondarse +10, Escuchar +5

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada

Entorno: plano Etéreo

Organización: solitario o grupo (1-3)

Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: 4-6 DG (Pequeño)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura de 3' de largo tiene una piel de protomateria hecha jirones, a través de la cual se puede ver su esqueleto. Tiene la forma de un depredador felino, con el cráneo y las garras de una cruel ave de presa.

Los devoradores del pensamiento son criaturas grotescas que subsisten de la energía mental de los seres materiales. Su aptitud para moverse rápidamente entre el plano Etéreo y el Material les hace mortíferos.

Un devorador del pensamiento no habla.

COMBATE

Un devorador del pensamiento acecha en el plano Etéreo esperando a que aparezca una criatura inteligente, aunque mejor si es psiónica. Tras localizarla, se desplaza al plano Material, intentando tomar a su víctima desprevénida. Después de un ataque con éxito, un devorador del pensamiento se repliega rápidamente al plano Etéreo para digerir su comida.

Devorador del pensamiento



Un devorador del pensamiento puede pasar como máximo 10 asaltos seguidos en el plano Material antes de que su piel a jirones finalmente se disipe y caiga muerta. Si está gravemente herido, escapa al plano Etéreo en lugar de continuar con la batalla.

Comer pensamientos (Sb): un devorador del pensamiento puede drenar puntos de poder psiónicos realizando con éxito un ataque de toque cuerpo a cuerpo, quitándole 6 puntos de poder al oponente (o menos, si la víctima no tiene tantos). Contra una criatura no psiónica que no posea en ese momento puntos de poder, este ataque de toque inflige 1 punto de daño a Inteligencia, lo que le proporciona un sustento equivalente a 6 puntos de poder.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: *atontamiento psiónico* (CD 13*), *detectar psiónica*, *distraer* (CD 13), *precognición*; 3/día: *escudo del pensamiento*. Nivel de manifestador 3.º. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

*Incluye el aumento debido al nivel de manifestador del devorador del pensamiento.

Excursión etérea (Sb): un devorador del pensamiento puede desplazarse del plano Etéreo y al Material como una acción de movimiento, para luego hacer el desplazamiento inverso como una acción gratuita. Por lo demás, esta aptitud es igual a un poder de *excursión psiónica etérea*.

DROMITA

Dromita, guerrero de 1.º nivel

Humanoide Pequeño (psiónico)

Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 20' (4 casillas)

CA: 18 (+1 tamaño, +3 armadura natural, +3 cuero tachonado, +1 escudo ligero), toque 11, desprevénido 18

Ataque base/Presa: +1/-3

Ataque: espada larga +3 c/c (1d6/19-20) o ballesta ligera +2 a distancia (1d6/19-20)

Ataque completo: espada larga +3 c/c (1d6/19-20) o ballesta ligera +2 a distancia (1d6/19-20)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', RE 5 (fuego), olfato

Salvaciones: Fort +3, Ref +0, Vol -2

Características: Fue 11, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 7, Car 10

Habilidades: Avistar +4, Tregar +2

Dotes: Lucha a ciegas, Soltura con un arma (espada larga)

Entorno: subterráneo

Organización: escuadra (2-4), compañía (11-20 más 2 sargentos de 3.º nivel y 1 líder de 3.º-6.º nivel), o banda (30-100 más 100% no combatientes más 1 sargento de 3.º nivel por cada 20 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel, 3 capitanes de 7.º nivel, 6-10 escarabajos gigantes y 2-5 escarabajos gigantes de monta)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +1

Este humanoide mide casi la mitad que un humano. Posee una piel quitinosa endurecida, ojos facetados como los de un insecto y dos pequeñas antenas que brotan desde de su frente.

Llamados "bichos" por los ignorantes, los dromitas comparten al menos tantos rasgos con los humanos como lo hacen con los insectos. Sin embargo, una de las mayores diferencias entre los dromitas y la mayoría de las razas es su fisiología andrógina, pues no tienen varones ni mujeres, como tampoco rasgos sexuales.

Los dromitas miden en torno a los 3' de alto y normalmente pesan algo más de 30 lb. Poseen ojos facetados iridiscentes. Los dromitas suelen llevar puestas botas pesadas y ropa ligera, y algunas veces un arnés de cuero.

Los dromitas hablan común.

Aquellos hallados fuera de sus hogares son guerreros; la información en el bloque de estadísticas es de un guerrero de 1.º nivel.

COMBATE

Los dromitas prefieren ocultarse y lanzar ataques psiónicos según se acerca el enemigo. Como no son demasiado rápidos a pie, confían más en la cobertura y la ocultación antes que en la movilidad.

Aptitudes psíquicas: 1/día: *rayo de energía* (fuego, 1d6+1). Nivel de manifestador 1.º. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Otros dromitas manifiestan rayos de energía de electricidad, frío o sonido; el rayo

de energía siempre es igual al tipo de energía al que el dromita tiene resistencia.



Dromita

El guerrero dromita aquí presentado posee las siguientes puntuaciones de característica antes de aplicarlas los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

PERSONAJES DROMITAS

Los personajes dromitas poseen los siguientes rasgos raciales.

- +2 a Carisma, -2 a Fuerza, -2 a Sabiduría.
- Tamaño Pequeño: bonificador +1 a la CA, bonificador +1 a las tiradas de ataque, bonificador +4 a las pruebas de Esconderse, penalizador -4 a las pruebas de presa, sólo pueden levantar y transportar 3/4 partes del peso que pueden los personaje Medianos.
- La velocidad base del dromita es de 20'.
- Bonificador +3 de armadura natural.
- Psiónico nato: los dromitas obtienen 1 punto de poder a 1.º nivel.
- Ataques especiales (descritos anteriormente): aptitudes psíquicas.
- Cualidades especiales (descritas anteriormente): RE 5 (fuego) (otros dromitas pueden disponer de resistencia al frío, electricidad o sonido en lugar de al fuego), olfato.
- Habilidades raciales: los dromitas poseen un bonificador +2 racial a las pruebas de Avistar debido a sus ojos facetados.
- Dotes raciales: los dromitas obtienen Lucha a ciegas como dote adicional.
- Idiomas automáticos: común. Idiomas adicionales: enano, gnomo, trasgo, térraro.
- Clase predilecta: indómito.
- Ajuste de nivel: +1.

DUÉRGAR PSIÓNICO

Los enanos grises, o duérgar, son una raza guerrera y hosca que mora en las profundidades de la tierra en grandes ciudades-fundición. Son descritos en el *Manual de monstruos*. La versión de los duérgar aparecida en dicho libro debería ser modificada según se describe a continuación.

Duérgar, guerrero de 1.º nivel Humanoide Mediano (enano, psiónico)

Ataques especiales: rasgos de duérgar, aptitudes psíquicas

COMBATE

Todos los duérgar poseen la capacidad de utilizar aptitudes psíquicas. Utilizan su poder de *invisibilidad* para preparar emboscadas letales a sus enemigos.

Un duérgar psiónico no posee las aptitudes sortilegas psiónicas estándar de los duérgar, sino las siguientes aptitudes psíquicas.

Aptitudes psíquicas: 1/día: *expansión*, *invisibilidad*. Estas aptitudes son como el poder (o conjuro) manifestado por un psiónico (o hechicero) de los DG del duérgar (mínimo 3.º nivel) y afectan sólo al duérgar y a cualquier cosa que transporten.

PERSONAJES DUÉRGAR

Los personajes duérgar poseen los siguientes rasgos raciales.

- +2 a Constitución, -4 a Carisma.
- Tamaño Mediano.
- La velocidad base de los duérgar es de 20'. Sin embargo, los enanos grises pueden moverse a esta velocidad incluso cuando llevan puesta armadura intermedia o pesada o cuando portan una carga intermedia o pesada (a diferencia de otras criaturas, cuya velocidad es reducida en tales situaciones).
- Visión en la oscuridad hasta 120'.
- Inmunidad a la parálisis, fantasmagorías y veneno.
- Bonif. +2 racial a las salvaciones contra conjuros o efecto sortilegos.
- Estabilidad: los duérgar poseen una estabilidad excepcional en sus pies. Reciben un bonificador +4 en las pruebas de características realizadas para resistir embestidas o derribos mientras estén sobre el suelo, pero no cuando trepen, vuelen, cabalguen o no estén plantados firmemente sobre el suelo.
- Afinidad con la piedra: esta capacidad concede a los enanos grises un bonificador racial +2 en las pruebas de Buscar para advertir la presencia de obras poco frecuentes de mampostería, como muros corredizos, trampas de piedra, nuevas construcciones (aunque se hayan hecho de modo que coinciden con las antiguas), superficies de piedra poco seguras, techos inestables, etc. Aquellos objetos que sean de piedra pero que hayan sido disfrazados para parecerlo también quedan incluidos en este tipo de obras de mampostería. Con sólo acercarse a 10' o menos de una obra de esas características, un enano tendrá derecho a realizar una prueba de Buscar como si la estuviera buscando activamente. Además, cuando intente localizar trampas de piedra, un enano podrá utilizar la habilidad de Buscar como si fuera un pícaro. Los enanos también pueden intuir la profundidad aproximada bajo tierra, sintiéndola con la misma naturalidad con la que los humanos pueden indicar qué es "arriba". Los enanos poseen un sexto sentido en lo que se refiere a la mampostería; una aptitud natural que tienen muchas oportunidades de poner en práctica y perfeccionar en sus hogares de piedra.
- Aptitudes psíquicas: 1/día: *expansión*, *invisibilidad*. Estas aptitudes sólo afectan al duérgar y lo que esté portando, con un nivel de manifestador igual a sus DG (mínimo 3.º).
- Psiónico nato: los duérgar obtienen tres puntos de poder adicionales a 1.º nivel. Este beneficio

Un duérgar utiliza expansión para doblar su tamaño



no les otorga la aptitud de manifestar poderes a menos que la consigan por otras fuentes, como pueda ser mediante niveles en una clase psiónica.

— Bonif. +1 racial en las tiradas de ataque contra orcos (incluidos semiorcos) y trasgoides (trasgos, grandes trasgos y osgos inclusive).

— Bonificador +4 a la CA contra criaturas del tipo gigante (como ogros, trolls y gigantes de las colinas).

— Sensibilidad a la luz: los duérgar resultan deslumbrados por la luz del sol o dentro del alcance de un conjuro de luz del día.

— Los duérgar poseen un bonificador +4 racial a las pruebas de Moverse sigilosamente y un bonificador +1 racial en las de Escuchar y Avistar. También tienen un bonificador +2 racial en las pruebas de Tasación y Artesanía relacionadas con la piedra o el metal.

— Idiomas automáticos: común, enano, infracomún. Idiomas adicionales: dracónico, gigante, trasgo, orco, térraro.

— Clase predilecta: guerrero.

— Ajuste de nivel: +1.

EL QUE LLAMA EN LA OSCURIDAD

Muerto viviente Grande (incorporal, psiónico)

Dados de golpe: 11d12 (71 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 30' (6 casillas), VI 60' (bueno)

CA: 14 (-1 tamaño, +3 Des, +2 desvío), toque 14, desprevenido 11

Ataque base/Presa: +5/-

Ataque: toque incorporal +7 c/c (2d6)

Ataque completo: 4 ataques incorporales +7 c/c (2d6)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes psíquicas, robar esencia

Cualidades especiales: rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente, aura antinatural, vulnerabilidad a la luz del sol

Salvaciones: Fort +3, Ref +6, Vol +9

Características: Fue -, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15

Habilidades: Averiguar intenciones +12, Avistar +14, Buscar +12, Conocimiento de psiónica +12, Escondarse +9, Escuchar +14, Intimida +12, Saber (psiónica) +12

Dotes: Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate y Sutileza con las armas

Entorno: subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 9

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 12-22 DG (Grande); 23-33 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Esta entidad aparece como una turbia nube de bruma pálida, con docenas de silenciosas caras humanoides chillonas discernibles en el vapor lechoso.

El que llama en la oscuridad es una criatura incorporal compuesta de las mentes de docenas de víctimas que murieron juntas aterrizadas. Busca llevar a otros su existencia infernal y destructiva gobernada por el miedo.

Los llamadores en la oscuridad raramente hablan, pero cuando lo hacen, utilizan el común.

COMBATE

Todas las criaturas tienen miedo a incorporarse a una de las nubes muertas vivientes de un llamador en la oscuridad. Aquellos que pierden sus vidas a causa del horror son condenados a compartir su interminable miseria.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: sentido clarividente, detectar psiónica, flagelación del Ego (2d4, CD 16*), ráfaga conmocionante (dos objetivos, 3d6*), empujón mental (7d10, CD 16*); 3/día: aplastamiento psíquico (CD 13**), instar a la muerte (CD 16), sugestión psiónica (tres objetivos, CD 14); 1/día: controlar concentración (CD 18).

Nivel de manifestador 7°. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

*Incluye aumento para el nivel de manifestador del llamador.

**Incluye un ajuste de salvación +4 inherente descrito en el poder.

Robar esencia (Sb): cualquier criatura viva e inteligente que fallezca debido al ataque de toque de un llamador en la oscuridad es absorbida mentalmente al interior

de la consciencia del monstruo. El cuerpo físico de la víctima permanece intacto; robar su esencia es una acción gratuita que otorga al llamador 12 pg temporales, y una nueva cara que grita aparece en el interior de la nube.

El que llama en la oscuridad también puede robar la esencia de criatura vivas inteligentes a 30' o menos, que estén paralizadas o durmiendo, o que estén indefensas debido a que posean una puntuación de característica mental reducida a 0 (normalmente mediante el uso

de la flagelación del Ego del monstruo). Hacerlo

es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad.

La víctima muere, y el llamador obtiene 12 pg temporales.



Rasgos de incorporal: el que llama en la oscuridad sólo es dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas, conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales. Tiene un 50% de posibilidad de ignorar cualquier daño procedente de una fuente corporal, salvo los efectos de fuerza o ataques hechos con las armas de toque fantasmal. Puede atravesar objetos sólidos, aunque no los efectos de fuerza. Sus ataques ignoran la armadura natural, armadura y escudos, aunque los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza funcionan con normalidad contra ellos. La criatura siempre se mueve silenciosamente y no puede ser escuchada mediante pruebas de Escuchar si así lo desea.

Rasgos de muerto viviente: el que llama en la oscuridad es inmune a los efectos enajenadores, veneno, sueño, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte y cualquier efecto que precise una salvación de Fortaleza a menos que funcione contra un objeto o sea inofensivo. No se ve sujeto a los golpes críticos, daño no letal, daño de característica a sus puntuaciones de características físicas, consunción de característica, consunción de energía, fatiga, agotamiento o muerte por daño masivo. No puede ser revivido, y *resurrección* funciona sólo si es voluntariamente. Posee una visión en la oscuridad hasta 60'.

Aura antinatural (Sb): los animales pueden sentir la presencia antinatural del que llama en la oscuridad. Cualquier animal a 30' o menos debe realizar una salvación de Voluntad a CD 17 o salir despavorido hasta que esté a más de 30' del monstruo. Una criatura despavorida que se vea acorralada pasará a estar aterrada. La CD de la salvación utiliza el modificador de Carisma.

Vulnerabilidad a la luz del sol (Ex): los que llaman en la oscuridad se ven completamente indefensos a la luz del sol natural (pero no un mero conjuro de *luz del día*) y huye de ella. Si se ven atrapados en la luz del sol, entonces no podrán atacar y sólo realizarán una acción de movimiento o una acción estándar por turno, pero no ambas (no podrán realizar acciones de asalto completo).



Elán

ELÁN

Elán, guerrero de 1.º nivel

Aberración Mediana (psiónica)

Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 14 (+3 cuero tachonado, +1 escudo ligero), toque 10, desprevénido 14

Ataque base/Presa: +1/+2

Ataque: martillo de guerra +3 c/c (1d8+1/x3) o arco largo +1 a distancia (1d8/x3)

Ataque completo: martillo de guerra +3 c/c (1d8+1/x3) o arco largo +1 a distancia (1d8/x3)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: sustento, resistencia, entereza

Salvaciones: Fort +3, Ref +0, Vol -1

Características: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 6

Habilidades: Saltar +3, Trepar +3

Dotes: Soltura con un arma (martillo de guerra)

Entorno: cualquiera

Organización: congregación (2-4), escuadra (11-20 más 2 sargentos de 3.º nivel y 1 líder de nivel 3.º a 6.º), o banda (30-100 más 150% no combatientes más 1 sargento de 3.º nivel por cada 10 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel y 3 capitanes de 7.º nivel)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +0

Esta persona parece poco extraordinaria, si acaso pálida y con los ojos desvaídos. Tiene un largo pelo rojo y lleva puesta una armadura de cuero tachonado.

Los elanes no nacen, son creados. Se trata de humanos que han optado por abandonar su humanidad en pos de una nueva existencia energizada por la psiónica. Por lo tanto, los elanes no se reproducen salvo que así lo decidan. Incluso entonces, sus "hijos" son humanos adultos totalmente desarrollados. Con este despertar psiónico llega una agilidad mental aumentada.

Los elanes normalmente miden algo menos de los 6' y pesan cerca de las 180 lb., siendo los hombres algo más altos y pesados que las mujeres, aunque no siempre. Los elanes más jóvenes (aquellos creados en los últimos 200 años) poseen la tez pálida, pelo rojo y una marcada juventud. Sin embargo, los elanes de más de unos cientos de años varían de apariencia enormemente de la forma en que lo hacen los humanos. Los elanes visten en un estilo similar a las áreas por las que pasan, como los humanos, incluyendo la adopción de cortes de pelo inusuales, vestidos vistosos, tatuajes, *piercings*, etc.

Los elanes hablan común.

Algunos elanes hallados lejos de sus hogares son guerreros; la información del bloque de estadísticas corresponde a un guerrero de 1.º nivel. La mayoría de los elanes son psiónicos o guerreros psíquicos.

COMBATE

Los elanes confían en su poder psiónico para mantenerse lejos del daño siempre que les sea posible, aumentando sus TS o eliminando daño físico primero mediante sus puntos de poder.

Entereza (Sb): como acción inmediata, un elán puede reducir el daño que está a punto de recibir en 2 puntos por cada punto de poder que gaste.

Resistencia (Sb): como acción inmediata, un elán puede gastar 1 punto de poder para obtener un bonificador +4 racial a los TS hasta el comienzo de su siguiente turno.

Sustento (Sb): gastando 1 punto de poder, un elán no necesita comer o beber durante 24 horas.

El guerrero elán aquí presentado posee las siguientes puntuaciones de características antes de aplicarlas los modificadores raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

PERSONAJES ELANES

Los personajes elanes poseen los siguientes rasgos raciales.

- -2 a Carisma
- Tamaño Mediano.
- Su velocidad base terrestre es de 30'.
- No poseen visión en la oscuridad.
- Psiónico nato: los elanes obtienen 2 puntos de poder adicional a 1.^{er} nivel.
- Cualidades especiales (descritas anteriormente): sustento, resistencia, entereza.
- Idioma automático: común.
- Clase predilecta: psiónico.
- Ajuste de nivel: +0.

FOLUGUB

Aberración Mediana

Dados de golpe: 4d8+12 (30 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +3/+3

Ataque: lengua +6 toque c/c (licuar cristal)

Ataque completo: lengua +6 toque c/c (licuar cristal) y mordisco +1 c/c (2d4)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: licuar cristal

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', olfato

Salvaciones: Fort +4, Ref +4, Vol +5

Características: Fue 10, Des 17, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 11

Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +4

Dotes: Alerta, Sutileza con las armas

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 5-6 DG (Mediano); 7-14 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura se parece a un escarabajo de 6' de largo y 3' de alto. Su caparazón protector brilla con un lustre cristalino. Un órgano parecido a una lengua entra y sale de entre sus mandíbulas cada pocos segundos, alcanzando una distancia de 3'.

Los folugub disuelven y comen cristales: la lengua convierte cualquier objeto cristalino (incluyendo las gemas) en un líquido pegajoso, el cual sorben. Son la perdición de los grupos equipados con psiónica, puesto que muchos de estos objetos contienen o están compuestos de cristal.

COMBATE

Un folugub puede olfatear un objeto de cristal a 90' de él o menos y, una vez que lo hace, pocas cosas le frenan para conseguir su objetivo. Normalmente cesa su ataque tras devorar un cristal licuado. La criatura se dirige al mayor objeto de cristal disponible.

Licuar cristal (Ex): un folugub que realice un ataque de toque con éxito con su lengua hace que el cristal objetivo cambie de fase, pasando inmediatamente de sólido a líquido y convirtiéndose en inservible. El toque puede destruir hasta 5' cúbicos de cristal instantáneamente. Los objetos mágicos o psiónicos hechos de cristal (incluyendo las armas y armaduras cristalinas) deben tener éxito en una salvación de Reflejos a CD 19 o ser licuados. La CD de salvación está basada en la Constitución e incluye un modificador +4 racial.

Un arma cristalina que inflija daño a un folugub se licua inmediatamente.

FTÍSICO

Humanoide monstruoso Grande (psiónico)

Dados de golpe: 6d8+30 (57 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 18 (-1 tamaño, +1 Des, +8 natural), toque 10, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +6/+16

Ataque: garra +11 c/c (1d6+6)

Ataque completo: 2 garras +11 c/c (1d6+6) y mordisco +6 c/c (1d6+3 más alimentación mental)

Espacio/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: alimentación mental, aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: RD 10/magia, visión en la oscuridad hasta 60', regeneración 5, RE 10 (frío), olfato

Salvaciones: Fort +9, Ref +6, Vol +8

Características: Fue 23, Des 13, Con 21, Int 10, Sab 16, Car 16





Ftísico

Habilidades: Avistar +11, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +7

Dotes: Alerta, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o banda (2-4)

Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 7-12 DG (Grande); 13-18 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Este humanoide de 10' de alto está monstruosamente retorcido. A pesar de sus dientes como dagas, garras, piel escarchada y rasgos distorsionados, la criatura casi se parece a una persona conocida.

Un ftísico es una neurosis reprimida extraída de la mente subconsciente para que camine por el mundo respirando y con piel viva. Los ftísicos se alimentan de la energía mental de otros seres, dejando a sus víctimas dañadas permanentemente.

Un ftísico se alza 10' y pesa 600 lb. Se asemeja vagamente a la persona de cuya mente ha escapado, aunque está severamente distorsionada (alguien que conozca al individuo del que ha emanado el ftísico puede realizar una prueba de Avistar CD 25 para apreciar la semejanza).

Un ftísico es extraído inicialmente de una psique problemática por medio de un poder psiónico desconocido, quizás una versión retorcida de *cirugía psíquica*. Una vez libre, es una criatura independiente, capaz de atacar a su progenitor.

Un ftísico habla el idioma principal de la mente de la que ha nacido, normalmente el común.

COMBATE

Nacido de una mente dañada, un ftísico ansía constantemente el dulce néctar de la cordura para calmar su tormenta mental, aunque sólo sea durante un rato. A medida que se alimenta de la inteligencia de un ser vivo, la víctima experimenta una sensación de escalofrío mortal.

Alimentación mental (Ex): un ftísico que golpea con su ataque de mordisco inflige 1d4 puntos de daño a la Inteligencia. Si este efecto reduce la puntuación de Inteligencia del oponente a 0, el daño de característica se convierte en consunción de característica.

Aptitudes psíquicas: 3/día: *barrera mental*, *cerradura cerebral* (afecta a animales, fatas, gigantes, humanoides, bestias mágicas y humanoides monstruosos, CD 15*), *deslizamiento dimensional* (1d4, CD 15*), *empujón mental* (NM 4°, 4d10, CD 15*), *patinar*; 1/día: *ajuste corporal* (cura 1d12*), *estática mental* (CD 18). Nivel de manifestador 6°. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

*Incluye el aumento por el nivel de manifestador del ftísico.

Regeneración (Ex): el fuego y el ácido infligen el daño normal a un ftísico.

GITHYANKI PSIÓNICO

Los githyanki son descritos en el *Manual de monstruos*, aunque en una campaña psiónica deberían ser ajustados según lo que se detalla a continuación.

La mayoría de los githyanki encontrados fuera de sus hogares son guerreros; sin embargo, también se encuentran psiónicos, guerreros psíquicos, magos (llamados brujos) y githyanki multi-clase (llamados gish).

Githyanki, guerrero de 1.º nivel

Humanoide Mediano (extraplanario, psiónico)

Ataques especiales: aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', rasgos de githyanki, RP 6

COMBATE

Los githyanki son luchadores experimentados, familiarizados con el uso de la táctica de la emboscada, la cobertura y los ataques psiónicos a modo de francotirador.

Un githyanki psiónico no posee las aptitudes sortilegas o resistencia a conjuros de los githyanki normales. En su lugar, posee aptitudes psíquicas y RP.

Aptitudes psíquicas: 3/día: *atontamiento psiónico* (CD 10), *mano lejana*. Nivel de manifestador 1.º. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Githyanki



Resistencia a poderes (Ex): un githyanki psiónico posee una RP igual a sus DG + 5.

PERSONAJES GITHYANKI

La mayoría de los personajes githyanki son guerreros o psiónicos. Los personajes githyanki poseen los siguientes rasgos raciales.

- +2 a Destreza, +2 a Constitución, -2 a Sabiduría.
- Tamaño Mediano.
- La velocidad terrestre de un githyanki es de 30'.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- Psiónico nato: los githyanki psiónicos obtienen 3 puntos de poder adicionales a 1.º nivel.
- Aptitudes psíquicas: los githyanki psiónicos obtienen las siguientes aptitudes psíquicas en lugar de las aptitudes sortilegas descritas en el *Manual de monstruos*.

Nivel	Aptitudes psíquicas
1.º-2.º	3/día: <i>mano lejana</i> , <i>atontamiento psiónico</i>
3.º-5.º	3/día: <i>envoltura de ocultación</i>
6.º-8.º	3/día: <i>puerta dimensional psiónica</i>
≥9.º	3/día: <i>empujón telecinético</i> ; 1/día: <i>desplazamiento de plano psiónico</i>

El nivel de manifestador es igual a la mitad de sus DG (mínimo 1.º). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

- Resistencia a poderes: un githyanki psiónico posee una RP igual a sus DG + 5.
- Idiomas automáticos: común, gith. Idiomas adicionales: abisal, celestial, dracónico, infernal, infracomún.
- Clase predilecta: guerrero.
- Ajuste de nivel: +2.

GITHZERAI PSIÓNICO

Los githzerai son un pueblo de corazón fuerte, de apariencia similar a la humana, que moran en el plano del Limbo, seguros en la protección de sus monasterios ocultos.

Son descritos en el *Manual de monstruos*. Sin embargo, los githzerai en una campaña psiónica deberían reflejar los cambios que se presentan a continuación.

El bloque de estadísticas describe un guerrero de 1.º nivel. Muchos githzerai son monjes; sin embargo, también los guerreros psíquicos, cuchillos del alma, hechiceros, pícaros y githzerai multiclase (llamados zerths) son miembros indispensables de un monasterio.

Githzerai, guerrero de 1.º nivel

Humanoide Mediano (extraplanario, psiónico)

CA: 17 (+3 Des, +4 armadura inercial), toque 13, desprevénido 14

Ataques especiales: aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', RP 6

COMBATE

En cuerpo a cuerpo, los guerreros githzerai (además de los pícaros y monjes) suelen ser respaldados por los hechiceros.

Un githzerai psiónico no posee las aptitudes sortilegas, aptitud de armadura inercial o la resistencia a conjuros de los githzerai estándar. En su lugar, posee aptitudes psíquicas (incluyendo *armadura inercial*) y RP.

Aptitudes psíquicas: 3/día: *armadura inercial*, *atontamiento psiónico* (CD 10), *caer de pie*, *ráfaga conmocionante*. Nivel de manifestador 1.º. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Resistencia a poderes (Ex): un githyanki psiónico posee una RP igual a sus DG + 5.

PERSONAJES GITHZERAI

Los personajes githzerai poseen los siguientes rasgos raciales.

- +6 a Destreza, +2 a Sabiduría, -2 a Inteligencia
- Tamaño Mediano.
- La velocidad terrestre de los githzerai es de 30'.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- Psiónico nato: los githzerai obtienen 2 puntos de poder adicionales a primer nivel.
- Aptitudes psíquicas: los githzerai psiónicos obtienen las siguientes capacidades en lugar de las aptitudes sortilegas descritas en el *Manual de monstruos* y su aptitud de *armadura inercial*: 3/día: *armadura inercial*, *atontamiento psiónico* (CD 10 + 1/2 DG + modificador de Car), *caer de pie*, *ráfaga conmocionante*. Los githzerai de nivel 11.º o superior también obtienen *desplazamiento psiónico de plano* 1/día. Nivel de manifestador igual a la mitad de los DG del githzerai (mínimo 1.º). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.
- Resistencia a poderes: un githzerai psiónico posee una RP igual a sus DG + 5.



Githzerai

Gw

Glotón gris



- Idiomas automáticos: común, gith. Idiomas adicionales: abisal, celestial, dracónico, slaad, infracomún.
- Clase predilecta: monje.
- Ajuste de nivel: +2.

GLOTÓN GRIS

Bestia mágica Enorme

Dados de golpe: 9d10+36 (85 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 20 (-2 tamaño, -1 Des, +13 natural), toque 7, desprevénido 20

Ataque base/Presa: +9/+25

Ataque: mordisco +15 c/c (2d8+8)

Ataque completo: mordisco +15 c/c (2d8+8) y 2 garras +10 c/c (2d6+4)

Espacio/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: exhalación negadora de psiónica

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra, RP 20, olfato

Salvaciones: Fort +10, Ref +5, Vol +7

Características: Fue 27, Des 9, Con 19, Int 2, Sab 15, Car 20

Habilidades: Avistar +3, Escuchar +7, Saltar +14

Dotes: Agujero psiónico, Mente cerrada, Mente hostil, Rastrear⁵, Voluntad de hierro

Entorno: subterráneo

Organización: solitario, pareja o agrupamiento (3-5)

Valor de desafío: 7

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 10-20 DG (Enorme); 21-27 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel: –

Esta criatura posee una forma vagamente humanoide. Se alzaría unos 18' de alto si no soliera ir agazapada bestialmente, utilizando sus manos con garras para la locomoción tanto como sus piernas. Su piel es áspera y verrugosa, y su boca está llena de colmillos desgarradores con forma de aguja.

El glotón gris es un depredador temible que vive solo para erradicar a criaturas y personajes psiónicos. La terca furia con la que los rastrea y erradica es asombrosa. Afortunadamente para los psiónicos de cualquier parte, los devoradores grises son raros, conformando una especie artificial.

Son descendientes de las víctimas de retorcidas experimentaciones sobre individuos que fueron víctimas de enemigos que utilizaban la psiónica. Llenos de odio hacia aquellos que portan psiónica, estos pobres fueron la carne de cañón perfecta para los lanzadores de conjuros que buscaban un arma contra sus enemigos psiónicos. Los magos que iniciaron el programa de engendración mágica retorcieron cuerpos humanos en formas tan extremas que la propia inteligencia de estos se extinguió. Todo lo que perdura es un odio instintivo hacia todo lo psiónico. Los monstruos son así llamados no por el color de su piel, sino por la materia gris imbuida de psiónica que tanto ansían sobre todo lo demás.

COMBATE

Un glotón gris ataca a cualquier psiónico o cualquier cosa que se

interponga en su camino cuando rastrea una nueva presa psiónica. Por supuesto, un glotón gris tiene que comer (y comer mucho para sustentar su masa) por lo que cuando no está usando su olfato atacará a cualquier criatura viva. Siempre deja de atacar a enemigos no psiónicos si una presa psiónica está disponible. Las únicas criatura que rechaza comer son los elfos (y no le gusta el sabor de los enanos). Ningún desafío parece demasiado difícil para él, incluso si eso significa adentrarse en mitad de un poderoso grupo de manifestadores.

Cuando ataca, un glotón gris hace uso de sus dotes de Mente hostil y Agujero psiónico para complicar la lucha a sus enemigos psiónicos.

Exhalación negadora de psiónica (Sb): como acción gratuita, un glotón gris puede expulsar una nube de gas azul pálido translúcida en un cubo de 10' adyacente, que es psiómicamente venenosa; el daño inicial es 1d4 puntos de poder, y el secundario 3d4 puntos de poder (Fortaleza CD 18 niega). Los personajes y criaturas psiónicas afectadas sustraen los puntos de poder perdidos de sus reservas. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución. Una vez que un glotón gris ha utilizado su exhalación, debe esperar 4 asaltos antes de poder expulsarla de nuevo.

MÉNADE

Ménade, guerrero de 1.º nivel

Humanoide Mediano (ménade, psiónica)

Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 14 (+3 cuero tachonado, +1 escudo ligero), toque 10, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +1/+2

Ataque: espada larga +3 c/c (1d8+1/19-20) o espada larga +1 a distancia (1d8/x3)

Ataque completo: espada larga +3 c/c (1d8+1/19-20) o espada larga +1 a distancia (1d8/x3)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: estallido de ira

Salvaciones: Fort +3, Ref +0, Vol -1

Características: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8

Habilidades: Saltar +3, Tregar +3

Dotes: Soltura con un arma (espada larga)

Entorno: colinas templadas

Organización: grupo (2-4), escuadra (11-20 más 2 sargentos de 3.º nivel y 1 líder de 3.º-6.º nivel), o banda (30-100 más 150% no combatientes más 1 sargento de 3.º nivel por cada 10 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel y 3 capitanes de 7.º nivel)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +0

Alta y delgada, esta persona posee un largo pelo trenzado. Parece tener una apariencia casi humana, aunque su piel está salpicada de finas motas.

Ménade

Se rumorea que los ménades son una raza altamente emocional, aunque es percibida como extremadamente reservada por aquellos que se encuentran con ellos. De hecho, ambos rumores y percepciones son auténticos: aunque normalmente se conducen con un refreno legendario, los ménades desarrollaron el autocontrol como medio de mantener sus tumultuosas emociones a raya. Los ménades tienen una fuerte inclinación marcial, útil para ventilar las pasiones que siempre mantienen contenidas.

Los ménades generalmente miden más de 6' y pesan cerca de 200 lb.; los hombres son de la misma altura que las mujeres, y sólo ligeramente más pesados. Los ménades no tienen vello facial o corporal, y prefieren gruesos ropajes y armadura si es posible.

Los ménades hablan su propio idioma y el común. La mayoría de los ménades encontrados lejos de sus hogares son guerreros; la información del bloque de característica es para un guerrero de 1.º nivel.

COMBATE

Los ménades intentan mantener sus emociones embotelladas, pero cuando se enfrentan a un combaten invocan su tormento y aptitudes interiores asociadas con los sentimientos que reprimen.

Aptitudes psíquicas: 1/día: *rayo de energía*. Un ménade puede infligir daño sónico con esta aptitud. Nivel de manifestador igual a la mitad de sus DG (mínimo 1.º). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Estallido de ira (Ex): una vez al día, y durante 4 asaltos, un ménade puede subyugar su mentalidad. Proporciona un bonificador +2 a Fuerza, pero recibe un penalizador -2 a Inteligencia y Sabiduría.

PERSONAJES MÉNADES

Los personajes ménades poseen los siguientes rasgos raciales.

- Tamaño Mediano.
- La velocidad base de un ménade es de 30'.
- Psiónico nato: los ménades obtienen 2 puntos de poder adicionales a 1.º nivel.
- Ataques especiales (descritos anteriormente): aptitudes psíquicas.
- Cualidades especiales (descritos anteriormente): estallido de ira.
- Idiomas automáticos: común, ménade. Idiomas adicionales: acuano, dracónico, enano, élfico, trasgo.
- Clase predilecta: indómito.
- Ajuste de nivel: +0.

NEOTÉLIDO

Aberración Gargantuesca (psiónica)
Dados de golpe: 25d8+200 (312 pg)
Iniciativa: +2
Velocidad: 20' (4 casillas)
CA: 28 (-4 tamaño, -2 Des, +24 natural), toque 4, desprevenido 28
Ataque base/Presa: +18/+40

Ataque: manito de tentáculos +24 c/c (2d6+10/19-20)

Ataque completo: 4 manitos de tentáculos +24 c/c (2d6+10/19-20)

Espacio/Alcance: 30'/30'

Ataques especiales: arma de aliento, agarrón mejorado, aptitudes psíquicas, engullir

Cualidades especiales: vista ciega hasta 100', RD 5/-, RP 25

Salvaciones: Fort +16, Ref +6, Vol +16

Características: Fue 30, Des 7, Con 27, Int 16, Sab 15, Car 20

Habilidades: Avistar +30, Conocimiento de psiónica +31, Escuchar +30, Saber (psiónica) +31, Tregar +38

Dotes: Ataque poderoso, Crítico mejorado (manito de tentáculos), Dotación psiónica, Hendedura, Iniciativa mejorada, Meditación psiónica, Puño psiónico, Talento innato, Velocidad del pensamiento

Entorno: subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 15

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre legal maligno

Avance: 26-45 DG (colosal)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura es un gusano recubierto de limo y con tentáculos de proporciones draconianas. Cuatro tentáculos de 25' de largo se extienden desde su cabeza sin ojos, retorciéndose en torno a una boca de lamproa de dimensiones terribles.

Un rastro de baba marca la estela del horror.

Un neotélido maduro es un gusano gigantesco de muchos pies de largo y que pesa al menos decenas de miles de libras. Algo menos horroroso que ser disuelto por el aliento de ácido de la criatura es ser engullido por su voraz mandíbula.

Los neotélidos son un raro resultado de un ciclo reproductor de los azotamientos que ha ido mal. Su misma existencia es un tabú entre los ilícidos. Por su parte, los neotélidos se reproducen en la oscuridad, con sus mentes burbujeando con deseos demasiados insanos como para registrarlos. Aunque entienden el infracomún, raramente se comunican en una forma inteligible.

COMBATE

En batalla, un neotélido crea un enroscamiento con su cuerpo de 30' de largo. Su táctica favorita es licuar oponentes con su arma de aliento. Contra oponentes a mayor distancia, puede utilizar psiónica, mientras que sus tentáculos dan buena cuenta de los que están más cerca.

Arma de aliento (Sb): cono de ácido de 50' de largo, una vez cada 1d4 asaltos; 14d10 de daño por ácido, Reflejos mitad CD 30.



Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un neotélido debe golpear a la criatura con dos tentáculos durante el mismo ataque. Si consigue inmovilizar, automáticamente inflige el daño del tentáculo y puede intentar tragarse al enemigo.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: *empujón telecinético* (500 lb., CD 18*), *equilibrio corporal*, *fuerza telecinética* (500 lb., CD 18*), *hechizo psiónico* (todos los objetivos, duración 15 días, CD 21*), *leer los pensamientos* (CD 17*), *levitación psiónica*, *maniobra telecinética* (bonificador +4, CD 19*), *rastrear teleportación*, *sentido clarividente*, *sugestión psiónica* (siete objetivos, CD 17*), *teleportación psiónica*, *veneno auténtico* (CD 19); 3/día: *empujón mental* (15d10, CD 23*), *empujón psíquico* (6d6, CD 16*). Nivel de manifestador 15°. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

*Incluye el aumento por el nivel de manifestador del neotélido.

**Incluye el ajuste +4 inherente a la salvación descrita en el poder.

Engullir (Ex): un neotélido puede intentar tragarse un oponente agarrado de un tamaño menor que sí mismo realizando con éxito una prueba de presa. Una vez en el interior, el oponente sufre 2d8+15 puntos de daño de aplastamiento más 2d6 puntos de daño por ácido por asalto debido a sus secreciones estomacales. Una criatura tragada puede abrirse paso al exterior con un arma ligera cortante o perforante e infligiendo 25 puntos de daño al estómago (CA 22). Una vez que la criatura sale, la acción muscular cierra el agujero; otro oponente engullido debe abrirse paso al exterior por sí mismo. El interior de un neotélido puede contener: 1 oponente Enorme, 2 Grandes, 8 Medianos, 32 Pequeños, 128 Menudos ó 512 Diminutos.

Vista ciega (Ex): un neotélido puede utilizar medios no visuales para descubrir a todos los enemigos a menos de 100' de igual forma que haría una criatura con su vista.

PSICOCRISTAL

Constructo Diminuto

Dados de golpe: como los DG del amo (1/2 pg del amo)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30' (6 casillas), Tr 20*

CA: 16 (+4 tamaño, +2 Des*), toque 16, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +0/-17

Ataque: -

Ataque completo: -

Espacio/Alcance: 1'/0'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: rasgos de constructo, dureza 8, aptitudes conferidas de psicocristal (evasión mejorada, personalidad, autopropulsión, compartir poderes, visión, enlace telepático)

Salvaciones: iguales que los del amo

Características: Fue 1*, Des 15*, Con -, Int 6, Sab 10, Car 10

Habilidades: Avistar +6, Buscar +2, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +6, Tregar +14*

Dotes: Alerta

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: incluido en el del amo

Tesoro: ninguno

Alineamiento: según el del amo

Avance: -

Ajuste de nivel: -

*Con la aptitud de autopropulsión activada

Este brillante cristal es del tamaño de una pequeña mano humana.

Un psicocristal es la externalización artificial de una pequeña parte del consciente de un personaje psiónico.

Sólo se la encuentra como la creación y acompañante de un psiónico, indómito o personaje con aptitudes similares.

El psicocristal aquí descrito es el de un manifestador de 1.º nivel.

COMBATE

Las características de un psicocristal dependen de su amo.

Sus DG son iguales a los de su creador (contando sólo los niveles de psiónico o indómito), sus puntos de golpe son iguales a la mitad de los de su amo, y sus TS son los mismos que los de éste.

Rasgos de constructo: un psicocristal astral posee inmunidad al veneno, sueño, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos de muerte, efectos nigrománticos, efecto enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efecto de moral), y cualquier efecto que precise de una salvación de Fortaleza a menos que también funcione en objetos o sea inofensivo.

No se ve afectado por los golpes críticos, daño no letal, daño de característica, consunción de característica, fatiga, agotamiento o consunción de energía. No puede ser curado, aunque sí reparado. Los psicocristales no tienen los rasgos habituales de los constructos de visión en la oscuridad y visión en la penumbra.

Aptitudes otorgadas por el psicocristal: el psicocristal aquí descrito posee las aptitudes especiales de autopropulsión, alerta, evasión mejorada, compartir poderes, enlace telepático, visión y personalidad, según lo descrito en el Capítulo 2 a partir de la pág. 29. Si su amo opta por no activar la aptitud de autopropulsión, el psicocristal revierte a una velocidad de 0' y no posee puntuaciones de Fuerza y Destreza.

Habilidades: un psicocristal (con su aptitud de autopropulsión activada) utiliza su modificador de Destreza en lugar del de Fuerza en las pruebas de Escalar. Posee un bonificador +8 racial en las pruebas de Tregar y siempre puede escoger 10, incluso si tiene prisa o está amenazado.



RAÍZ UDO

Planta Enorme (psiónica)

Dados de golpe: 6d8+18 (45 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 0'

CA: 11 (-2 tamaño, -5 Des, +8 natural), toque 3, desprevénida 11

Ataque base/Presa: +4/-

Ataque: -

Ataque completo: -

Espacio/Alcance: 15'/0'

Ataques especiales: doble manifestación, aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: vista ciega hasta 60', inmunidad a la electricidad, rasgos de planta, RE 10 (frío y fuego)

Salvaciones: Fort +8, Ref +4, Vol +5

Características: Fue -, Des -, Con 16, Int 4, Sab 13, Car 14

Habilidades: Escuchar +10

Dotes: Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Entorno: bosques templados

Organización: solitario o recubrimiento (2-4)

Valor de desafío: 5

Tesoro: 1/5 monedas; 50% bienes; 50% objetos

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 7-16 DG (Enorme); 17-18 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel: -

Diversos tallos de girasoles brotan del suelo, llenando un espacio vacío de verde hierba.

Las raíces udo son plantas carnívoras que parecen inocuas pero que utilizan poderes psiónicos para derrotar a otras criaturas y así utilizarlas de fertilizante.

Con diferencia, la parte más grande de la raíz udo es su bulboso sistema de raíces que envía seis brotes a la superficie, cada uno de los cuales culmina en una "corona" que se asemeja a un girasol maduro con semillas rojizas y pétalos blandos. Las semillas son duras pero nutritivas y puede hacerse pan con ellas.

Una versión subterránea de la planta crece "hacia abajo" cerca de los ejes de las comunidades de la Infraoscuridad.



Raíz udo

círculo herboso (si es que no está ya allí) para así nutrir la planta que está por debajo.

Una raíz udo puede morir sólo si su raíz está expuesta y además es quemada, troceada o destruida de alguna otra forma. Cortar o destruir las seis coronas deshabilita a la planta, permitiendo excavar alrededor de la raíz. Las coronas son objetos Medianos con una dureza de 5 y 7 puntos de golpe. Para cortar una, un oponente debe utilizar una acción de romper arma, pero también pueden ser afectadas por conjuros o efectos que afecten un área o sean el objetivo de conjuros que afecten a uno solo.

Una raíz udo no sufre daño si sus coronas son cortadas o destruidas: éstas simplemente mueren y no pueden seguir siendo utilizadas para atacar, aunque la raíz udo no sufre otros penalizadores. Mientras que el sistema de raíces permanezca intacto, la corona rebrotará en un mes.

Manifestación doble (Ex): una raíz udo percibe su entorno y manifiesta sus aptitudes psíquicas a través de sus coronas. Puede manifestar dos aptitudes por asalto, siempre y cuando siga teniendo al menos dos coronas.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: aturdir mediante la energía (electricidad, 2d6, CD 15*), empujón mental (NM 4°, 4d10, CD 14*), escudo del pensamiento (RP 16*), fuerza telecinética (275 lb., CD 15*), impulso sensorial falso (CD 15), insinuación al Ello (dos objetivos, CD 15*); 3/día: ajuste corporal, barrera mental, constructo astral (3.º nivel*). Nivel de manifestador 6.º. La CD de la salvación utiliza el modificador de Carisma. Una raíz udo puede utilizar el poder de ajuste corporal para reparar el daño de una de sus coronas, siempre y cuando la corona no haya sido cercenada o destruida.

*Incluye el aumento por el nivel de manifestador de la raíz udo.

Vista ciega (Ex): una raíz udo puede utilizar medios no visuales para descubrir a todas las criaturas a menos de 60'. Si sus coronas son destruidas, no puede seguir percibiendo su entorno.

Rasgos de planta: una raíz udo es inmune al veneno, sueño, parálisis, aturdimiento, polimorfización y efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y efectos de moral). No está sujeta a los golpes críticos.

COMBATE

La corona de la raíz udo crece en un patrón circular, creando un círculo de aproximadamente 20' de diámetro. La planta es inmóvil y no posee ataques físicos, aunque puede sentir a su presa y manifestar aptitudes psíquicas a través de sus seis tallos.

La táctica favorita de la raíz es crear constructos astrales para luchar físicamente por ella. Una vez que la víctima es vencida, la raíz udo atrae telecinéticamente el cuerpo hacia su

SEMIGIGANTE

Semigigante, guerrero de 1.º nivel

Gigante Mediano (psiónica)

Dados de golpe: 1d8+2 (6 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 13 (-1 Des, +4 cota de escamas), toque 9, desprevénido 13

Ataque base/Presa: +1/+7

Ataque: espadón Grande +4 c/c (3d6+3/19-20) o jabalina Grande +0 a distancia (1d8+2)

Ataque completo: espadón Grande +4 c/c (3d6+3/19-20) o jabalina Grande +0 a distancia (1d8+2)

Espacio/Alcance: 5/5'

Ataques especiales: aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: aclimatado al fuego, estatura de gigante, visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +4, Ref -1, Vol -1

Características: Fue 15, Des 9, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8

Habilidades: Avistar +1, Escuchar +1

Dotes: Soltura con un arma (espadón)

Entorno: desierto cálido

Organización: equipo (2-4), escuadra (11-20 más 2 sargentos de 3.º nivel y 1 líder de 3.º-6.º nivel), o banda (30-100 más 150% no combatientes más 1 sargento de 3.º nivel por cada 10 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel y 3 capitanes de 7.º nivel)

Valor de desafío: 1

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral bueno

Avance: según la clase de personaje

Ajuste de nivel: -

Este humanoide es una criatura pesada casi del tamaño de un ogro. De piel cobriza y ojos oscuros, mide casi 8' de alto y porta un espadón de tamaño para un gigante.

Los semigigantes poseen sangre de humanos y gigantes; aunque más cercanos a los primeros, su estatura no puede ser ignorada. Los semigigantes normalmente miden entre 7 y 8' de alto y pesan desde 250 lb. a 400 lb., siendo los hombres notablemente más altos y pesados que las mujeres. La mayoría de los miembros de esta raza tienen pelo negro trenzado y una complexión cobriza. Los semigigantes suelen preferir los vestidos ostentosos cuando se los pueden permitir, imaginativos o intimidantes.

A pesar de su imponente complexión, los semigigantes poseen sensibilidad humana. Son curiosos, interesados en la cooperación y la comunicación, y tienen una tendencia general hacia la amabilidad, aunque, por supuesto, existen excepciones. Subrayando sus antepasados humanos, los semigigantes hablan común, y muchos también aprenden gigante.

La mayoría de los semigigantes encontrados lejos de sus hogares son guerreros; la información del bloque de estadísticas es para un guerrero de 1.º nivel.

COMBATE

Debido a sus antepasados gigantes, los semigigantes son capaces de utilizar armas hechas para criaturas de mayor tamaño que los humanos normales. Reciben enorme satisfacción utilizando



Semigigante

estas grandes armas en combate contra sus enemigos.

Aptitudes psíquicas: 1/día: *pisada* (CD 10). Nivel de manifestador igual a 1/2 DG (mínimo 1.º). La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Aclimatado al fuego (Ex): los semigigantes reciben un bonificador +2 racial en los tiros de salvación contra conjuros y efectos de fuego.

Constitución recia (Ex): la estatura de los semigigantes les permite funcionar de igual modo que si tuvieran una categoría de tamaño superior. Siempre que un semigigante esté sujeto a un modificador

de tamaño normal o especial en una prueba enfrentada (como pueda ser en las pruebas de presa, intentos de embestidas o de derribo), o cuando se determine si los ataques especiales de una criatura pueden afectarle (como agarrón mejorado o engullir), se considerará que es de una categoría de tamaño superior si es beneficioso para él. Un semigigante es capaz de utilizar armas diseñadas para una criatura de una categoría de tamaño superior sin ningún penalizador. Sin embargo, su espacio y alcance seguirán siendo los de una criatura de su tamaño real. Los beneficios de este rasgo racial se apilan con los efectos de poderes, aptitudes y conjuros que cambien la categoría de tamaño de un individuo.

El guerrero semigigante aquí presentado tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

PERSONAJES SEMIGIGANTES

Los personajes semigigantes poseen los siguientes rasgos raciales.

— +2 a Constitución, +2 a Fuerza, -2 a Destreza

— Tamaño Mediano.

— La velocidad base terrestre del semigigante es de 30'.

— Visión en la penumbra.

— Psíquico nato: los semigigantes obtienen 2 puntos de poder adicionales a 1.º nivel, sin importar si escogieron o no una clase psíquica.

- Aclimatado al fuego: los semigigantes tienen un bonificador +2 racial a los TS contra los efectos y conjuros de fuego.
 - Constitución recia (descrita anteriormente).
 - Ataques especiales (descritos anteriormente): aptitudes psíquicas.
 - Idioma automático: común.
- Idiomas adicionales: dracónico, gigante, gnoll, ígnaro.
- Clase predilecta: guerrero psíquico.
 - Ajuste de nivel: +1.

SINCUERPO

Humanoide monstruoso

Mediano (incorporal, psiónico)

Dados de golpe: 4d8+4 (22 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: Vl 30' (buena) (6 casillas)

CA: 13 (+1 Des, +2 desvío), toque 13, desprevénido 12

Ataque base/Presa: +4/-

Ataque: toque incorporal +5 c/c (1d6)

Ataque completo: toque incorporal +5 c/c (1d6)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: poderes psiónicos, fuerza telecinética

Cualidades especiales: asumir parecido, rasgos de incorporal, telepatía 100'

Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +6

Características: Fue -, Des 13, Con 12, Int 15, Sab 14, Car 15

Habilidades: Averiguar intenciones +6, Avistar +6, Diplomacia +6, Disfrazarse +10*, Engañar +10*, Escuchar +6, Intimidar +6

Dotes: Sobrecargar, Talento innato

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o iluminación (3-6)

Valor de desafío: 5

Tesoro: mitad estándar

Alineamiento: cualquiera

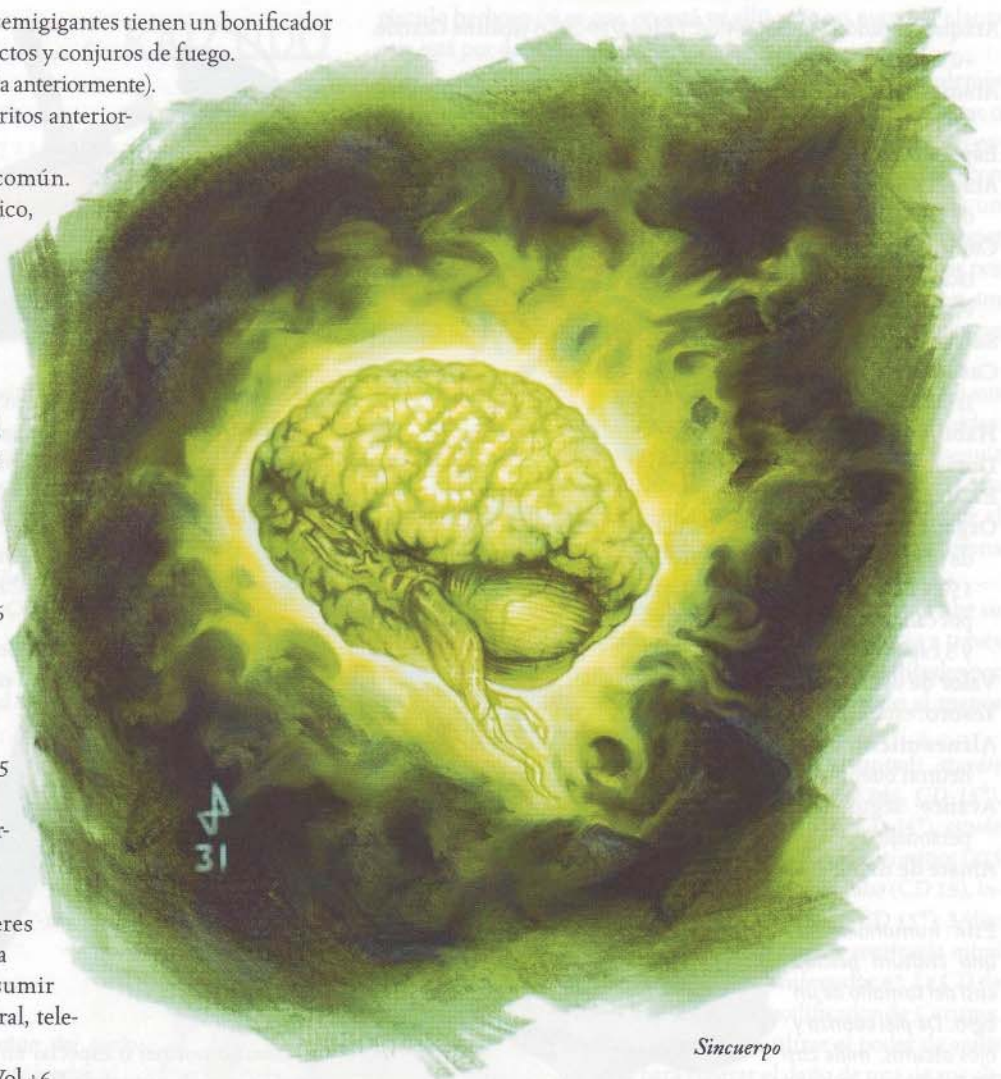
Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +4

Un cerebro sin cuerpo compuesto de pura luz blanca flota arrogantemente en el aire. El brillo de un tejido vagamente discernible y efímero recubre el cerebro, girando constantemente, como una llama de energía insustancial.

Los sincuerpo son una raza de antiguos humanoides que consiguieron deshacerse de sus cuerpos físicos y ahora existen como mentes puras. Sin embargo, utilizando su aptitud de asumir apariencia, un sincuerpo puede tomar la forma que desee.

Las formas más comunes en las que los sincuerpo aparecen son como nobles humanos (masculinos o femeninos) vestidos de una forma dramática, un cerebro sin cuerpo o un mero globo de luz.



Sincuerpo

Pero el único límite real de la forma de un sincuerpo es la imaginación que posea: algunos se pasean como dragones Grandes, otros como animales Pequeños, e incluso como una colección de miembros y limo terroríficos. Cuando están en una de tales formas físicas, no emiten luz aunque imitan una presencia física sólida (pero la interacción normalmente revela su naturaleza incorporal).

Aunque sus ancestros desean moverse a un reino superior, muchos sincuerpo todavía sienten apego y preocupación por el mundo físico y siguen disfrutando con muchas de las mismas sensaciones que tendría una criatura física, dependiendo de su alineamiento. Un sincuerpo bueno se divierte ayudando a otros y defendiendo los principios nobles, mientras que uno maligno se regocija en controlar los acontecimientos para que se ajusten a sus deseos.

Un sincuerpo utiliza la telepatía para comunicarse con otros.

COMBATE

Los sincuerpo provocan una interrupción menor en las formas de las criaturas que tocan, aunque la mayoría prefieren utilizar sus poderes psiónicos para subyugar a aquellos que les hacen frente.

Poderes psiónicos: un sincuerpo manifiesta poderes como un psiónico (telépata) de 4.º nivel. La CD de la salvación utiliza el modificador de Inteligencia.

Poderes psiónicos comúnmente conocidos (puntos de poder 21, salvación base CD 12 + el nivel del poder): 1.º: *detectar psiónica*, *empujón mental* (CD 13*), *hechizo psiónico* (CD 13*), *vacío mental*; 2.º: *cerradura cerebral* (CD 14), *empujón de energía* (CD 14), *leer los pensamientos* (CD 14).

*Este poder puede ser aumentado.

Fuerza telecinética (Sb): un sincuerpo puede usar *fuerza telecinética* (CD 15) como una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Nivel de manifestador 4.º. La CD de la salvación utiliza el modificador de Carisma.

Asumir apariencia (Sb): un sincuerpo puede asumir la apariencia de cualquier criatura Pequeña, Mediana o Grande como una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Sus aptitudes no cambian, aunque parece ser esa criatura, confiando en sus habilidades de Engañar y Disfrazarse para evitar la levantar sospechas.

Ocultar mente (Sb): un sincuerpo no puede ser identificado como psiónico por los conjuros de adivinación o los poderes de psicodetección.

Rasgos de incorporal: un sincuerpo sólo es dañado por otras criaturas incorporales, armas mágicas, conjuros, aptitudes sortilegas y aptitudes sobrenaturales. Tiene un 50% de posibilidad de ignorar cualquier daño procedente de una fuente corporal, salvo los efectos de fuerza o ataques hechos con las armas de toque fantasmal. Puede atravesar objetos sólidos, aunque no los efectos de fuerza. Sus ataques ignoran la armadura natural, armadura y escudos, aunque los bonificador de desvío y los efectos de fuerza funcionan con normalidad contra ellos. Una criatura incorporal siempre se mueve silenciosamente, y no puede ser oída mediante pruebas de Escuchar si así lo desea.

Habilidades: un sincuerpo posee un bonificador +4 racial a las pruebas de Disfrazarse y Engañar. *Cuando utiliza su aptitud de asumir apariencia, un sincuerpo obtiene un bonificador +10 de circunstancia adicional a las pruebas de Disfrazarse. Si puede leer la mente de un oponente, obtiene otro bonificador +4 de circunstancia a las pruebas de Disfrazarse y Engañar.

PERSONAJES SINCUERPO

Los sincuerpo son espías consagrados que se infiltran en territorio enemigo, suplantando líderes y sondeando las mentes enemigos en busca de pensamientos y planes.

Los personajes sincuerpo poseen los siguientes rasgos.

— +2 a Destreza, +2 a Constitución, +4 a Inteligencia, +4 a Sabiduría, +4 a Carisma. Como criatura incorpórea, un sincuerpo no posee puntuación de Fuerza.

— Tamaño Mediano.

— Un sincuerpo puede volar a una velocidad de 30' (maniobrabilidad buena).

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Bonificador de desvío a la CA igual al modificador de Carisma del personaje (mínimo +1).

— Ataque natural: un sincuerpo puede realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo para infligir 1d6 puntos de daño.

— Ataques especiales (descritos anteriormente): poderes psiónicos, fuerza telecinética. Un sincuerpo que adopte niveles en psiónico (telépata) añade su aptitud manifestadora racial y los niveles de psiónico a la hora de determinar su reserva de puntos de poder, nivel de manifestador y poderes conocidos.

— Cualidades especiales (descritas anteriormente): asumir apariencia, rasgos de incorporal.

— DG raciales: un sincuerpo comienza con cuatro niveles de humanoide monstruoso, lo que le proporciona 4d8 DG, una ataque base de +4 y unos bonificador a los TS de Fort +1, Ref +4 y Vol +4.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un sincuerpo le proporcionan unos puntos de habilidad igual a $7 \times (2 + \text{modificador de Int})$. Sus habilidades de clase son: Averiguar intenciones, Avistar, Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Escuchar e Intimidar. Un sincuerpo posee un bonificador +4 racial a las pruebas de Engañar y Disfrazarse. Cuando utiliza su aptitud de asumir apariencia, obtiene un bonificador +10 de circunstancia adicional a las pruebas de Disfrazarse. Si puede leer la mente de un enemigo, obtiene otro bonificador +4 de circunstancia a las pruebas de Disfrazarse y Engañar.

— Dotes raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un sincuerpo le proporcionan dos dotes.

— Clase predilecta: psiónico (telépata).

— Ajuste de nivel: +4

THRI-KREEN

Humanoide monstruoso Mediano (psiónico)

Dados de golpe: 2d8 (9 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +2/+3

Ataque: garra +3 c/c (1d4+1); o lanza larga +3 c/c (1d8+1/×3); o jabalina +4 a distancia (1d6+1)

Ataque completo: 4 garras +3 c/c (1d4+1) y mordisco -2 c/c (1d4 más veneno); o lanza larga +3 c/c (1d8+1/×3) y 2 garras -2 c/c (1d4) y mordisco -2 c/c (1d4 más veneno); o jabalina +4 a distancia (1d6+1)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: veneno, aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad hasta 60', inmunidad a los efectos de sueño, salto

Salvaciones: Fort +0, Ref +5, Vol +4

Características: Fue 12, Des 15, Con 11, Int 8, Sab 12, Car 7

Habilidades: Avistar +2, Equilibrio +3, Escondarse +3*, Escuchar +2, Saltar +35, Trepar +2

Dotes: Combate con múltiples armas, Desviar flechas*^B

Entorno: desierto cálido

Organización: solitario o manada (5-10)

Valor de desafío: 1



Thri-kreen

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente caótico neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +2

Esta criatura se asemeja a una mantis religiosa bípeda, con sus seis extremidades. Las dos de abajo son utilizadas para caminar, y las cuatro superiores finalizan en manos con cuatro garras. Posee unas mandíbulas grandes y peligrosas, ojos facetados y dos pequeñas antenas que sobresalen de su cabeza.

Los thri-kreen son una raza insectoide de fieros cazadores y rastreadores sin igual, que suelen ser conocidos como "guerreros mantis". Son criaturas extrañas e inescrutables que parecen monstruos sedientos de sangre a aquellos que no los conocen bien. Los thri-kreen rozan la perfección de los cazadores, un pueblo nómada que emplea sus cortas vidas recorriendo grandes distancias por los desiertos, las planicies y las sabanas del sur.

Su exoesqueleto es de color amarillo arena, apropiado para las secas sabanas y las praderas que agradan a estas criaturas. Los thri-kreen llevan poca ropa más allá de un arnés sencillo en el que llevar armas y equipo.

Los thri-kreen hablan su propio idioma, y algunos también conocen el común.

COMBATE

Los thri-kreen son un torbellino en el combate, y usan sus armas junto a sus garras y su mordisco venenoso. Siempre se toman su tiempo para aumentar sus capacidades de combate con sus aptitudes psíquicas, o se deslizan lejos de una pelea que parezca demasiado peligrosa utilizando su poder de camaleón.

Veneno (Ex): Herida, Fortaleza CD 11, daño inicial 1d6 Des, daño secundario parálisis durante 2d6 minutos. Un thri-kreen puede utilizar su mordisco venenoso una vez al día. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Constitución.

Aptitudes psíquicas: 3/día: camaleón, conocer la dirección y la situación; 1/día: envoltura de ocultación mayor, garra metafísica. Nivel de manifestador igual a la mitad de los DG del thri-kreen (mínimo 1.^{er} nivel).

Salto (Ex): un thri-kreen es un saltador nato. Posee un bonificador +30 racial a las pruebas de Saltar.

Habilidades: *un thri-kreen posee un bonificador +4 racial a las pruebas de Escondarse en entornos arenosos o áridos.

PERSONAJES THRI-KREEN

Los personajes thri-kreen poseen los siguientes rasgos raciales.

- +2 a Fuerza, +4 a Destreza, -2 a Inteligencia, +2 a Sabiduría, -4 a Carisma
- Tamaño Mediano.
- La velocidad base terrestre de un thri-kreen es de 40'.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- Bonificador +3 de armadura natural.

— Múltiples extremidades: los thri-kreen poseen cuatro brazos y pueden seleccionar las dotes Ataque múltiple y Combate con múltiples armas (consulta la pág. 303 del *Manual de monstruos*).

— Ataques naturales: 4 garras (1d4) y mordisco (1d4).

— Familiaridad con las armas: el gythka y el chatkcha (descritos en la pág. 14 de este libro) son armas marciales para el thri-kreen.

— Psiónico nato: los thri-kreen obtienen 1 punto de poder a 1.^{er} nivel.

— Ataques especiales (descritos anteriormente): veneno, aptitudes psíquicas (nivel de manifestador igual a 1/2 DG).

— Cualidades especiales (descritas anteriormente): inmunidad a los efectos de sueño, salto.

— Dados de golpe raciales: un thri-kreen comienza con dos nivel de humanoide monstruoso, lo que le proporciona 2d8 DG, un ataque base de +2 y unos bonificadores a los TS de Fort +0, Ref +3 y Vol +3.

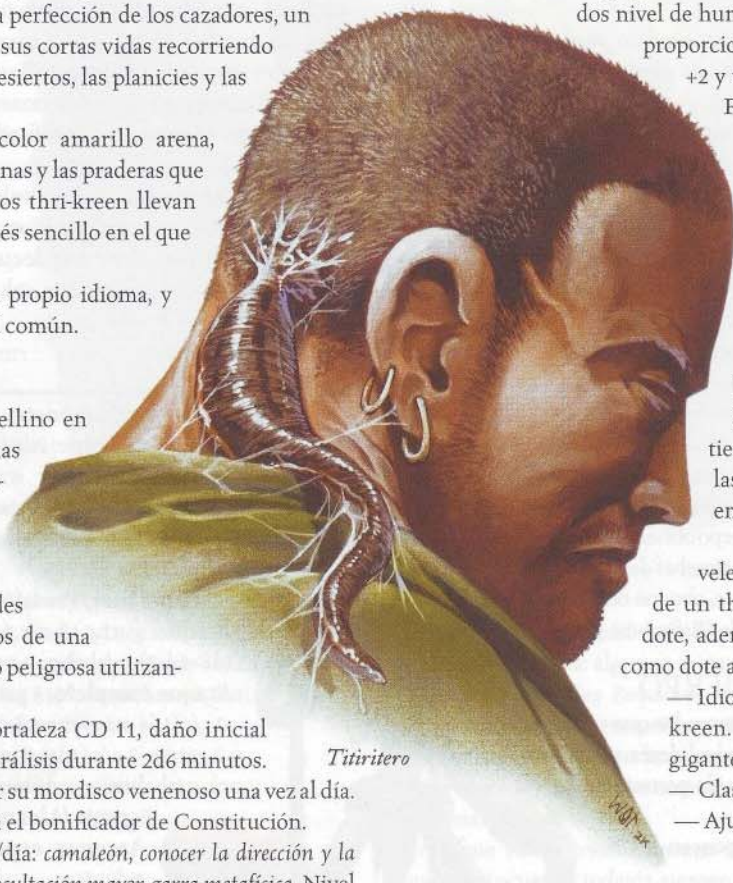
— Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruoso del thri-kreen le proporcionan unos puntos de habilidad iguales a $5 \times (2 + \text{modificador de Int, mínimo } 1)$. Sus habilidades de clase son Avistar, Equilibrio, Escondarse, Escuchar, Saltar y Tregar. Un thri-kreen tiene un bonificador +4 racial a las pruebas de Escondarse en entornos arenosos o áridos.

— Dotes raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un thri-kreen le proporcionan una dote, además de recibir Desviar flechas como dote adicional.

— Idiomas automáticos: común, thri-kreen. Idiomas adicionales: elfico, gigante, gnoll, trasgo, mediano.

— Clase predilecta: explorador.

— Ajuste de nivel: +2.



Titiritero

TITIRITERO

Bestia mágica Minúscula (psiónica)

Dados de golpe: 1/4 d10 (1 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 5' (1 casilla)

CA: 20 (+8 tamaño, +2 Des), toque 20, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +1/-20

Ataque: mordisco +4 c/c (1d2-5)

Ataque completo: mordisco +4 c/c (1d2-5)

Espacio/Alcance: 0,5'/0'

Ataques especiales: esclavo, aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: vista ciega hasta 60', protección del anfitrión, telepatía 20'

Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +5

Características: Fue 1, Des 15, Con 11, Int 14, Sab 16, Car 14

Habilidades: Averiguar intenciones +7, Avistar +7, Esconderse +22, Escuchar +7,

Dotes: Voluntad de hierro

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o manada (2-8)

Valor de desafío: 1

Tesoro: ninguno

Alineamiento: normalmente legal maligno

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Esta sanguijuela de 4" de largo es de color marrón oscuro y no posee una anatomía u órganos sensoriales discernibles.

Los titiriteros son parásitos psiónicos que experimentan las vidas de sus víctimas tomando el control de sus mentes.

Una vez que el titiritero toma el control de su víctima (a partir de ahora llamada anfitrión), se adhiere a su piel en un lugar oculto en su pelaje, cabello o ropa. Se alimenta de la sangre del anfitrión, aunque debido a que es tan pequeño, necesita una cantidad mínima. Sólo cuando 20 o más titiriteros viajan en un único anfitrión (algo que no suele ocurrir mucho), su salud se ve directamente amenazada.

Los titiriteros buscan infectar secretamente a las sociedades de otras criaturas y tomar el control de ellos para asegurarse un continuo suministro de cuerpos. No hablan, aunque puede hacerlo indirectamente usando las cuerdas vocales del anfitrión, mediante cualquier idioma que éste conozca (normalmente el común).

COMBATE

Los titiriteros utilizan sus poderes psiónicos en conjunción con su aptitud de esclavo para obtener el control sobre potenciales anfitriones. Una vez que lo obtiene, un titiritero confía casi en exclusiva en las aptitudes mentales y físicas del anfitrión, aunque puede utilizar sus propios poderes para aumentar su efectividad en situaciones especialmente peligrosas. Los titiriteros suelen ser encontrados cuando viajan secretamente en anfitriones, ocultando su presencia a sus oponentes.

Esclavo (Ex): si un titiritero está en contacto físico con una persona que tiene hechizada (establece una inmovilización física por medio de sus delgados zarcillos infiltrados), el sujeto actúa como si estuviera dominado. Los titiriteros suelen intentar hechizar a víctimas primero y luego "pedir" que las lleven. Mientras que los titiriteros permanezcan en contacto con su víctima, la dominación sigue en efecto, incluso si una prueba normalmente indicara que el efecto es roto.

Aptitudes psíquicas: 3/día: barrera mental, detectar psiónica, hechizo psiónico (CD 13). Nivel de manifestador 1.º. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Vista ciega (Ex): un titiritero puede utilizar medios no visuales para descubrir a todas las criaturas a 60' o menos.

Ocultar mente (Sb): un titiritero no puede ser identificado como psiónico por los conjuros de adivinación o los poderes de psicodetección.

Protección del anfitrión (Ex): un titiritero en control de un anfitrión es considerado como un objeto mágico atendido en

lo que respecta a la realización de TS, incluso si so es el objetivo directo.

Un titiritero que esté unido a su anfitrión es tratado como una criatura en una presa en lo referente a golpear al titiritero en lugar de a su anfitrión (aunque no se le considere que participa en una presa).

Telepatía (Sb): un titiritero puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a menos de 20' y que posea un idioma.

TITIRITERO, SAQUEADOR DE PIEL

Bestia mágica Pequeña (psiónica)

Dados de golpe: 3d10+15 (31 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 20' (4 casillas)

CA: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +3/+1

Ataque: mordisco +6 c/c (1d6+2)

Ataque completo: mordisco +6 c/c (1d6+2) y 2 hojas de cola +1 c/c (1d4+1)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: vista ciega hasta 60', telepatía 20'

Salvaciones: Fort +8, Ref +6, Vol +4

Características: Fue 14, Des 17, Con 21, Int 11, Sab 12, Car 12

Habilidades: Avistar +6, Esconderse

+10, Escuchar +6, Moverse sigilosamente

+6

Dotes:

Alerta,
Voluntad
de hierro

Entorno:

subte-
rráneo



Saqueador de piel

Organización: solitario o agrupamiento (2-5)

Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 4-6 DG (Pequeño); 7-9 DG (Mediano)

Ajuste de nivel: -

Esta sanguijuela de 4' de largo posee un cuerpo grueso de color marrón oscuro. Su boca no encaja, sino que en su lugar se despliega como el manto de una cobra, revelando una cavidad aparentemente demasiado grande para su cuerpo, lleno de dientes. Dos hojas quitinosas se estremecen en la parte inferior de su cuerpo.

Los titiriteros normales (descritos anteriormente) son parásitos psiónicos que controlan directamente las mentes de sus anfitriones. Pero algunas veces, un método más directo de subyugación precisa violencia en la forma de los saqueadores de piel (también llamados titiriteros terribles).

Aunque no se entiende demasiado bien, el ciclo de vida de los titiriteros normales implica la puesta de huevos. Si así lo decide, un titiritero puede manipular mentalmente cualquier huevo para producir un titiritero terrible en lugar de las versiones habituales más pequeñas. Aunque no están dotados de la aptitud de controlar las mentes de los demás, un titiritero terrible suele poder matar directamente a una amenaza.

COMBATE

Los saqueadores de piel utilizan sus poderes psiónicos para mejorar su mortífera eficacia en combate, y su poder de *barrera mental* aumenta su probabilidad de evitar cualquier daño. Si está a punto de ser derrotada, la criatura huye, utilizando el poder de *apresurar* para hacerlo con mayor eficacia.

Aptitudes psíquicas: 3/día: *apresurar*, *envoltura de ocultación*, *barrera mental*; 1/día: *vigor* (+15 pg*). Nivel de manifestador 3°.

*Incluye el aumento debido al nivel de manifestador del saqueador de piel.

TOPO CEREBRAL

Bestia mágica Menuda (psiónica)

Dados de golpe: 1d10-2 (3 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 15' (3 casillas), Ec 15'

CA: 14 (+2 tamaño, +2 Des), toque 14, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +1/-11

Ataque: mordisco +5 c/c (1d3-4)

Ataque completo: mordisco +5 c/c (1d3-4)

Espacio/Alcance: 2,5'/2,5'

Ataques especiales: gripe de cascada, aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: visión en la penumbra, conversión de poder, olfato

Salvaciones: Fort +0, Ref +4, Vol +2

Características: Fue 2, Des 14, Con 7, Int 2, Sab 14, Car 11

Habilidades: Avistar +2, Escondarse +15, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +7

Dotes: Alerta, Sutileza con las armas^B

Entorno: bosque templado

Organización: nido (3-8)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Una criatura de pelaje marrón con un morro carnoso en forma de estrella yace medio enterrado en la tierra.

Los topos cerebrales son animales excavadores que utilizan poderes psiónicos para rendir a sus pies a una presa grande psiónica. Pequeños, peludos y casi ciegos, los topos cerebrales son prácticamente indistinguibles de sus primos animales.

Los topos cerebrales comen pequeños insectos cuando no pueden obtener energía psiónica.

COMBATE

Los topos cerebrales gustan de la energía psiónica. Se ocultan en tierra suelta y detritos de los suelos del bosque, observando la aproximación de criaturas psiónicas mediante su poder de *detectar psiónica*. Cuando un objetivo adecuado entra en el alcance, los topos cerebrales atacan con su aptitud de *sanguijuela de poder*. Los topos permanecen ocultos mientras les sea posible. Si se ven amenazados, utilizan *aversión* y *empujón mental* para disuadir a los atacantes, utilizando su mordisco sólo como último recurso.

Topo cerebral

W&A 2x

Gripe de cascada (Ex): enfermedad: mordisco; Fortaleza CD 9, periodo de incubación un día, daño cascada psiónica (cada vez que un personaje afectado manifiesta un poder, debe realizar una prueba de Concentración a CD 16; si falla, una cascada psiónica es desencadenada (consulta "Enfermedades psiónicas", pág. 67). La CD de la salvación utiliza el modificador de Constitución.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: *detectar psiónica*, *sanguijuela de poder* (NM 15°, CD 14); 3/día: *aversión* (CD 12), *empujón mental* (CD 11). Nivel de manifestador 1°. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma.

Conversión de poder (Sb): cuando un topo cerebral drena un punto de poder mediante el poder de *sanguijuela de poder*, inmediatamente se cura 1 pg. Si ya está al máximo, en su lugar obtiene suficiente sustento como para suplir sus necesidades durante 24 horas.

Ocultar mente (Sb): un topo cerebral no puede ser identificado como psiónico por los conjuros de adivinación o los poderes de psicodetección.

Habilidades: los topes cerebrales poseen un bonificador +4 racial a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente, y un penalizador -2 racial a las pruebas de Avistar.

XEFE

Xefe, guerrero de 1.º nivel

Humanoide Mediano (psiónico, xefe)

Dados de golpe: 1d8+1 (5 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 15 (+1 Des, +3 cuero tachonado, +1 escudo ligero), toque 11, desprevenido 14

Ataque base/Pres: +1/+1

Ataque: estoque +2 c/c (1d6/18-20) o arco largo +2 a distancia (1d8/x3)

Ataque completo: estoque +2 c/c (1d6/18-20) o arco largo +2 a distancia (1d8/x3)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: estallido, visión en la oscuridad hasta 60'

Salvaciones: Fort +3, Ref +1, Vol -1

Características: Fue 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8

Habilidades: Saltar +2, Tregar +2

Dotes: Soltura con las armas

Entorno: bosques templados

Organización: equipo (2-4), escuadra (11-20 más 2 sargentos de 3.º nivel y 1 líder de 3.º-6.º nivel), o banda (30-100 más 150% no combatientes más 1 sargento de 3.º nivel por cada 10 adultos, 5 tenientes de 5.º nivel y 3 capitanes de 7.º nivel)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: según la clase de personaje

Ajuste de nivel: +0

Esta persona mide alrededor de 5' 6" de alto. Es delgada y garbosa, con la piel morena y el pelo oscuro.

Los xefes son conocidos por su habilidad en las proezas de agilidad, su capacidad incontestable en rapidez bruta, su conocimiento sin igual del movimiento y la distancia, y su capacidad para el humor.

Los hombres y las mujeres poseen complexiones igualmente delgadas, aunque los hombres suelen ser más altos y pesados. Los xefes normalmente suelen llevar el pelo corto, o afeitado pero con una única larga trenza. Producen objetos maravillosos de magnífica belleza para comerciar.

Los xefes hablan su propio idioma y el común.

COMBATE

Los xefes confían en su grácil naturaleza y la velocidad psiónica para aumentar su ventaja en el combate.

Estallido (Sb): tres veces al día, un xefe puede aumentar su velocidad en 10', más otros 10 por cada cuatro niveles de personaje por encima del 1.º, hasta un máximo de 30' a 9.º nivel de personaje. Estos estallidos de velocidad son considerados un bonificador de capacidad a la velocidad base del xefe, y duran 3 saltos.

El guerrero xefe aquí presentado tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8

PERSONAJES XEFES

Un xefe posee los siguientes rasgos raciales.

— -2 a Fuerza, +2 a Destreza.

— Tamaño Mediano.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Psiónico nato: un xefe obtiene 1 punto de poder adicional a 1.º nivel.

— Bonificador +1 racial a los TS contra poderes, conjuros y efectos sortilegos.

— Cualidades especiales (descritas anteriormente): estallido.

— Dotes raciales: un personaje xefe obtiene las dotes de acuerdo a su propia clase de personaje.

— Idiomas automáticos: xefe, común. Idiomas adicionales: dracónico, élfico, gnoll, trasgo, mediano, silvano.

— Clase predilecta: cuchillo del alma.

YUAN-TI PSIONICO

Los yuan-ti son un pueblo serpiente legendario por su astucia y malicia. Aparecen en tres variedades: puracasta, híbridos y abominaciones. Los yuan-ti son descritos en el *Manual de monstruos*, aunque los que aparecen en una campaña psiónica deberían ser ajustados de la siguiente forma.



Xefe

LOS MONSTRUOS ORDENADOS POR SU NIVEL DE DESAFÍO

Constructo astral, 1.º nivel	1/2	Titiritero, saqueador de piel	2	Yuan-ti abominación	7
Dromita	1/2				
Elán	1/2	Birlador temporal	3	Azotamientos	8
Ménade	1/2	Constructo astral, 4.º nivel	3	Constructo astral, 7.º nivel	8
Topo cerebral	1/2	Crismal	3		
Xefe	1/2	Yuan-ti puracasta	3	Constructo astral, 8.º nivel	9
				El que llama en la oscuridad	9
Azul	1	Constructo astral, 5.º nivel	5		
Constructo astral, 2.º nivel	1	Raíz udo	5	Cerebrilith	10
Duérgar	1	Sincuerpo	5	Constructo astral, 9.º nivel	10
Githyanki	1	Yuan-ti híbrido	5	Couatl	10
Githzerai	1				
Semigigante	1	Ftísico	6	Asesino de psiónicos	12
Thri-kreen	1			Asesino del pensamiento	13
Titiritero	1	Abolez	7	Neotélido	15
		Constructo astral, 6.º nivel	7		
Constructo astral, 3.º nivel	2	Devorador del intelecto	7		
Devorador del pensamiento	2	Glotion gris	7		
Folugub	2	Mantícora frénica	7		

YUANT-TI PURACASTA

Humanoide monstruoso Mediano (psiónico)

Ataques especiales: aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: forma alternativa, visión en la oscuridad hasta 60', RP 14

Combate

Los yuan-ti puracasta luchan con armas humanas. Son combatientes mañosos y fieros, que prefieren tácticas de engaño.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: atontamiento psiónico (6 DG, CD 12*), detectar intenciones hostiles, hechizo psiónico (afecta animales, fatas, gigantes, humanoides, bestias mágicas y humanoides monstruosos, CD 13*); 1/día: aversión (CD 13), ectoplasma enmarañante (criatura Grande*), envoltura de ocultación, oscuridad. Nivel de manifestador 3.º. La CD de la salvación utiliza el modificador de Carisma. Estas aptitudes reemplazan a las aptitudes sortilegas y a la de detectar veneno.

*Incluye el aumento debido al nivel de manifestador del puracasta.

YUAN-TI HÍBRIDO

Humanoide monstruos Mediano (psiónico)

Ataques especiales: veneno, aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: forma alternativa, visión en la oscuridad hasta 60', RP 16, olfato

Combate

Los híbridos tienen unas aptitudes psíquicas mucho más peligrosas que los puracasta. Prefieren evitar el cuerpo a cuerpo mientras que los secuaces puracasta se lanzan a la refriega, agotando a sus oponentes con sus ataques psiónicos antes de unirse a la lucha.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: camaleón, detectar intenciones hostiles, exhalación del dragón negro; 3/día: atontamiento psiónico (9

DG, CD 14*), aversión (CD 16), ectoplasma enmarañante (criaturas Enormes*), empujón mental (NM 4.º, 4d10, CD 15*), envoltura de ocultación, hechizo psiónico (todos los objetivos, CD 16*), oscuridad profunda; 1/día: purificación del cuerpo (3 puntos*), sugestión psiónica (dos objetivos, CD 15*). Nivel de manifestador 6.º. La CD de la salvación utiliza el modificador de Carisma. Estas aptitudes reemplazan a las de camaleónico, producir ácido y las sortilegas del híbrido.

*Incluye el aumento debido al nivel de manifestador del híbrido.

YUAN-TI ABOMINACIÓN

Humanoide monstruoso Grande (psiónico)

Ataques especiales: constreñir 1d6+6, agarrón mejorado, veneno, aptitudes psíquicas

Cualidades especiales: forma alternativa, visión en la oscuridad hasta 60', RP 18, olfato

Combate

Las abominaciones son los señores de los yuan-ti, temibles y siniestros genios que no dudan en aplastar a sus enemigos con el poder de sus mentes.

Aptitudes psíquicas: a voluntad: atontamiento psiónico (12 DG, CD 15*), aversión (CD 19), camaleón, detectar intenciones hostiles, ectoplasma enmarañante (criaturas Colosales*), exhalación del dragón negro (5d6*); 3/día: empujón mental (NM 7.º, 7d10, CD 18*), envoltura de ocultación, hechizo psiónico (todos los objetivos, 1 día/nivel, CD 19*), oscuridad profunda, purificación del cuerpo (6 puntos*), sugestión psiónica (cuatro objetivos, CD 16*); 1/día: polimorfismo funesto (CD 19). Nivel de manifestador 9.º. La CD de la salvación utiliza el modificador de Carisma. Estas aptitudes reemplazan a las de aversión, camaleónico, producir ácido y sortilegas de la abominación.

*Incluye el aumento debido al nivel de manifestador de la abominación.



Apéndice: conjuros y deidades

Este apéndice detalla nuevos conjuros arcanos y divinos que interactúan con la psiónica, así como un nuevo dominio de clérigo, Mente, y dos deidades relacionadas con la psiónica que proporcionan acceso a tal dominio.

CONJUROS

Los nuevos conjuros que se detallan a continuación (y el nuevo dominio de clérigo) están a disposición de los personajes además de los descritos en el *Manual del jugador* y en otras fuentes.

CONJUROS DE BARDO

Conjuros de bardo (2.º nivel)

Glosolalia: un aullido en forma de cono distrae a los enemigos inteligentes, haciéndoles más difícil la concentración.

CONJUROS DE CLÉRIGO

Conjuros de clérigo (3.º nivel)

Vínculo telepático menor: este conjuro funciona igual que *vínculo telepático de Rary*, salvo que funciona sobre otra criatura y tú.

Conjuros de clérigo (4.º nivel)

Esencia mágica de transferencia: convierte el lanzamiento de conjuros en puntos de poder psiónico.

Conjuros de clérigo (5.º nivel)

Desorden psíquico: campo invisible que drena puntos de poder psiónico.

Conjuros de clérigo (7.º nivel)

Desorden psíquico mayor: este conjuro funciona igual que *desorden psíquico*, salvo que los puntos de poder los transformas en pg temporales.

Conjuros de clérigo (8.º nivel)

Araña cerebral: escucha los pensamientos de hasta ocho criaturas.

DOMINIOS DE CLÉRIGO

Dominio de Mente

Deidades: Zuoken, Ilsensine

Poder concedido: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Engañar, Diplomacia y Averiguar intenciones, además de un bonificador +2 en las salvaciones de Voluntad contra conjuros y efectos de encantamiento.

Conjuros del dominio de Mente

- 1 **Comprensión idiomática:** entiendes todos los idiomas hablados y escritos.
- 2 **Detectar pensamientos:** te permite "escuchar" los pensamientos superficiales.
- 3 **Vínculo telepático menor:** vínculo con un recipiente de 30' por cada 10 min/nivel.
- 4 **Discernir mentiras:** revela las falacias intencionadas
- 5 **Vínculo telepático de Rary:** vínculo que permite comunicarte con tus aliados.

- 6 **Sondear pensamientos:** lee los recuerdos superficiales del recipiente; una pregunta por asalto.
- 7 **Araña cerebral:** figonea en los pensamientos de hasta ocho criaturas.
- 8 **Mente en blanco:** el recipiente es inmune a la magia y el escudriñamiento mental/emocional.
- 9 **Némesis inexorable:** terrorifica ilusión que afecta a todos a menos de 30', matándoles o infligiéndoles 3d6 de daño.

CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO

Conjuros de hechicero y mago (3.º nivel)

Vínculo telepático menor: este conjuro funciona igual que *vínculo telepático de Rary*, salvo que funciona sobre otra criatura y tú.

Conjuros de hechicero y mago (4.º nivel)

Esencia mágica de transferencia: convierte el lanzamiento de conjuros en puntos de poder psiónico.

Conjuros de hechicero y mago (5.º nivel)

Desorden psíquico: campo invisible que drena puntos de poder psiónico.

Conjuros de hechicero y mago (6.º nivel)

Pináculo mentalTM: obtienes los poderes mentales de un psiónico.

Sondear pensamientos: lee los recuerdos superficiales del recipiente; una pregunta por asalto.

Conjuros de hechicero y mago (7.º nivel)

Desorden psíquico mayor: este conjuro funciona igual que *desorden psíquico*, salvo que los puntos de poder los transformas en pg temporales.

DESCRIPCIONES DE CONJUROS

Las siguientes descripciones de conjuros son presentadas en orden alfabético.

Araña cerebral

Adivinación [enajenador]

Nivel: Clr 8, Mente 7

Componentes: V, S, M, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Objetivos: hasta ocho criaturas inteligentes

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite figonear como una acción estándar en los pensamientos de hasta ocho criaturas a la vez, escuchando según quieras:

- Fragmentos individuales de pensamientos en el orden que desees.
- Información procedente de todas las mentes acerca de un tema, cosa o ser en particular, un trozo de información por nivel de lanzador.
- Un estudio de los pensamientos y recuerdos de una criatura del grupo en profundidad.

Una vez por asalto, si no realizas un estudio en detalle de la mente de una criatura, puedes intentar (como una acción estándar) implantar una *sugestión* en la mente de cualquiera de las criaturas afectadas, aunque puede realizar otro TS de Voluntad para resis-

tirse utilizando la CD de la salvación del conjuro de *araña cerebral* (las criaturas con una resistencia especial a los conjuros de encantamiento pueden utilizar su resistencia para no verse afectadas por la *sugestión*). El éxito en este TS no niega los otros efectos del conjuro de *araña cerebral* sobre esa criatura.

Puedes afectar a todos los seres inteligentes de tu elección dentro del alcance (hasta el límite de ocho), comenzando con seres conocidos o mentados. El idioma no es una barrera, y no necesitas conocerlos personalmente; puedes optar, por ejemplo, por los "ocho guardias más cercanos que deben estar en aquella estancia". El conjuro no puede alcanzar a aquellos que superen su salvación de Voluntad.

Componente material: una araña de cualquier tamaño y especie. Puede estar muerta, pero debe conservar sus ocho patas.

Desorden psíquico

Abjuración

Nivel: Clr 5, Hcr/Mag 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: emanación de 40' de radio centrada en un punto del espacio

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad parcial; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Con este conjuro creas un campo invisible que sangra los puntos de poder de los personajes psiónicos que estén dentro de la emanación. Los demás personajes no se ven afectados.

Cuando se lanza el conjuro y al principio de cada uno de tus turnos, las criaturas psiónicas dentro del área de *desorden psíquico* pierden 1 punto de poder por nivel de manifestador que tengan. Los personajes que realicen con éxito una salvación de Voluntad en el momento en que entran en contacto por primera vez con la emanación sólo pierden la mitad de puntos (redondeando hacia abajo) cada asalto. Los personajes sólo reciben un intento de salvación contra un efecto de *desorden psíquico* en particular, incluso si dejan el área del conjuro y vuelven a entrar.

Componente material: cinco cartas de juego, que son partidas en dos cuando se lanza el conjuro.

Desorden psíquico mayor

Abjuración

Nivel: Clr 7, Hcr/Mag 7

Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro funciona igual que *desorden psíquico*, salvo que obtienes 1 pg temporal por cada punto de poder que el hechizo absorbe de una criatura psiónica. Estos puntos de golpe se desvanecen en 1 hora.

Esencia mágica de transferencia

Evocación

Nivel: Clr 4, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura psiónica voluntaria

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Con este sortilegio creas una radiante corona en torno a la cabeza de un aliado psiónico, y a continuación conviertes parte de tus conjuros en puntos de poder. Cuando terminas de lanzar *esencia mágica de transferencia*, un halo rojizo-anaranjado rodea la cabeza de la criatura psiónica. Hasta que finalice el conjuro, cualquier sortilegio que lances sobre el sujeto no tiene el efecto habitual, sino que se convierte inocuamente en energía psiónica que es capaz de usar para sus poderes. Puedes lanzar cualquier conjuro que te apetezca sobre él, incluso conjuros de área, conjuros de efecto y conjuros para los que el recipiente normalmente no sería un objetivo válido.

Los sortilegios no hacen más que proporcionarle puntos de poder, aunque debes lanzarlos de la forma normal, obedeciendo a los requisitos de componentes y alcance indicados en la descripción de cada uno.

Por cada conjuro que lances sobre la *esencia mágica de transferencia*, la criatura psiónica obtiene puntos de poder temporales de acuerdo a la siguiente tabla. La transferencia no posee una eficiencia perfecta; por ejemplo, si lanzas un conjuro de 7.º nivel sobre una criatura psiónica, no recibe los puntos de poder suficientes como para manifestar un poder de 7.º nivel.

Nivel conjuro	Puntos de poder obtenidos	Nivel conjuro	Puntos de poder obtenidos
0	0	5.º	8
1.º	1	6.º	10
2.º	2	7.º	12
3.º	4	8.º	14
4.º	6	9.º	16

Los puntos de poder temporales adquiridos mediante *esencia mágica de transferencia* se desvanecen después de una hora si no han sido gastados.

Glosolalia

Evocación [sónico, enajenador]

Nivel: Brd 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: explosión en forma de cono

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Gritas un galimatías sin sentido que distrae la atención y confunde a las criaturas inteligentes. El conjuro sólo afecta a aquellas con una puntuación de Inteligencia de 3 o más, y de encontrarse dentro del área del conjuro, deben realizar con éxito una salvación de Fortaleza o verse aturdidas durante 1 asalto (en caso de poseer puntuaciones de Inteligencia de 20 o más), atontadas durante 1 asalto (si poseen puntuaciones de Inteligencia de entre 10 y 19) o estremecidas durante 1 asalto (si poseen una puntuación de Inteligencia de entre 3 y 9).

Además, una criatura dentro del área del conjuro pierde el foco psiónico del que pudiera disponer y sufre un penalizador -4 a las pruebas de Concentración durante 1 asalto. Estos efectos ocurren tenga éxito o no en su salvación.

Pináculo mental

Transmutación

Nivel: Hcr/Mag 6

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Durante un breve periodo, consigues la dominancia mental de un poderoso psiónico, capaz de quitarse a los enemigos de en medio con el mero uso del poder de tu mente. Te regocijas con tus nuevos poderes mentales hasta el punto en que desdénas el uso de conjuros e incluso los efectos de tus objetos mágicos.

Obtienes un bonificador +4 de mejora a la Inteligencia y Sabiduría, 3 puntos de poder por nivel de lanzador y acceso a los siguientes poderes.

- **Empujón mental^A:** inflige 1d10 de daño.
- **Flagelación del Ego^A:** inflige 1d4 de daño a Car y atonta durante 1 asalto.
- **Explosión psiónica^A:** aturde criatura en un cono de 30' durante 1 asalto.
- **Insinuación al Ello:** ágiles zarcillos de pensamiento irrumpen y confunden al objetivo.
- **Aplastamiento psiónico^A:** aplastas brutalmente la esencia mental del recipiente, reduciéndole a -1 pg.

Manifiestas los poderes de un psiónico de tu nivel de lanzador, creando despliegues según lo descrito en cada poder.

Pierdes tu capacidad para el lanzamiento de conjuros, incluyendo tu aptitud para usar los objetos de finalización de conjuros o de activación de conjuros, como si dichos sortilegios ya no estuvieran en tu lista de clase. Mientras dure este conjuro, utilizas objetos mágicos y psiónicos como si fueras un psiónico con sólo estos cinco poderes en tu lista de clase.

Cualquier punto de poder no gastado se desvanece al finalizar el conjuro.

Componente material: una poción de astucia del zorro que debes beberte (su efecto se ve solapado por el de este conjuro).

Sondear pensamientos

Adivinación [enajenador]

Nivel: Mente 6, Hcr/Mag 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: concentración

Tiro de salvación:

Fortaleza niega; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Puedes acceder a todos los recuerdos y conocimiento del receptor, desde recuerdos muy profundos y casi olvidados a aquellos que pueden ser rememorados fácilmente. Puedes descubrir la respuesta a una pregunta por asalto, ajustándote

a lo que sabe. También puedes sondear a un receptor dormido, aunque recibe una salvación de Voluntad contra la CD del conjuro de *sondear pensamientos* para despertarse después de cada pregunta. Los receptores que no deseen ser sondeados pueden intentar moverse más allá del alcance del conjuro, a menos que estén retenidos de alguna manera. Realizas las preguntas telepáticamente, y las respuestas son proporcionadas directamente a tu mente. No tenéis por qué hablar el mismo idioma, aunque las criaturas menos inteligentes pueden proporcionar sólo imágenes visuales apropiadas como respuesta a tus preguntas.

Vínculo telepático menor

Adivinación [enajenador]

Nivel: Clr 3, Mente 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 30'

Objetivos: tú y una criatura voluntad a menos de 30'

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Forjas un vínculo telepático con otra criatura con una puntuación de Inteligencia de al menos 6. Puedes establecerlo sólo con un receptor voluntario, tras lo cual puedes comunicarte telepáticamente a través del vínculo sin importar el idioma. No se establece ningún poder o influencia especial como resultado del vínculo. Una vez que se forma, funciona a distancia (aunque no de un plano a otro).

DEIDADES

Las dos deidades aquí descritas pueden tener papeles importantes en una campaña psiónica



ZUOKEN

Semidiós (neutral)

Zuoken fue hace mucho tiempo un artista marcial humano, pero que consiguió tal perfección física y mental que ascendió a la divinidad hace ya varios siglos. Sus clérigos vigilan a las criaturas psiónicas, protegiéndolas de cualquier daño y ofreciendo entrenamiento psiónico a aquellos que muestran tener la capacidad necesaria. Zuoken anima a sus seguidores a ser maestros disciplinados y serenos de sus cuerpos y mentes. Su símbolo es un puño llameante, y su arma predilecta es el nunchaku.

Ámbitos de poder: monjes, poderes mentales.

Dominios: Saber, Mente, Fuerza, Guerra.

Entrenamiento clerical: los seguidores de Zuoken estudian su filosofía armoniosa a los pies de un maestro, normalmente en

un monasterio lejos de la civilización. El entrenamiento consiste en largos diálogos entre el maestro y los estudiantes, acentuados por rigurosas sesiones prácticas y acondicionamiento físico.

Búsquedas: Zuoken envía a sus seguidores al mundo para mejorarse y avanzar en la causa de la psiónica. Las misiones más habituales incluyen rescatar a una familia psiónica de las manos de aldeanos supersticiosos, cazar un asesino azotamentes por su gusto a los cerebros de psiónico, y encontrar un artefacto psiónico perdido durante mucho tiempo como el orbe de Gerendelik.

Devotos: los devotos de Zuoken son pocos y poéticos, y muchos utilizan frases extrañamente construidas, mezclando los mundos en una forma confusa para los no creyentes. Una frase con la que comienzan los devotos suele ser "Zuoken, a mí al pináculo llévame..."

Templos: los monasterios de Zuoken suelen estar lejos de la civilización, pero puesto que sirven como centros de entrenamiento psiónico, sus localizaciones no son secretas. Muchos de ellos están protegidos por una orden de monjes, los puños de Zuoken (véase pág. 155), que son atraídos por la serena filosofía del semidiós.

Ritos: los seguidores de Zuoken se reúnen cada luna nueva a meditar, puesto que dicen que el mismísimo Zuoken ascendió a la divinidad escalando una escalera de plata hasta la luna.

Heraldo y aliados: Zuoken normalmente envía a un asesino del pensamiento como su heraldo. Sus aliados planarios son rastos, couatl y elementales Enormes de cualquier tipo.

ILSENSINE

Deidad mayor (legal maligna)

Ilsensine es el dios de los azotamentes y el patrón de todos aquellos que esclavizan los pensamientos de los demás. Parece un cerebro sin cuerpo enorme con un brillo esmeralda e incontables tentáculos que se lanzan hacia la oscuridad. Ilsensine demanda que los azotamentes esclavicen y consuman al "ganado" (las demás razas) que les rodea. Sus clérigos proporcionan métodos de curar a las comunidades de azotamentes, y suelen ser capataces de esclavos,

controlando tanto a los vivos (con la psiónica) como a los muertos vivientes (con conjuros y canalización de energía negativa).

Ilsensine promete poder y dominio a todos aquellos que le siguen, por lo que algunas veces otras criaturas a parte de los azotamentes (sobre todo los psiónicos malignos) forman cultos dedicados a la deidad.

El arma predilecta de Ilsensine es el tentáculo (o un golpe sin armas para los seguidores que no son azotamentes).

Ámbitos de poder: dominio mental, magia.

Dominios: Mal, Ley, Saber, Magia, Mente.

Entrenamiento de clérigo: los clérigos de Ilsensine son lo suficientemente raros como para que cada novicio aprenda de tú a tú con un clérigo decano. Aquel que quiere convertirse en clérigo suele ser tratado poco mejor que un esclavo hasta que prueba su valía, aprendiendo a lanzar conjuros divinos imitando lo que hace su maestro.

Búsquedas: los clérigos de Ilsensine suelen hacerse cargo de los esclavos de las comunidades de azotamentes, y también son útiles tratando con los muertos vivientes. Los seguidores de Ilsensine actúan como médicos para las partidas de caza de los azotamentes, introducirse sigilosamente en el mundo de la superficie para adquirir esclavos inusuales y poner a prueba su astucia contra poderosos psiónicos githyanki y githzerai.

Devotos: los seguidores de Ilsensine le oran telepáticamente, sosteniendo sus tentáculos completamente quietos como un medio de mostrar respeto.

Templos: los templos a Ilsensine suelen ser pequeñas capillas indefinibles en una esquina lejos de todo en una comunidad de azotamentes. Puesto que la mayoría de los azotamentes preferirán unirse al cerebro anciano de la comunidad que servir a Ilsensine en la otra vida, la religión no es un eje central para la cultura de los azotamentes.

Ritos: cuando se consume un cerebro especialmente sabroso, es una costumbre lanzar una plegaria a Ilsensine y usar el icor del cerebro para trazar el símbolo de Ilsensine (un cerebro con dos tentáculos) sobre una superficie cercana.

Heraldo y aliados: Ilsensine normalmente envía a un asesino del pensamiento como heraldo. Sus aliados planarios son súcubos, cerebrilith y márillith.

FORMATO DE DESCRIPCIÓN DE DEIDAD

Las descripciones de Zuoken e Ilsensine aquí proporcionadas utilizan un nuevo formato (que es también el empleado en *El divino completo* y otros suplementos). La mayoría de las categorías de información se explican por sí solas (de hecho, muchas de ellas son reflejos de la forma en que se describen en el *Manual del jugador*) aunque hay dos términos que son nuevos y se describen a continuación.

Heraldo: el heraldo de una deidad es el tipo de criatura que suele enviar al plano Material cuando necesita intervenir en los asuntos de los mortales.

Aliados: son las criaturas que envía como respuesta a los conjuros aliado de los planos menor, aliado de los planos y aliado de los planos mayor, respectivamente.

Índice

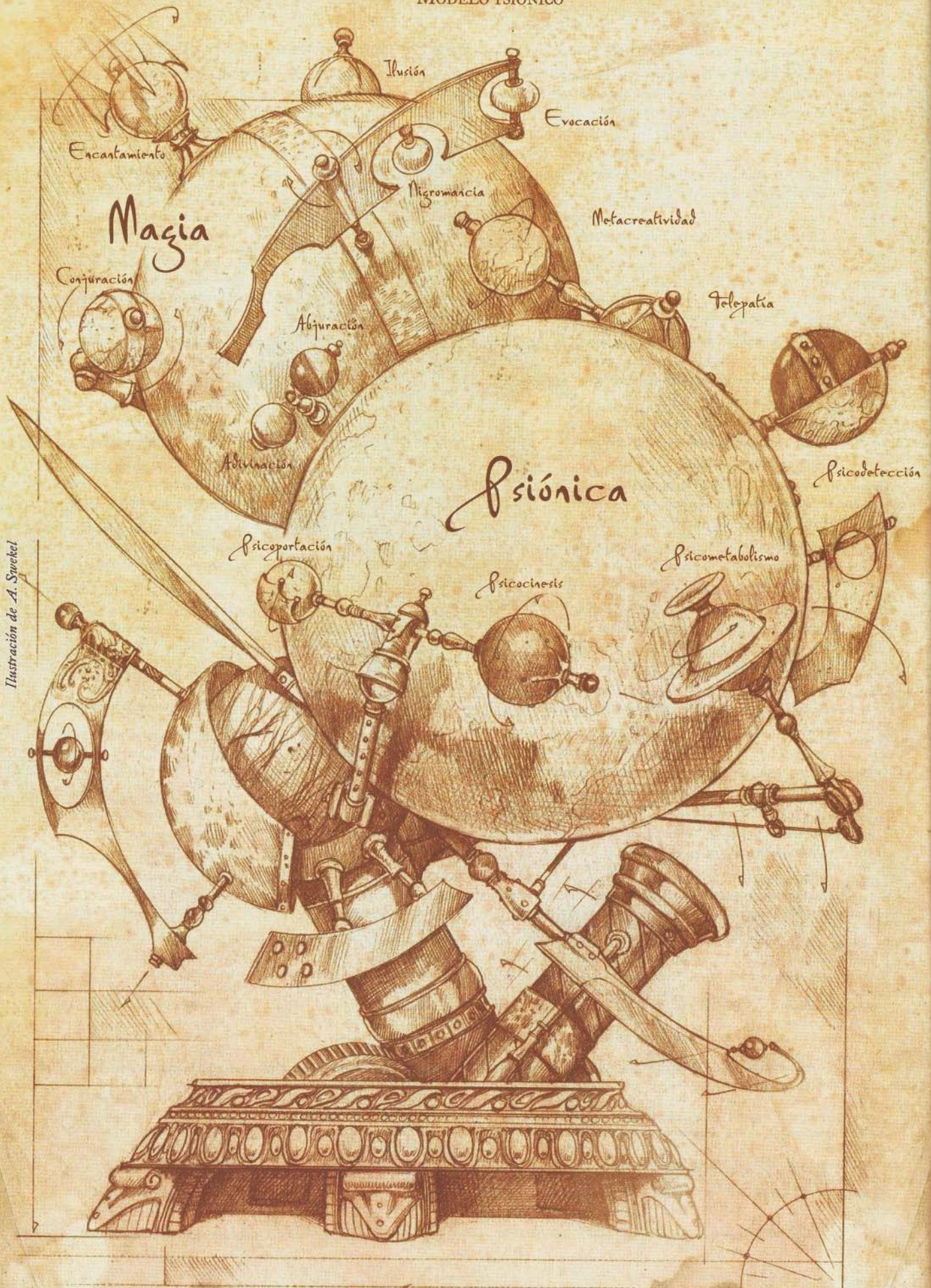
abolez psiónico (monstruo) 185
 acción acelerada (localizador) 148
 acción inmediata 59
 acción rápida 59
 adaptación al fuego
 (pirocinético) 152
 Afinidad con la psiónica (dote) 41
 Afinidad con los psicocristales
 (dote) 41
 Agujero psiónico (dote) 41
 Ampliar poder (dote) 41
 Apresurar poder (dote) 41
 aptitudes psíquicas 65
 araña cerebral (conjuro) 219
 arma flamígera (psicocinético) 152
 arma flamígera mayor
 (pirocinético) 152
 Arma psiónica (dote) 43
 Arma psiónica mayor (dote) 43
 armadura desencarnada (psiónico
 desencarnado) 154
 armadura y escudos psiónicos 161
 armas psiónicas 164
 artefactos psiónicos 178
 asesino de ilícidos (clase de
 prestigio) 141
 asesino de psiónicos (monstruo) 185
 asesino del pensamiento
 (monstruo) 186
 asumir apariencia (psiónico
 desencarnado) 155
 asumir equipo (psiónico
 desencarnado) 154
 Ataque alineado (dote) 43
 ataque elástico dimensional
 (localizador) 148
 Ataque fantasmal (dote) 44
 Ataque hiriente (dote) 44
 aumentar un poder 69
 Autohipnosis (habilidad) 36
 Autónomo (dote) 44
 azotamientos psiónico
 (monstruo) 187
 azul (monstruo) 187
 Baile de ocultación (dote) 44
 birlador temporal (monstruo) 189
 cadena de fuerza abrumadora
 (mente de batalla) 150
 cadena de postura defensiva (mente
 de batalla) 149
 cadena de superioridad personal
 (mente de batalla) 149
 Caminar por las paredes (dote) 44
 camino de fuego (pirocínético) 152
 Carga psiónica (dote) 44
 cegar mente (asesino de ilícidos) 142
 cerebrih (monstruo) 190
 cerebromante
 (clase de prestigio) 143
 chatkha (arma thri-kreen) 14
 Combustible corporal (dote) 44
 cómo crear objetos psiónicos 181
 cómo manifestar poderes 53
 compulsión (subdisciplina) 58
 Concentración (habilidad) 37
 conflagración (pirocínético) 153
 Conocimiento de psiónica
 (habilidad) 38
 Conocimiento expandido (dote) 44
 constructo astral (monstruo) 191
 couat psiónico (monstruo) 195
 creación (subdisciplina) 57
 criatura frénica (plantilla) 195
 crismal (monstruo) 196

cristal mundano 182
 cristal oscuro 182
 cristales cognoscitivos 167
 cuchillo del alma (clase) 19
 cualidades raciales 5
 Cuerpo psiónico (dote) 45
 cuerpo resistente
 (mente de batalla) 150
 curación (subdisciplina) 57
 desencarnar (psiónico
 desencarnado) 155
desorden psíquico (conjuro) 220
desorden psíquico mayor (conjuro) 220
 despliegue 58
 despojarse del cuerpo (psiónico
 desencarnado) 154
 despreciar la tierra (localizador) 147
 Detener (dote) 45
 Devolver disparo (dote) 45
 devorador del intelecto
 (monstruo) 197
 devorador del pensamiento
 (monstruo) 198
 disciplinas psiónicas 29
 Disparo certero (dote) 45
 Disparo psiónico (dote) 45
 Disparo psiónico mayor (dote) 45
 Disparos múltiples mayor (dote) 45
 Dividir rayo psiónico (dote) 45
 dorjes 167
 dorjes, creación 181
 Dotación psiónica (dote) 45
 Dotación psiónica mayor (dote) 45
 dotes de creación de objetos
 psiónicos 40
 dotes épicas 34
 dotes metapsiónicas 41
 dotes psiónicas 39
 dromita (monstruo) 199
 dromita (raza) 6
 duérgar (raza) 8
 duérgar psiónico (monstruo) 200
 el que llama en la oscuridad
 (monstruo) 201
 elán (monstruo) 202
 elán (raza) 9
 encantamiento (subdisciplina) 58
 Enfocar psicocristal (dote) 45
 esclavizador (clase de prestigio) 144
 escudriñamiento (subdisciplina) 57
esencia mágica de transferencia
 (conjuro) 220
 Especialización en poderes (dote) 46
 Especialización mayor en poderes
 (dote) 46
 Esquiva psiónica (dote) 46
 Estampar piedra (dote) 46
 Estrechez de miras (dote) 46
 Extender poder (dote) 46
 Fabricar armas y armaduras
 psiónicas (dote) 46
 Fabricar constructo psiónico
 (dote) 47
 Fabricar cristal cognoscitivo
 (dote) 46
 Fabricar dorje (dote) 46
 Fabricar objeto universal (dote) 47
 Fabricar psicocorona (dote) 47
 flanquear (localizador) 147
 foco psiónico, obtener 37
 folugub (monstruo) 203
 ftísico (monstruo) 203
 fuente de poder (metamental) 151
 Fuerza de voluntad (dote) 47
 fuerza telecinética (psiónico
 desencarnado) 155
 githyanki (raza) 10

githyanki psiónico (monstruo) 204
 githzerai (raza) 11
 githzerai psiónico (monstruo) 205
 glosolalia (conjuro) 220
 glotón gris (monstruo) 206
 golpe de barrido
 (mente de batalla) 150
 Golpe inevitable (dote) 47
 golpe oportuno (localizador) 147
 gripe de cascada (enfermedad) 67
 guerrero psíquico (clase) 22
 gythka (arma thri-kreen) 14
 Ilensine (deidad) 222
 Impacto profundo (dote) 47
 impávido al fuego 152
 indómito (clase) 24
 inmunidad cerebral (asesino de
 ilícidos) 143
 Inquisidor (dote) 48
 Inscribir tatuaje (dote) 48
 latigazo flamígero (pirocínético) 152
 límite de puntos de poder 41
 localizador (clase de prestigio) 146
 Magia antipsiónica (dote) 48
 Manifestación de combate (dote) 48
mano flamígera (pirocínético) 152
 Maximizar poder (dote) 48
 Meditación psiónica (dote) 48
 ménade (monstruo) 207
 ménade (raza) 12
 Mente (dominio) 219
 Mente abierta (dote) 48
 Mente caótica (dote) 48
 Mente cerrada (dote) 49
 mente de batalla
 (clase de prestigio) 148
 Mente hostil (dote) 49
 Mente sobre cuerpo (dote) 49
 Metabolismo rápido (dote) 49
 metacreatividad (disciplina) 29, 57
 metamental (clase de prestigio) 150
muerte calorífica (pirocínético) 152
 náusea cerebral
 (asesino de ilícidos) 142
 neotélido (monstruo) 208
 neutralizador perspicaz (asesino de
 ilícidos) 142
nimbo (pirocínético) 152
 nivel de manifestador 54
 objetos de activación por uso 158
 objetos de finalización
 de poder 158
 Objetos de orden mental 158
 objetos disparadores de poderes 158
 objetos malditos 178
 objetos psiónicos, creación 181
 objetos universales 171
 objetos universales, creación 182
 Ofensiva temeraria (dote) 49
 parásitos cerebrales (enfermedad) 68
 paso caprichoso (localizador) 147
 paso dimensional (localizador) 147
 Paso lateral contra carga (dote) 49
 personajes psiónicos épicos 32
 piedras de poder 168
 piedras de poder, creación 181
pináculo mental (conjuro) 220
 Pirocinético (clase de prestigio) 151
 Poder de oportunidad (dote) 49
 Poder incondicional (dote) 50
 Poder minador (dote) 50
 Poder penetrante (dote) 49
 Poder penetrante mayor
 (dote) 50
 poderes de guerrero psíquico 70
 poderes de las disciplinas
 de los psiónicos 73

poderes de psiónico/indómito 71
 Poderes encadenados (dote) 50
 Poderes gemelos (dote) 50
 Potenciar poder (dote) 50
 Precisión mortífera (dote) 51
 Prolongar poder (dote) 51
 psicocinesis (disciplina) 29, 57
 psicocoronas 169
 psicocoronas, creación 181
 psicocristal (monstruo) 209
 psicocristal cognoscitivo
 (metamental) 150
 Psicocristal mejorado (dote) 51
 psicocristales y psiónicos 29
 psicodetección (disciplina) 29, 56
 psicometabolismo (disciplina) 29, 57
 psicoportación (disciplina) 29, 57
 psiónico (clase) 27
 psiónico desencarnado (clase de
 prestigio) 153
 puente desencarnado (psiónico
 desencarnado) 155
 puño de Zuoken
 (clase de prestigio) 155
 Puño psiónico (dote) 51
 Puño psiónico mayor (dote) 51
 quemadura cerebral 168
 quemadura de característica 68
 raíz udo (monstruo) 210
rayo de fuego (pirocínético) 152
 Reforzar constructo (dote) 51
 reserva de puntos de poder 17
 resistencia a poderes 62
 Resistencia mental (dote) 51
 retener una descarga
 de un poder 61
 Retrasar poder (dote) 51
 retroalimentación explosiva
 (asesino de ilícidos) 143
 Romper arma concentrado (dote) 51
 romper resistencia a poderes
 (asesino de ilícidos) 143
 Saber (psiónica) (habilidad) 38
 Salto mental (dote) 52
 semigigante (monstruo) 210
 semigigante (raza) 13
 sincuerpo (monstruo) 212
 Sobrecargar (dote) 52
 Sociedad cartográfica planaria 83
sondear pensamientos (conjuro) 221
 Talento (dote) 52
 Talento innato (dote) 52
 Talento oculto (dote) 67
 Talento psiónico (dote) 52
 tatuajes psiónicos 170
 tatuajes psiónicos, creación 182
 telepatía (disciplina) 29, 58
 teleportación (subdisciplina) 57
 thri-kreen (monstruo) 213
 thri-kreen (raza) 14
 titiritero (monstruo) 214
 titiritero, saqueador de piel
 (monstruo) 215
 topo cerebral (monstruo) 216
 Transferencia metamórfica (dote) 52
 transparencia entre la magia y la
 psiónica 55
 transportador (localizador) 147
 Usar objeto psiónico (habilidad) 38
 Velocidad del pensamiento (dote) 52
vínculo telepático menor (conjuro) 221
 xefe (monstruo) 217
 xefe (raza) 15
 yuan-ti psiónico (monstruo) 217
 Zuoken (deidad) 221

MODELO PSIÓNICO



Conéctate al poder de la mente

Mediante pura fuerza de voluntad, un personaje psiónico puede desencadenar tremendos poderes, equiparables a cualquier fuerza física o energía mágica. En el interior de estas páginas descubrirás los secretos que te permitirán acceder a la magia de la mente: el arte de la psiónica.

Con contenidos puestos al día e incrementados, incluyendo un sistema nuevo y equilibrado de poderes psiónicos, el *Manual de psiónica expandido* integra fácilmente los personajes, poderes y monstruos psiónicos a cualquier campaña de DUNGEONS & DRAGONS®.



Para utilizar este suplemento, un Dungeon Master también necesita el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*.
Un jugador sólo necesita el *Manual del jugador*.



ISBN 84-96422-27-5



9 788496 422278

DD1032

Impreso en España - Printed in Spain